
«Le double visage du split screen : à l'interface entre l'ancien et le nouveau monde»

Dr Clara CLIVAZ / Chercheure associée

Linguistique française - Département de Français / Université de Fribourg (Suisse)

Résumé

Le split screen fut utilisé dès le début du cinéma jusqu'à nos jours. Il peut être considéré aussi bien comme une technique, un art ou un réel moyen heuristique visant à progresser d'une vision monoculaire à une perception pluriscopique. La richesse de ses formes, son évolution, ainsi que son utilisation massive à l'heure des réseaux sociaux ou du confinement indiquent de nouvelles tendances sociétales dans des reflets en cascade. Intégrant les dernières connaissances technologiques aussi bien qu'épistémologiques, ce mode de traitement de l'information augure d'une nouvelle flexibilité conceptuelle, d'une plasticité cérébrale à même de prendre en compte les multiples variations d'un monde numérisé où règnent en maître les échanges et les interactions. A la fois révélateur d'un regard primaire dichotomique et d'une nouvelle représentation analogique, le split screen - tellement ostentatoire qu'il en devient invisible - mérite d'être observé.

TABLE DES MATIÈRES

<i>Introduction</i>	3
1. QU'EST-CE QUE LE SPLIT SCREEN ?	5
2. HISTOIRE CIBLÉE DU SPLIT SCREEN	8
2.1 Du trucage caché à l'effet spécial ostentatoire	8
2.2 Split screens en état de crise	12
2.2.1 Mai 68, le besoin de liberté	13
2.2.2 Covid-19, la nécessité de confinement	13
3. FAUT-IL ÊTRE POUR OU CONTRE LE SPLIT SCREEN ?	15
3.1 On n'arrête pas le progrès	15
3.2 Les défauts de ses qualités	16
3.2.1 Art ou artifice ?	16
3.2.2 Richesse ou pauvreté ?	17
3.2.3 Sublimation ou perversion ?	17
4. LA DISTORSION DE L'ESPACE-TEMPS	20
4.1 Une question épistémologique	20
4.2 Compression et dilatation spatio-temporelles	22
5. L'INVERSION DES PERSPECTIVES	26
5.1 Le split screen comme Omniscience	26
5.1.1 Retables, BD et romans-photos	26
5.1.2 Le délicat rapport entre la partie et le tout	27
5.1.3 Entre désir d'omniscience et rêve prométhéen	28
5.2 Vers un nouveau mode représentationnel	31
6. DU CYCLOPE AU CYBORG	32
<i>Conclusion</i>	35
<i>Bibliographie / Sitographie</i>	37

Introduction

Nous nous consacrons ici au split screen, dans une perspective pluridisciplinaire, afin d'étudier les multiples variations de notre sujet d'étude principal qu'est l'«image» sous toutes ses formes (métaphorique, auditive, iconique, *etc*¹).

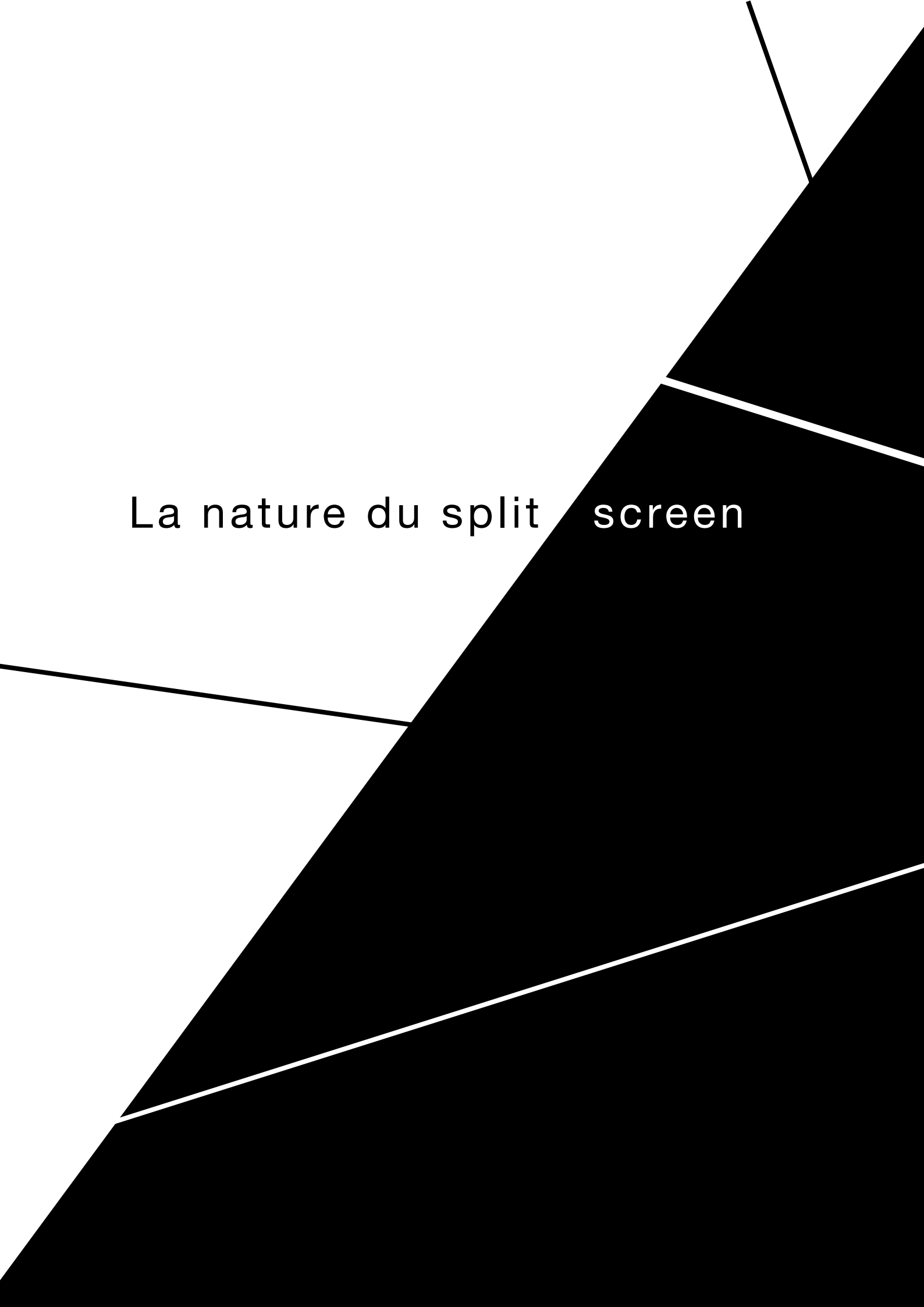
Nous voyons ainsi que ce procédé - présent dès les débuts du cinématographe - connaît une recrudescence sans précédent à l'heure de la pandémie 2020 due au covid-19 et grâce aux nombreuses vidéos filmées à distance qu'il s'agit de regrouper dans une même production audio-visuelle. Nous constatons également que le split screen sépare non seulement l'écran en plusieurs parties, mais aussi les avis, tant sur sa définition que sur ses bénéfices ou sur sa symbolique; incrustation de plusieurs images ou division de l'écran, simple exercice de style ou outil heuristique, ce «moyen» possède réellement une double identité pour le moins contradictoire.

Comme l'écran ainsi scindé, cet article est structuré en deux parties distinctes : la première (1 à 3) traite de la nature du split screen et tente de proposer des pistes linguistiques ou historiques visant à mieux cerner la richesse de ce procédé aux multiples facettes. La seconde (4 à 6) replace le split screen dans un contexte épistémologique prenant en considération aussi bien l'histoire des sciences que celle de la philosophie. C'est ainsi que nous découvrons, sous la surface du split screen, plus qu'une simple technique ou qu'une méthode artistique, un véritable miroir de notre société et de nos aspirations profondes. Si certains effets ainsi obtenus ne visent qu'un artifice cinématographique d'autres, en revanche, signifient une réelle volonté de dépassement du cadre ainsi qu'un nouveau mode de pensée, entre adéquation au paradigme actuel et reflet d'un transhumanisme désireux de maîtriser la programmation de notre propre évolution.

Pour des raisons de simplification, et considérant nos travaux antérieurs sur le sujet, les termes «image» et «réalité» - bien que désormais transcrits sans guillemets - doivent s'entendre dans leur sens général et relatif, tandis que l'anglicisme «split screen», largement connu par le public francophone, n'est pas indiqué par une mise en italique.

Notons finalement que les différentes figures - «enchâssées» comme autant de coupes dans cet article - servent aussi bien à illustrer nos propos par des exemples que nous avons souhaités nombreux et variés, qu'à poursuivre notre démarche de vulgarisation scientifique.

¹ Cf. nos précédents travaux dans la bibliographie.



La nature du split screen

1. QU'EST-CE QUE LE SPLIT SCREEN ?

Au bord d'une piscine, l'agent très spécial OSS117² - attirant toutes les attentions - s'apprête à sauter du haut du plongoir...



Fig. 1. Sauf indication particulière, les images sont issues de [youtube.com](https://www.youtube.com).

Un split screen est ici utilisé afin de traduire cette convergence des regards vers un seul objet d'observation. Cet anglicisme, généralement traduit par «écran divisé», semble compris de tous³ tant l'image ainsi présentée est parlante.

Pourtant, et en y regardant de plus près, la pluralité des définitions relatives au split screen, tout comme l'effet ainsi réalisé, indiquent d'ores et déjà une certaine complexité. Ainsi, dans cette capture d'écran, et bien que la tension narrative soit entièrement dirigée vers OSS 117, le spectateur observe non pas un, mais bien trois personnages différents.

De la même manière, et parallèlement à la définition standard du split screen,

«Division d'un *écran audiovisuel* en plusieurs cadres pour afficher simultanément des images différentes.⁴» (a)

d'autres approches terminologiques sont ainsi envisagées, comme par exemple :

«Split-screen is used to describe the *technique* in making films and television programmes in which two different pieces of film are shown at the same time.» (b) (Collins dictionary)

² Personnage de Hubert Bonisseur de La Bath (OSS 117), incarné par Jean Dujardin dans *OSS 117 : Rio ne répond plus* (2009). Ce film français de Michel Hazanavicius use de très nombreux split screens.

³ Soit sous sa forme originelle anglo-saxonne, soit sous sa forme francisée d'«écran splité».

⁴ Définition de Larousse (.fr en ligne), reprise par de très nombreux sites et blogs portant sur le cinéma.

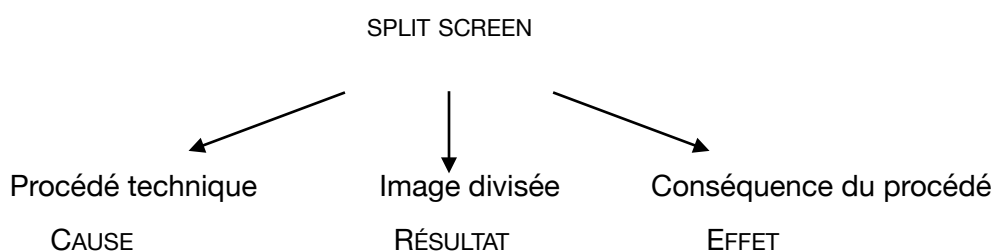
«Le split screen est ce *procédé* qui consiste à diviser l'écran en plusieurs vignettes qui se détachent sur un fond où elles semblent avoir été assemblées.» (c) (VILLENAVE, 2008 : 49)

«L'écran divisé, ou split screen, [...] est, dans une production audiovisuelle (au cinéma, à la télévision, dans un jeu vidéo), un *effet* consistant à diviser l'écran en plusieurs parties, chacune de ces parties présentant des images différentes : plusieurs scènes différentes, ou bien plusieurs perspectives différentes d'une même scène.» (d) (Wikipédia)

«Das Wesen des Split Screens [als *visuelles Phänomen*] ist die Kombination von Bildern, aus ihr zieht er im besten Fall eine erweiterte Sinnebene - inhaltsarme Teilbilder kombiniert können wechselseitige fruchtbare Beziehungen eingehen.» (e) (HOFER, 2007 : 7)

Nous constatons de ce fait que l'«adéquation entre un concept spécialisé et son expression langagière» (PETIT, 2012 : 8), qui devrait prévaloir en matière de dénomination, n'est de loin pas réalisée tandis que le split screen est envisagé soit comme un écran⁵ (a), une technique (b), un procédé (c), un effet visuel (d), un phénomène (e) ou encore une «forme de montage» (SIMMONNET, 2014 : 30).

Considéré en français comme un nom commun masculin⁶, le split screen signifie aussi bien l'action [le fait de diviser un écran] que le résultat de cette action [l'écran ainsi divisé]. Cette polysémie est bien connue⁷ et concerne de très nombreuses nominalisations comme «crime», «vulgarisation», «forage», «lecture», etc. De plus, chaque discipline scientifique tend vers une interprétation en relation directe avec sa recherche et/ou ses attentes, le sociologue privilégiant le split screen comme phénomène de société, engendrant des corrélats psychologiques (ZERBIB, 2014), alors que le cinématologue l'étudie davantage en tant que procédé technique. Pourtant, et même si «le propre d'une nominalisation est [donc] d'entretenir du «flou» là où une construction verbale exprime sans ambiguïté la relation opérée entre procès et actants» (BENETTI et CORMINBOEUF, 2004 : 414), une telle indétermination - allant d'un objet statique à une pratique mouvante - implique une forte variabilité sémantique. Considérant une description plus générale du split screen, trois acceptions spécifiques peuvent ainsi être dégagées :



⁵ Voir une exposition, un *display*.

⁶ En effet, la structure morphologique originelle [verbe + nom], voire [adjectif + nom] > [split + screen] n'est pas perçue, tandis que ces deux lexèmes semblent constituer, à l'instar des noms composés, une structure nominalisée ressentie comme une seule unité lexicale.

⁷ Concernant la polysémie des noms d'action (Nact), cf. HUYGHE (2014).

Il est également intéressant de noter que cette oscillation sémantique - de la cause à l'effet - se retrouve dans la quasi totalité des productions étudiées, tandis que le caractère dynamique du SPLIT-SCREEN-PROCESSUS est très généralement relevé, et ce parallèlement au statisme inhérent au SPLIT-SCREEN-ÉCRAN considéré comme un objet réifié.

De plus, nous avons été frappée de constater la richesse synonymique utilisée pour qualifier au mieux le split screen, dans un acte définitoire cumulant souvent les appellations. Pour résumer, nous pouvons distinguer ainsi les énoncés se référant au champ sémantique de la division de ceux qui, au contraire, découlent de la multiplication :

Enoncés relevant de la division :

écran splité (par francisation)

écran séparé (traduction littérale de l'anglais *to split*, séparer)

écran fractionné

écran fissuré

écran scindé

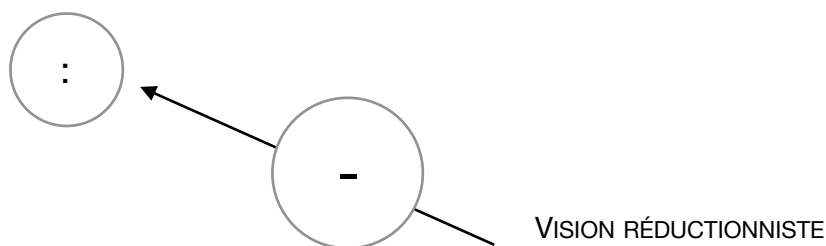
écran dé-coupé

écran dissocié

écran explosé

écran lézardé

écran fragmenté ...



Enoncés relevant de la multiplication :

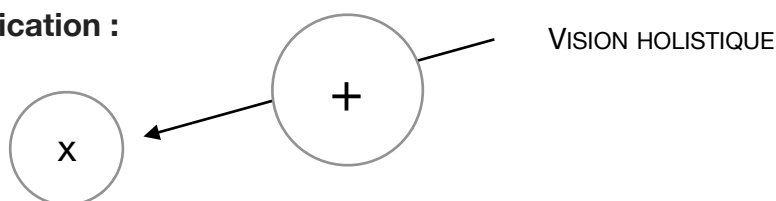
écran démultiplié

écran pluriel

écran multiple

écran multi-images

écran dédoublé ...



Cette tendance lourde a déjà été étudiée, et ce dès le début de l'histoire du cinéma, certains relevant plutôt la confusion émanant de cet écart (MATHIEU, 2011 : 7), d'autres insistant sur la multiplicité des images découlant d'un split screen (BORDWELL et THOMPSON, 2000 : 286). Même si les occurrences relevant de la division sont incontestablement plus nombreuses dans des médias grand public, les spécialistes en la matière tendent à privilégier l'optique pluraliste; tel est par exemple le cas dans le *Dictionnaire général du cinéma* (2007) qui introduit la notion de «split screen» sous l'entrée «multiple image [multi-image]» en ces termes : «trucage permettant de juxtaposer plusieurs images à l'écran» (309).

Il semble donc qu'il y ait **deux regards, celui du (télé-)spectateur - réductionniste et fragmentaire - et celui du réalisateur⁸ - holistique et multiple**, le split screen étant même parvenu à scinder les points de vue en deux pôles bien distincts dans un strabisme pour le moins intéressant (5).

⁸ Et/ou de l'homme du cinéma, monteur, ingénieur, etc.

2. HISTOIRE CIBLÉE DU SPLIT SCREEN

L'objectif de cette partie n'est pas de retracer l'histoire du split screen, histoire si riche et bouillonnante qui ne saurait se synthétiser en un article. De plus, de nombreux auteurs se sont d'ores et déjà attelés à cette énorme tâche⁹, soit de manière spécifique - visant l'une ou l'autre production cinématographique ou un réalisateur en particulier (*Hulk* pour BOILLAT, 2007; *24 heures chrono* pour JEANGÈNE, 2012; Brian De Palma¹⁰ pour KEESEY, 2015 ou PERETZ, 2008) - soit par le biais d'un essai taxinomique (FRIEDBERG, 2006) ou d'une analyse fouillée (HOFER, 2007; MATHIEU, 2011; THORET 2000; COLLECTIF, 2010). Il s'agit ici de rappeler comment ce procédé, utilisé aux origines du cinéma comme un trucage par cache, est devenu l'un des effets spéciaux les plus prisés (2.1.), ainsi que son intrication symbolique forte avec notre évolution sociale (2.2).

2.1 Du trucage caché à l'effet spécial ostentatoire

«La qualité principale du cinéma réside dans sa capacité à instaurer un monde de spectres.» (LOMBARD, 2014 : 159)

Même si la filiation du théâtre au cinéma est évidente - le passage du 6^e au 7^e art reprenant tous les codes en matière de jeu scénique - l'on a tendance à oublier que les différents «trucs, astuces et ficelles» des arts de la scène ont présidé à la naissance du cinéma. C'est ainsi que Georges Méliès (1861-1938) était un prestidigitateur de renom et un directeur de théâtre¹¹, c'est ainsi que l'un des ancêtres du cinématographe est la lanterne magique¹² ou encore que les premiers effets spéciaux reprennent les techniques en trompe-l'œil utilisées par tous les illusionnistes. Suivant la tradition philosophique, l'image ne peut être que trompeuse (COLLECTIF, 2016), l'imagination folle (du logis, Malebranche) et la falsification des sens opérée par «cette fantasmagorie» et «ces apparitions fantomatiques» avérée (GUNNING, 2003 : 71-72). Pour que ce monde illusoire - fait de mirages, d'ombres et de spectres - puisse opérer, il s'agit de maîtriser l'art du cache et du contre-cache : car comment, par exemple, traiter la temporalité dans un cinéma muet ? Comment évoquer les songes, les sentiments, les projets sans paroles ? Comment surtout associer crédibilité romanesque et moyens techniques limités ? Qu'il s'agisse de «bulles¹³», servant à illustrer une idée, une pensée, une prémonition (Fig. 2), de portions de plans juxtaposées, pour représenter plusieurs points de vue d'une même action (Fig. 3) ou d'autres découpes servant à exprimer la simultanéité (Fig. 4), les techniques de base sont sensiblement les mêmes, l'approche intellectuelle est identique.

⁹ Cf. la sitographie. Nous indiquons les titres de film dans leur version française en soulignant que l'emploi du split screen semble plus marqué outre-Atlantique.

¹⁰ Brian de Palma utilise même ce moyen comme une véritable signature à son œuvre cinématographique.

¹¹ Le théâtre Robert-Houdin à Paris, Robert Houdin étant lui-même un très célèbre illusionniste du 19^e siècle.

¹² Egalement nommée «lanterne de peur» ou «lanterne thaumaturgique».

¹³ Les premiers phylactères remontent au moins au Moyen Âge, visibles notamment sur de nombreux vitraux d'édifices religieux.

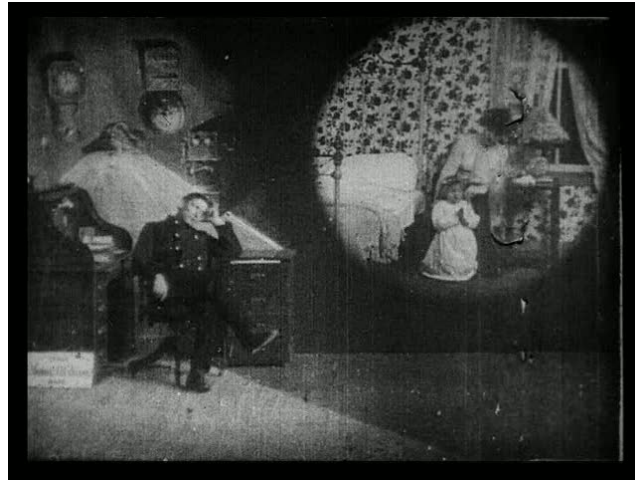


Fig. 2. *La Vie d'un pompier américain*, film de Edwin Stanton Porter, (USA,1903, Wikipedia). Le pompier imagine la population civile - ici une maman et son enfant - qu'il va sauver. Une découpe ronde sur un plan de demi-ensemble permet la mise en exergue de cette prémonition.



Fig. 3. Dans son *Napoléon* (France, 1927), Abel Gance utilise la polyvision (trois caméras différentes et trois écrans) pour obtenir trois perspectives d'une même scène, créant ainsi une composition hybride capable de présenter une fresque historique panoramique scindée par un insert psychologique. Nous remarquons ici, une fois encore, comment les contraintes techniques conditionnent la projection, comment le support dicte la forme, comment la pellicule cinématographique induit la découpe des images.



Fig. 4. Toujours sous l'emprise des règles théâtrales, notamment celle des trois unités, les premières productions cinématographiques peinent à représenter plusieurs lieux simultanément. Dans *Suspense* (Lois Weber, USA, 1913), et grâce à cette découpe triangulaire de l'écran, un même temps dans trois endroits différents est ainsi visible (la femme chez elle, le vagabond dans le corridor, puis s'introduisant dans la demeure, le mari à son travail). La représentation des conversations (téléphoniques ou autres) par l'usage du split screen devient dès lors une référence incontournable reprise par un très grand nombre de réalisateurs.

L'apparition du cinéma parlant poursuit donc cette recherche visant à rendre cette irréalité le plus réel possible, suivant en cela les multiples progrès technologiques. Deux écoles se distinguent alors : celle désireuse de se libérer de ces contingences matérielles afin de magnifier une scène, sans qu'aucun effet spécial ne soit repérable¹⁴. Ainsi, le procédé du split screen sert à montrer plus que ce que l'œil ne peut percevoir, cette économie permettant de condenser plusieurs images en une seule (Fig. 5).



Fig. 5. Dans cette scène de Martin Scorsese (*Les Nerfs à vifs*, USA, 1962), un split screen discret, à peine repérable dans le flou du miroir, donne à voir deux visages nets, deux émotions visibles côte à côte, ce qui n'est jamais possible en temps «normal».

FILMS PARLANTS

D'autres réalisateurs plus avant-gardistes veulent rendre visible l'invisible de manière ostentatoire. Face à l'engouement pour cet art ayant désormais acquis ses titres de noblesse, et se libérant progressivement des contraintes techniques, on ose montrer l'astuce :

«Ainsi la fiction, n'est plus l'effet des simulacres sur l'écran-paroi, lieu du faux et du mensonge, où notre regard se complaît, mais le dévoilement du faire invisible par quoi faits réels concrets et faux construits se donnent à voir.» (Palmiéri Christine in COLLECTIF, 2010 : 75)

Mieux, on recherche la bonne corrélation entre le moyen et l'effet, l'outil pratique qui saura traduire la bonne émotion au bon moment. Et quoi de mieux afin de ressentir la double personnalité d'un tueur en série que cette fragmentation de l'image, coïncidant parfaitement à un esprit dément (Fig. 6) ?



Fig. 6. Dans *L'étrangleur de Boston* de Richard Fleischer (USA, 1968), les différents split screens servent à diverses fins : étude sociologique d'un état de psychose, multiplicité des pistes criminelles à suivre, diversité des réactions psychologiques des victimes, etc. <https://zonecine.wordpress.com/letrangleur-de-boston/>.

¹⁴ Par le spectateur moyen.

Entre deux, toutes les découpes sont envisageables, avec une prédilection pour les split screens dit «naturels», usant d'une séparation physique familière (porte, mur, barrière, ligne d'horizon, falaises, etc.). Jacques Tati dans *Playtime* (1967) ou Alfred Hitchcock dans *Fenêtre sur cour* (1954) pensent des fenêtres d'immeubles comme autant d'écrans dans l'écran, dans un jeu de mise en abyme (5.1.2) aussi bien physique que psychique (Fig.7).

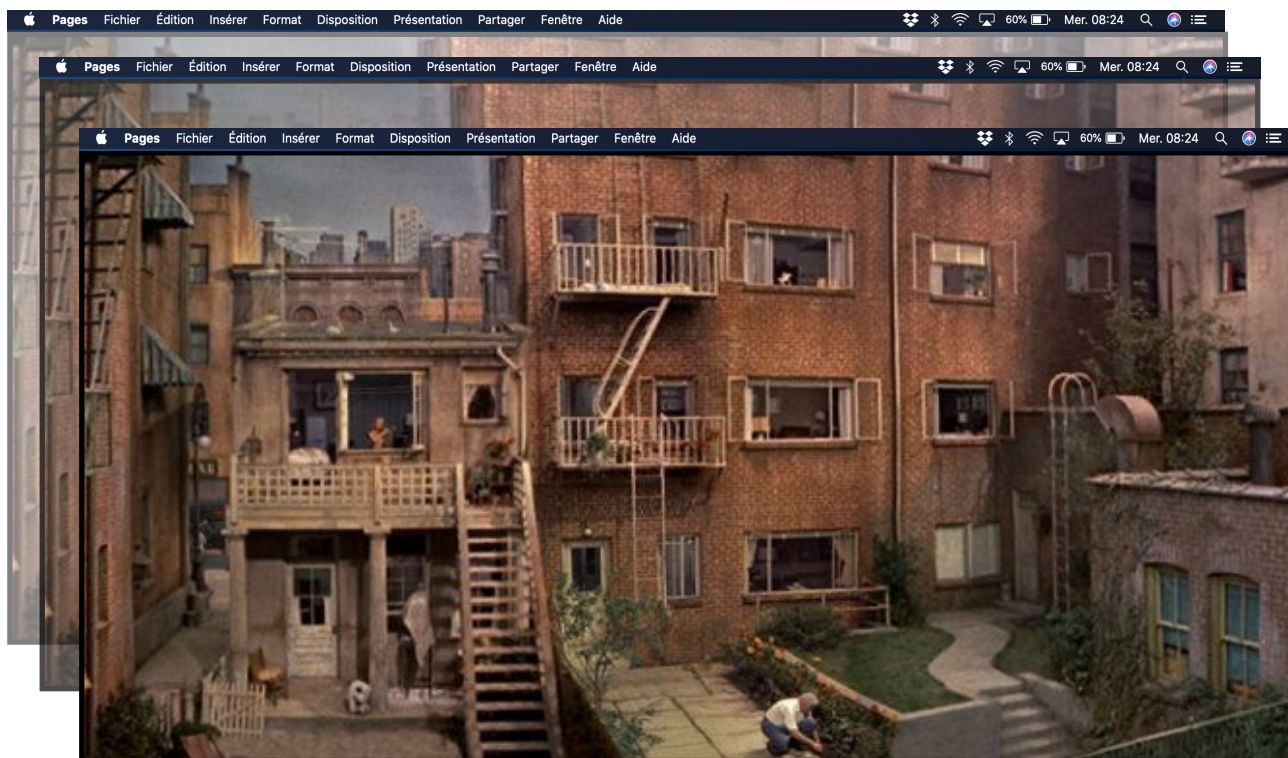


Fig. 7. *Fenêtre sur cour* (A. Hitchcock, USA, 1954). Dans ce film, toutes les fenêtres du complexe immobilier agissent comme autant d'écrans et autant de ménages ayant chacun leurs secrets. Le grand maître du suspense avait-il anticipé ces nouvelles fenêtres informatiques virtuelles, ces *windows* en cascade qui allaient bientôt déferler sur le monde entier ?

Dissimulation ou monstration ? De ce critère de visibilité du split screen (**ce trucage devant, pour beaucoup, être directement perçu pour mériter cette dénomination**) dépend sa reconnaissance et son emploi en tant que tel. C'est ainsi que l'apparition du premier split screen diverge fortement d'un auteur à l'autre¹⁵, tous les historiens du cinéma ne s'entendant pas sur la question¹⁶, bien que tous datent ses débuts autour de 1900.

¹⁵ Par exemple, Georges Méliès, *Un homme de tête* (1898); Ferdinand Zecca, *Histoire d'un crime* (France, 1901); Edwin Stanton Porter, *L'attaque du Grand Train* (USA, 1903).

¹⁶ De plus, les nombreux modes opératoires - tels que les surimpressions d'images, les inserts ou les techniques de fondus - complexifient encore les différents essais typologiques.

2.2 Split screens en état de crise

Si les spécialistes ne s'accordent pas sur l'origine ou la définition du split screen, tous sont néanmoins unanimes dès qu'il s'agit de relever l'évolution exponentielle de ce phénomène ainsi que son âge d'or dans les années 1960 et 1970. Ce développement remarquable est multifactoriel et s'explique aussi bien par une volonté artistique d'exploitation de toutes formes de montage, que par un effet de mode ou que par une diffusion mimétique à tous les médias. C'est ainsi que le split screen envahit non seulement tous les petits et les grands écrans - passant du cinéma aux différentes séries, aux publicités, aux émissions, journaux et autres débats télévisés ou aux concerts live - mais aussi les tablettes d'ordinateur et autres smartphones, et est présent dans la quasi totalité des jeux vidéos, des sites web, des blogs et autres clips musicaux (Fig. 8 à 10).

Il va de soi que les progrès technologiques représentent l'une des conditions essentielles à cette fragmentation d'écrans désormais pluriels, tandis que les modes de consommation de l'information, comme le zapping et l'hyperconnectivité *via* les réseaux sociaux, confortent cette tendance lourde (TWENGE, 2018). Face à la mondialisation, à ce *plus d'infos, plus vite, tout le temps*, le split screen apparaît comme LA solution, permettant cette démultiplication des points de vue, incluant son propre avis, sa propre réflexivité (ZERBIB, 2014) dans une condensation maximale.



Fig. 8. Suivant le cinéma et la télévision, de nombreuses vidéos et autres clips musicaux diffusés sur le net reprennent les codes visuels du split screen; ici, le groupe français Daft Punk associe polyvision et polyphonie dans son clip *Pentatonix*, <https://www.youtube.com/watch?v=3MteSlpxCpo>.



Fig. 9. Les jeux vidéos *multiplayer*, comme ici celui de Mario Kart 64 (Nintendo), divisent l'écran en autant de joueurs.



Fig. 10. Face aux mesures de confinement, les médias innovent, à l'instar de *Tous en cuisine* (M6, dès le 21 mars 2020 avec Cyril Lignac) qui affiche une série de multiplex (grâce à un montage vidéo assisté par ordinateur désormais facilité), comme autant de portes ouvertes sur d'autres foyers.

Cependant, et si l'essor du split screen coïncide largement avec «cette transformation radicale des manières d'interagir en ligne» (COUTANT et STENGER, 2012 : 82), **son utilisation massive, dans les années 1970 et dès 2020, correspond également à deux états de crise** qu'il nous semble important de souligner.

2.2.1 Mai 68, le besoin de liberté

*Diptyque Marilyn*¹⁷, *Woodstock*¹⁸ et *Supermario*¹⁹, voici trois exemples qui illustrent bien la diversité de l'usage du split screen au plus fort de son exploitation, entre recherche artistique, aspirations d'une génération *Peace and Love* et développement des loisirs par l'utilisation d'écrans multiples dans les jeux vidéo à plusieurs joueurs.

Ce mouvement déferle ainsi en même temps que ce désir profond de liberté, suivant notamment les revendications des associations estudiantines puis féministes de mai 1968²⁰. Il s'agit ici de casser les codes, d'ouvrir les perspectives, de représenter les fissures d'un monde petit-bourgeois inégalitaire, d'affirmer sa différence par des moyens non conventionnels dont le split screen fait largement partie.

2.2.2 Covid-19, la nécessité de confinement

Cet état de rupture fut également déclaré à l'heure où nous rédigeons ces lignes²¹. Dès le 13 mars 2020, le conseil fédéral suisse annonce des mesures exceptionnelles (notamment de semi-confinement) afin de lutter contre une pandémie aux effets encore non maîtrisés. Cette impossibilité à se rassembler donne lieu à un nouvel espace de représentation où, à travers une multitude d'écrans connectés, on s'applique à donner l'illusion d'un seul et même écran²², d'une seule unité de pensée (à défaut de celle(s) de lieu et/ou de temps), d'une volonté commune.

Alors que le «pic» du split screen des années 70 représentait cet élargissement vers un monde de «possibles», celui de 2020 stigmatise un monde de repli, d'enfermement, de restriction des libertés individuelles. L'écran ainsi divisé ne correspond plus à ce besoin d'explosion des codes et des cadres (*cf. supra*), mais bien à un élan de solidarité recherchant par dessus tout l'union. Le split screen ne divise plus, il rassemble, l'image composite n'oppose plus les opinions mais unit les forces.

¹⁷ Sérigraphie mondialement connue de l'artiste américain Andy Warhol (1962) qui représente 50 images de Marilyn Monroe (25 fortement colorées et nettes, 25 en noir-blanc floutées).

¹⁸ Documentaire du festival éponyme (1969) de Michael Wadleigh (Warner, 1970).

¹⁹ Nom générique d'une série de jeux vidéo créée par Nintendo dès 1985.

²⁰ *Cf.* COLLECTIF (2010 / 2), notamment pp. 53-68.

²¹ Dès la fin de l'année 2019 en Chine, dès le mois de février 2020 en Italie, puis mars 2020 dans la grande majorité des pays.

²² *Cf.* <https://www.youtube.com/watch?v=UE7rD93Qr78> ou https://www.youtube.com/watch?v=Sj4pE_bgRQI.

Parallèlement, et face aux débordements de toutes sortes (2.2.1), les systèmes de vidéo-protection se développent à un rythme effréné, chaque portion d'espace filmée, mise côte à côte sur une paroi écranique, faisant office d'autant de dispositifs de sécurité, d'autant de garants de l'ordre préservant un état démocratique en danger de rupture. Et, comme l'histoire se répète dans un cycle continu, ce renouveau (2.2.2) va de pair avec l'utilisation massive de big data à des fins de surveillance, de traçage des données numériques personnelles. Dans cet effort commun de prévention sanitaire, et sous la noble volonté de préservation du bien public le plus précieux qu'est notre santé, nous sommes toutes et tous sous l'œil d'une ou l'autre caméra (Fig. 11), sous le regard de centaines de programmes informatiques dont nous n'avons même pas conscience...



Fig. 11. Les divers systèmes de vidéo-protection constituent une autre forme de représentation démultipliée devant permettre une vision globale d'un territoire donné. Caméras urbaines, drones, géolocalisation ou données personnelles numériques donnent autant d'informations sur un écran couvrant désormais l'intégralité de notre planète et de ses occupants. Quoiqu'on puisse penser de cette surveillance - sécurité ou atteinte à la liberté personnelle, abus de pouvoir ou nécessité, espace public ou privé, prévention ou délation - le fichage de nos moindres faits et gestes s'opère par le biais de cette vision panoramique. Image tirée de <https://www.lesechos.fr/idees-debats/editos-analyses/videoprotection-jusquou-iront-les-villes-347536>.

1970 et 2020 : deux états de crise, deux révolutions, deux tournants majeurs dans l'histoire de notre humanité. Ouverture et fermeture, séparation et union, mondialisation et régionalisation, réductionnisme et holisme... Comme le flux et le reflux des marées permettent aux océans de respirer, ces deux vagues du split screen - identiques à la surface, mais tellement opposées en profondeur - symbolisent parfaitement ce souffle sociétal, cette oscillation permanente d'une civilisation en recherche d'air et d'équilibre.

3. FAUT-IL ÊTRE POUR OU CONTRE LE SPLIT SCREEN ?

«In this regard, the cinematic split-screen is an interesting - and somewhat puzzling phenomenon. Despite its long history, the cinematic split-screen has attracted relatively limited attention in the literature of film history or film style. Much of film literature either ignores the form, or relegate it to brief and passing mention. Those few texts that do consider it, generally do not examine the poetics of the form as it has been used by film artists.» (f) (BIZZOCCHI, 2009 : 2)

«Le procédé du split-screen, tel qu'il est le plus souvent utilisé, se résume à une exacerbation boursouflée des modes d'écriture, de production de sens et d'affection du spectateur propres au cinéma.» (g) (LÉVY, 2016 : &4)

L'opposition déjà mentionnée (1) concernant la nature du split screen se retrouve assez logiquement dès qu'il s'agit de se positionner en faveur ou en défaveur de ce procédé. Il y a les «pour», qui mettent en avant cette «forme poétique» et regrettent même que celle-ci ne soit pas davantage étudiée (f) et les «contre», qui dénigrent ouvertement cette «exacerbation boursouflée des modes d'écriture» (g). Cette tendance antithétique marquée est palpable chez la plupart des spécialistes en la matière (3.2). Notons également entre deux une attitude intermédiaire qui se contente de relever ce phénomène comme une étape quasi-inéluctable dans un mouvement de transformation numérique (3.1).

3.1 On n'arrête pas le progrès

Rappelons-nous que le split screen est avant tout une technique, un art (*ars*, au sens premier) et que, comme tout nouveau moyen technologique et/ou invention, il n'est ni bon, ni mauvais en soi, seule l'utilisation de ce moyen pouvant faire l'objet de considérations éthiques ou artistiques. Ainsi, le passage du grand écran à la petite lucarne implique, obligatoirement, un reformatage favorisant la progression du «simple» split screen (division de l'écran en 2 ou 3, horizontal, vertical ou diagonal) au multiscreen, la seule limite à ce processus résidant dans «la compréhensibilité et [de] la logique narrative du récit cinématographique» (SIMMONNET, 2014 : 139).

De plus, et même sans usage du split screen dans une production spécifique, **nos modes de consommation multi-écrans en hyperconnexion créent de facto cette démultiplication écranique** (entre la TV, la tablette, la console de jeux, le smartphone, l'ordinateur, etc.). Que nous le voulions ou non, cette évolution sociétale induit ce morcellement (et/ou cette fusion, cf. 1) des informations²³. S'il va de soi que «l'âge a une forte influence sur les pratiques médiatiques» (COLLECTIF, 2013 : 163) - les jeunes générations ayant une plus forte appétence en matière de transmédia - il appert également que cette technique traduit une évolution dont il faut prendre acte .

²³ Avec différentes variantes, allant d'un seul contenu audiovisuel visible sur plusieurs écrans à autant de contenus audiovisuels visibles (voire même davantage) que d'écrans dans des cross-médias souples.

3.2 Les défauts de ses qualités

Parallèlement à cette optique visant simplement à relever cette tendance, par exemple dans l'histoire du 7^e art en tant que caractéristique d'un cinéma d'avant-garde ou d'exploration (BOVIER, 2008), chaque avantage relevé par un auteur trouve son inconvénient chez un autre, chaque qualité pouvant être lue comme un défaut. En voici trois exemples :

3.2.1 Art ou artifice ?

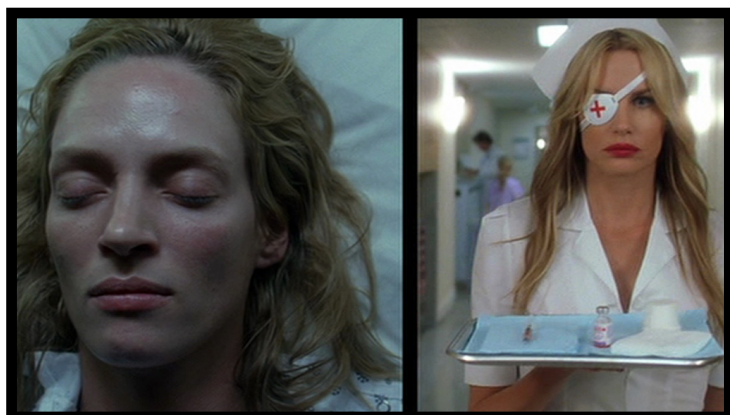
Comme dans tout art de la représentation, la recherche des variations constitue une clé de voûte à l'élaboration d'une œuvre à la fois exploratrice de toutes les ressources expressives de l'image et conservatrice d'une tradition. A l'instar de la démarche artistique du peintre Claude Monet, désireux de capter les irisations d'un même sujet (comme les *Nymphéas* ou la *Cathédrale de Rouen*) jusqu'à son essence première, l'écran ainsi fragmenté révèle des détails inédits, une compréhension approfondie, une narration revisitée. En ce sens, le split screen serait une étape intermédiaire indispensable vers la captation totale du réel, vers une réalité augmentée :

«Les projections splitscreen et multiscreen, et l'écriture scénaristique consécutive à ces techniques, présentent, depuis la fin des années 90, une étape intermédiaire de cette évolution, qui dans un proche avenir, avec différentes déclinaisons et applications de la 3D, s'achemine, en suivant d'ailleurs une tendance anthropologique, vers l'immersion complète ou partielle dans l'image, offrant de surcroît, de nouvelles possibilités d'interaction spectatorielle.» (SOBIESZCZANSKI, 2010 : 8)

Dans cette quête d'une virtualité immersive, le split screen - compris à la fois en tant qu'outil technique permettant cet aboutissement et nouveau moyen narratif - permettrait le passage vers un mode de projection holographique (Fig. 26), vers un état de représentation supérieur.

A l'inverse, ses détracteurs, se basant notamment sur les critères esthétiques prévalant dès le début du cinéma (LE FAOU, 2013), dénoncent cet «artifice» ne remplissant le plus souvent «qu'une fonction d'habillage» (LÉVY, 2016 : 1), un procédé *faute de mieux*, la solution du moindre effort :

«Dédoublage du cadre, mise à plat des procédés de montage, contournement de la dimension de choix, associations et interprétations téléguidées : en somme, et pour le dire de façon brutale, le split-screen, c'est l'écriture cinématographique surlignée au Stabilo Boss !» (LÉVY, 2016 : 8)



Proche des accusations ayant porté sur le maniérisme, l'abus de cette astuce grossière mène à une sophistication superfétatoire, à l'outrance, au grotesque.

Fig. 12. L'un des écrans scindés dans *Bill Kill* Vol. 1 (2003) de Quentin Tarantino : solution de facilité ou réel talent ?

3.2.2 Richesse ou pauvreté ?

Immanquablement, les défenseurs de ce procédé y voient une richesse créatrice à exploiter, un transcodeur d'avenir, tandis que les autres s'appliquent à abolir cet emploi, notamment très prisé dans les films d'exploitation - à visée commerciale - relevant d'une «économie de moyens» (dans tous les sens du terme) indigne d'un cinéma de qualité. De la sorte, les avis concernant un réalisateur comme Quentin Tarantino²⁴ sont-ils très tranchés, faisant de lui soit «un cinéaste du réveil», en avance sur son temps, soit «un cinéaste du sommeil» (ORTOLI, 2015 : 7), d'un niveau très médiocre. Cette question est âprement discutée pour savoir, notamment, «si l'écran fragmenté obéit à des règles et à des normes qui visent à maximiser l'attention du spectateur plutôt qu'à la détourner» (MATHIEU, 2011 : 140).

En effet, cette accumulation d'images disparates, faisant du spectateur un témoin d'une régie de surveillance vidéo face à une série d'écrans, empêche l'immersion, réfrène toute sensibilité, tant ce quadrillage de la réalité sature le mécanisme émotionnel par une infobésité morbide. Pour d'autres, au contraire, le split screen coïncide naturellement à une augmentation du pathos, à une accélération du rythme cardiaque, l'esprit ainsi surchargé devant, pour créer le sens, dégager un surplus d'attention, gérer une tension maximale. C'est sur ce principe que les débats politiques²⁵, présentant généralement les (deux) candidats dans un face-à-face savamment orchestré et un écran divisé en deux coupes égales, donnent à voir un spectacle n'ayant rien à envier aux tragédies antiques.

De manière générale, ces écrans multiples - considérés comme autant de «fenêtres [ou de portes] sur le monde» - cristallisent les anciens débats sur la notion de «regard», entre «intimité et extimité» (TEYSSOT, 2010), ouverture et fermeture, liberté et emprisonnement, sphère publique et sphère privée, espace visible et espace invisible, etc. Et, à l'intersection de ces notions de «frontière²⁶», de «limite» se situe la très délicate question du voyeurisme.

3.2.3 Sublimation ou perversion ?

«Spectateur, regardeur, voyeur» (VÉRON-ISSAD, 2014) : le rôle de celui qui regarde varie fortement d'une situation à l'autre et tout dépend de son intention, de son implication, de sa prise de conscience. Les principales accusations contre le split screen, contestant toujours les propos élogieux élevant ce moyen poétique jusqu'à la sublimation (5), se focalisent sur le pouvoir manipulateur d'un tel procédé, s'appuyant de plus sur «la suprématie informationnelle de la vue sur tous les autres sens» (COLLECTIF, 2010 : 6).

²⁴ Cf. fig. 12, représentant «La Mariée» dans le coma et la fausse infirmière venant pour la tuer.

²⁵ Et/ou les différents médias (sites web, journaux, etc.) rapportant ces débats, comme ce fut le cas pour l'affrontement opposant les deux présidentiables François Hollande et Nicolas Sarkozy, le 2 mai 2012, sur TF1, cf. SOULEZ (2013).

²⁶ Sur ce traitement des frontières (géographiques, politiques et/ou culturelles), cf. CHUNG (2014).

«Moyen[s] de pression et de coercition» (DELEUZE, 1990), «matraquage²⁷», ou «instrument privilégié du sadisme narratif» (LÉVY, 2016 : & 31), cette découpe informationnelle accroît le suspense, décuple l'attente, provoque la dépendance. Dans la série télévisée *24 Heures chrono* (2001-2010, USA, Joel Surnow et Robert Cochran) qui use et abuse de split screens, la capacité de jugement du téléspectateur est progressivement annihilée jusqu'à outrepasser toute considération morale en justifiant des actes de torture de plus en plus pervers, «la mise en scène et la trame narrative de la série condui[t]sant les spectateurs à désirer voir un corps en train d'être torturé» (KÜNSTLER, 2016 : 135-136). Les nouvelles séries (notamment sur *Netflix*), ainsi que la pléthore de films d'horreur, s'appuient sur cette surenchère et s'appliquent à dégager, au-delà des tabous, les fantasmes les plus sordides :

«De la même manière que la répétition de la consommation d'un psychotrope diminue l'effet de chaque prise, de sorte qu'il faut augmenter les doses pour obtenir le même effet que celui qui était initialement ressenti, la répétition des scènes de torture diminue leur impact affectif sur le spectateur.» (KÜNSTLER, 2016 : 135)

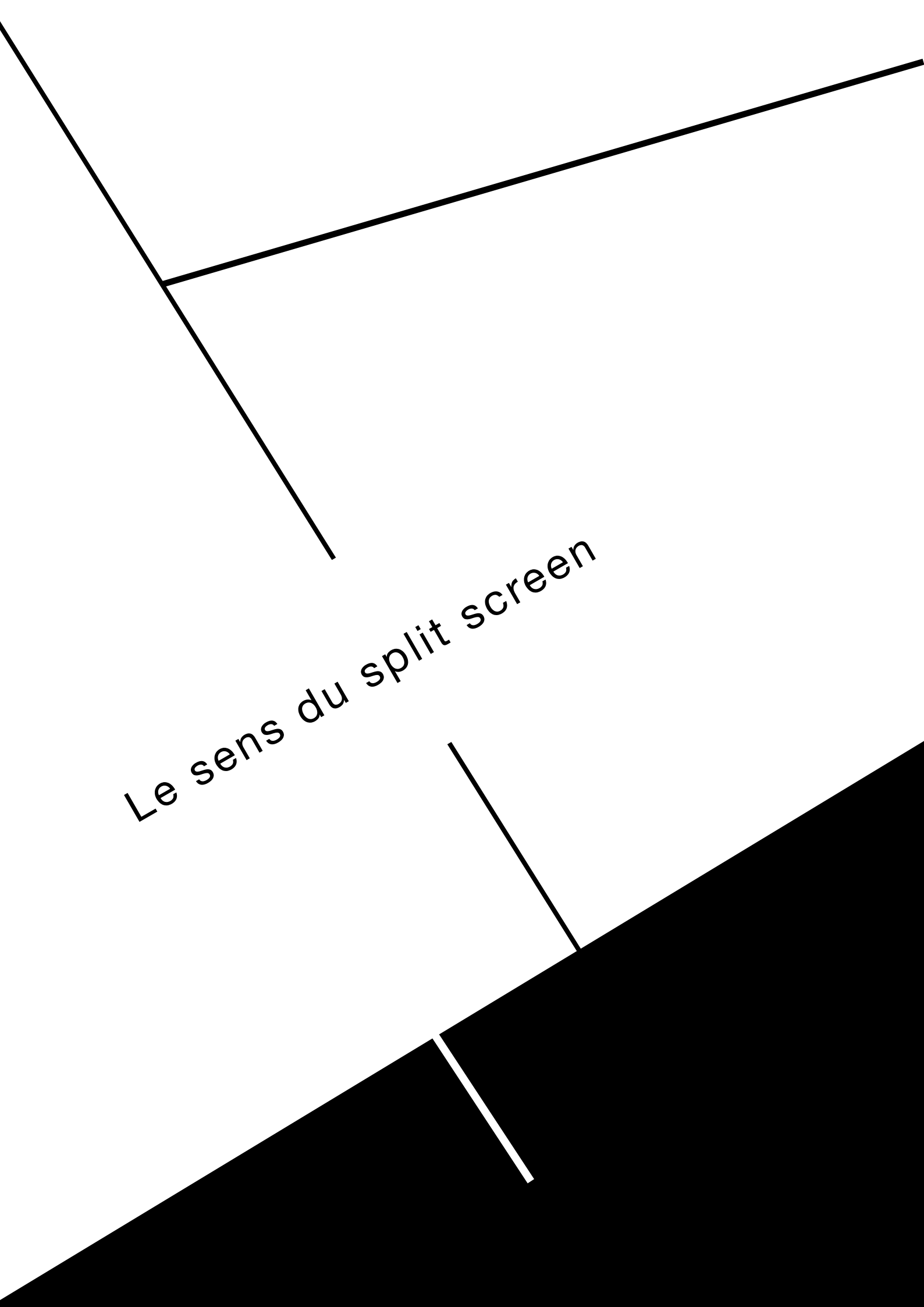
Ainsi, le split screen serait un moyen particulièrement efficace et vicieux afin de repousser ce seuil de tolérance, de banaliser la violence, de fabriquer un public blasé qui, ne s'effrayant de rien mais exigeant une «dose» d'adrénaline de plus en plus forte, brise les barrières entre provocation et transgression, s'enfonce de plus en plus loin dans les abysses de la perversion jusqu'à une amoralité amorphe.



En Europe, de nombreuses voix se sont élevées pour dénoncer l'apologie du mal telle que présentée dans *24 Heures chrono*. Le journal *Libération* titre le 20 02 2007 : «*24 Heures chrono* donne des cours de torture» (Isabelle Duriez). *Le Temps* (23 02 2007, «La banalisation de la torture dans les séries télévisées américaines», Luis Lema) constate une augmentation de l'utilisation de la torture par les soldats américains en Irak et en Afghanistan depuis la sortie de ce genre de productions. *Amnesty international* s'indigne de ces séries qui «...comme *24 Heures chrono* et *Homeland* ont glorifié la torture pour toute une génération» (in *Le Figaro*, 13 05 2014).

Fig. 13. La couverture du Livre de J.-B. Vilmer affiche le héros de cette série (Jack Bauer) ainsi qu'un titre évocateur : *24 Heures chrono / Le choix du mal* (2012, Paris, P.U.F. hors collection).

²⁷ Le dédoublement d'images sensiblement similaires sur un même plan d'ensemble provoque cet effet de répétition abusive, de mitraillage, propre à briser tout système de défense et à s'imposer à la mémoire.



Le sens du split screen

4. LA DISTORSION DE L'ESPACE-TEMPS

Ce qui est intéressant ici n'est pas tant cette opposition permanente - et parfois assez virulente comme nous l'avons vu - entre adeptes et détracteurs du split screen que cette double optique qui ne semble pas pouvoir fusionner. Pourtant, et pour comprendre véritablement le fond de cette problématique, il faut remonter à la source du cinéma et de l'optique. Car le split screen, comme tout moyen technique, incorpore les connaissances de son temps à sa réalisation. Il en est ainsi pour le concept de «relativité» (4.1) ou pour celui d'«espace-temps» (4.2) qui, dans une production filmique, exige de redéfinir les rapports de simultanéité et de continuité dans une nouvelle esthétique et une nouvelle organisation d'un espace aussi bien visible qu'invisible.

4.1 Une question épistémologique

«Il [Diderot] sait qu'il ne suffit pas de donner à lire, mais qu'il faut apprendre à lire, au sens d'enseigner comment lire. Or les œuvres picturales ne sont pas des livres, mais des objets dont il faut construire le mode d'appréciation.» (CROGIEZ LABARTHE, 2019 : 298)

Nous ne revenons pas ici sur les différents rapports entre «image» et «représentation», «réel» et «réalité», ni sur les différents courants philosophiques ayant tenté de concilier physique et métaphysique, sujet que nous avons déjà largement traité²⁸. Cependant, il nous paraît important de rappeler certaines limites épistémologiques, ainsi qu'un contexte historique pluridisciplinaire, afin de situer au mieux cette démarche incluant certaines pratiques dont le split screen. Comme il serait vain d'analyser un document historique sans prendre en considération son contexte de production, il est indispensable de rappeler, même brièvement, le changement de paradigme opéré par la physique au 20^e siècle, ainsi que ses nouveaux enseignements qui ont bouleversé, et continue de le faire, notre rapport à la réalité.

En effet, et suivant la découverte de nouvelles galaxies (notamment par Edwin Hubble), l'un des bouleversements majeurs fut d'excentrer, une fois encore, l'être humain par rapport à l'Univers. Si le 16^e siècle marqué par l'héliocentrisme copernicien sonna le glas d'un Homme au centre du monde, le 20^e siècle, notamment avec les travaux réalisés dans le domaine de la génétique ou de l'anthropologie, confina notre humanité au rang d'un grain de sable dans le système évolutionnel d'un cosmos se déclinant désormais en plurivers. De la même manière, l'apprentissage du relativisme einsteinien se décline sous une multitude de formes (CLIVAZ, 2015) : c'est ainsi que l'ancestral débat - repris notamment par Diderot dans sa *Lettre sur les aveugles à l'usage de ceux qui voient* (1749) - est ainsi enseigné dans les écoles où, en sciences naturelles, on découvre les différentes visions possibles selon la nature de l'œil (humain, mais aussi animal), c'est ainsi que l'impossibilité de voir notre univers sous un seul prisme est l'une des prémisses à toute introduction à la physique, c'est ainsi encore que l'espace est désormais

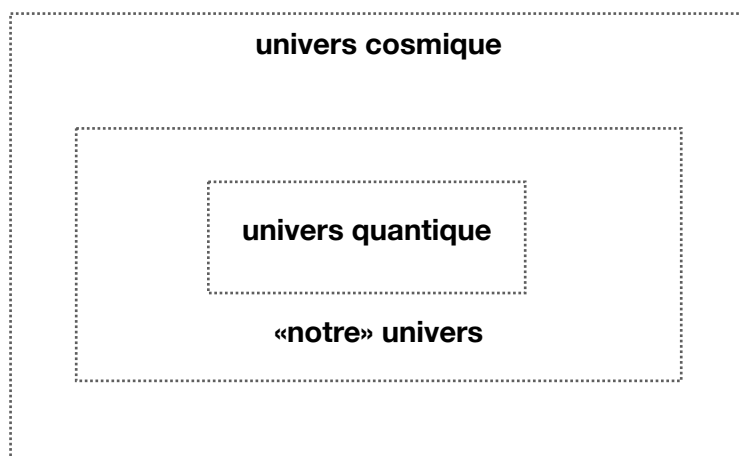
²⁸ Cf. CLIVAZ (2014; 2015; 2016; 2019). Sur la question épistémologique, cf. COLLECTIF (2010 / 3).

inextricablement uni au temps, dans un espace-temps désormais souple et fluctuant, tandis que les lois de la physique «classique» - régissant notre vie quotidienne - ne correspondent plus avec celles de l'astrophysique et de la physique quantique (*i.e.* de l'infiniment grand et de l'infiniment petit).

Même si cette révolution épistémologique majeure prendra encore plusieurs décennies à être parfaitement ingérée par le grand public, les différents «artistes» (peintres, écrivains, musiciens, cinéastes, *etc.*), visant à la fois l'expression du Beau et du Sens, développent dans leur art respectif des représentations du «Réel» en phase avec les connaissances du moment, et ce même si désormais toute réalité ne peut être que relative, floue, indéterminée et plurielle...

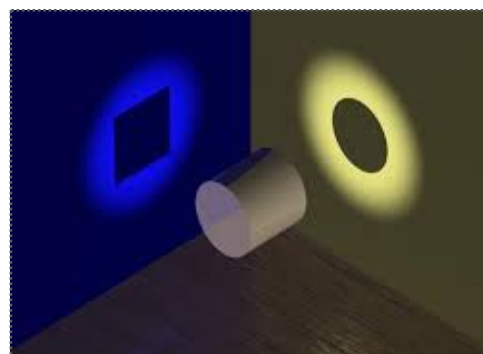
Exemples didactiques du concept de «relativité²⁹»

La relativité du Sa-Voir : de la même manière que la conception des couleurs diffère chez un daltonien, ou qu'une mouche (avec ses yeux en forme de facettes hexagonales, fig.14, à droite) ne perçoit pas la même réalité qu'un être humain, le sa-voir dépend non seulement des connaissances accumulées (par l'instruction, l'éducation, la culture, les rencontres, *etc.*) mais aussi du système représentationnel, *i.e.* de l'imagerie mentale de chaque individu, de son paysage conceptuel propre.



La métaphore des trois fenêtres (fig. 15, à gauche) : notre vue étant limitée, seule une portion de l'espace (une échelle de grandeur) peut être appréhendée. Ainsi, le monde ne peut s'observer que par l'une de ces trois fenêtres, celle de notre quotidien, celle du macrocosme (par le biais de télescopes, de satellites, *etc.*), celle du microcosme (par le biais de microscopes, d'accélérateurs de particules, *etc.*), usant d'autant de filtres qui déforment la réalité. Cette vision d'un espace spécifique n'est qu'une représentation d'une réalité parcellaire dont nous ne percevons ni la complexité, ni la totalité.

La métaphore du cylindre (fig. 16, à droite) : comme un cylindre peut être vu à la fois sous la forme d'un rectangle et/ou d'un cercle, toute particule subatomique peut se décliner sous la forme d'une onde et/ou d'une particule. Cette dualité onde-particule, à la base de la mécanique quantique, redéfinit notamment ce que nous croyions connaître de la lumière. Ces nouvelles lois physiques ont permis l'émergence des lasers, GPS et autres transistors et bientôt d'une toute nouvelle gestion de l'information et de l'économie, *via* la cryptographie ou les ordinateurs quantiques.



²⁹ Nous reprenons ici des exemples types largement diffusés dans diverses productions de vulgarisation scientifique.

4.2 Compression et dilatation spatio-temporelles

Quel que soit le domaine artistique, la représentation du temps - entre durée balzacienne et instant proustien - fut depuis les origines plus qu'un défi à la création d'une œuvre, l'essence première de toute vie, de toute finitude. N'échappant pas à la règle, les premiers réalisateurs «adoptent, de manière plus ou moins consciente, un modèle de narration hérité d'une assez longue tradition alors que d'autres s'emploient plutôt à le subvertir» (GAUDREAU, 1980 : 109). D'un côté, on respecte donc une certaine fluidité narrative, enrichie certes par des *flashback* et *flashforward* (analepses et prolepses), mais qui ne sauraient, par leur nature³⁰ ou leur nombre, remettre en question cette linéarité temporelle. De l'autre, la difficulté est de s'éloigner du plan-fixe des frères Lumière, fragmentaire et peu propice au mouvement, sans pour autant tomber dans la suprématie du plan-séquence qui respecte le «cours du temps» :

«Le temps se déroule sans entrave, souvent par des longs plans-séquences, puis il traîne, il s'arrête de manière insistante jusqu'à perdre le sens logique, il se fige, en fin il s'arrête». C'est le temps vécu, le «temps humain».» (BONNANI, 2016 : 19)

Ainsi faut-il innover si l'on veut s'extraire d'un réalisme coutumier donnant une illusion de continuité. Dans un empirisme propre au début d'une discipline, qui doit de plus parvenir à réunir l'audio et le visuel dans un tout homogène, on insère une montre ou une horloge (un habit d'une autre époque, un visage vieilli ou rajeuni, *etc.*) dans une scène afin de renvoyer (ou de projeter) le spectateur à un autre instant, on essaie, par le biais de moyens en plein essor (zoom, travelling, incrustation, panoramique, *etc.*), d'influer sur un temps que l'on veut de plus en plus fabriqué. Pourtant, on peine encore à imaginer des chevauchements temporels tels qu'ils pourraient briser non seulement cette linéarité, mais également la rationalité narrative.

A ce propos, les deux ouvrages du philosophe Gilles Deleuze consacrés au cinéma sont très révélateurs de cette difficulté à imaginer l'espace et le temps dans un concept unique : *L'Image-mouvement* (1983) et *L'Image-temps* (1985) illustrent bien cette résistance quant à la fusion de ces deux entités n'en formant pourtant qu'une. Malgré tout, l'extrême vitesse des progrès réalisés au 20^e siècle à de multiples niveaux contraint l'adaptation des modes de pensée. Désormais, la réalité dépasse souvent la science-fiction dans un rythme de croissance quasi exponentiel. Les différentes formes de split screen parviennent ainsi parfaitement à rendre compte de la complexification de ce monde, ainsi que de son accélération.

³⁰ N'oublions pas qu'à ses débuts les codes cinématographiques, encore très dépendants de ceux de la photographie, servent encore souvent une fonction de mémoire, tandis que la rareté des premières pellicules faisait de ces récits, même fictionnels, de potentielles archives en devenir, cf. MAECK et STEINLE (2016).

Ainsi, tout se précipite dès les années 1960 avec cette fragmentation de l'image, qui correspond certes à une recherche de développement esthétique ou à la démultiplication de l'information, mais également à un essai d'assimiler ce nouveau paradigme, cet espace-temps unique et malléable dans un plurivers à N dimensions, cet être humain ayant perdu sa place et n'étant plus qu'une pièce - jouxtant des millions d'autres - dans des infinis sidéraux.

Ainsi, de l'usage courant du split screen - visant par exemple dans un spot publicitaire à montrer un produit avant et après consommation (Fig. 17), à incarner dans un documentaire une histoire par une succession d'«instants évolutifs» traduisant un héritage culturel ou à démontrer, dans un série pédagogique, la richesse d'un espace présent par la multiplicité de scènes diverses se déroulant à un Temps T unique - à des essais expérimentaux (cf. *infra*), on recherche cette distorsion de l'espace-temps.

Les génériques (de films ou de séries) constituent de la sorte une belle illustration d'**une compression spatio-temporelle** «de fragments de signes et d'indices» (TYLSKI, 2008), un métissage disparate agissant comme un distillat d'une œuvre³¹, une brèche dans un univers à découvrir. De plus, certaines bandes-annonces reprennent le concept propre à l'écran divisé mais sous une autre forme; la sitcom américaine *The Big Bang Theory* (de Chuck Lorre et Bill Prady, dès 2007) noie littéralement le téléspectateur sous un déluge d'images juxtaposées, défilant à une vitesse telle qu'il est impossible pour le cerveau humain de toutes les capter (de manière consciente), sur un écran singulier qui ne semble plus «découpé», mais littéralement «haché» sous des coups de flashes incisifs.

A l'autre extrême, on vise **la dilatation la plus large**, l'éparpillement du champ, l'expansion au-delà du cadre. L'espace ne se cantonne plus à celui cinématographique, mais déborde sur celui du public, à tel point que les frontières entre «espace public» et «espace privé» se brouillent dans un cyberespace³² où virtualité et réalité se confondent. Télé réalité, visio-conférences, webcams, les notions de «dehors» et de «dedans» s'amenuisent, le «visible» et l'«invisible» se floutent, tandis que ces «images-miroirs cristallisent la pensée elle-même» (ROPARS-WUILLEUMIER, 2006), celle de millions d'internautes interagissant indéfiniment et en permanence. Dans cette recherche d'un espace-temps infini, l'interopérabilité informatique - offrant la possibilité de démultiplier les contenus écraniques par une pluralité d'interfaces - modifie en profondeur notre rapport au temps, abolit nos rythmes de vie, le but ultime étant une consommation d'écrans illimitée dans un cours temporel continu.

³¹ Dans ce cas précis, et même si le procédé du split screen est très généralement utilisé (notamment pour rendre lisibles plusieurs actions - et/ou personnages - condensés sur un même plan), il n'est que rarement visible (cf. 2.1).

³² Terme proposé par William Gibson dans son roman *Neuromancer* en 1984 (contraction de «cybernétique» et d'«espace»), cf. DESBOIS (2011).

Désormais, libération et délibération des images vont de pair³³, **l'internaute - qui voit autant qu'il se donne à voir** - remplace un téléspectateur passif par autant d'interactions constituant un flux numérique ininterrompu.

Hormis cette exploration de modalités représentatives oscillant entre ces deux pôles opposés se développe **une tendance visant à s'extraire de toute temporalité**. Ainsi, les différents split screens se rapportant aux attentats du 11 septembre 2001³⁴ servent certes à représenter l'ampleur de l'attaque à différents endroits (World Trade Center, New York, Pentagone, Washington), à zoomer sur certains détails particulièrement atroces sans pour autant «manquer» une seule seconde d'actualité, ou encore à représenter la multitude de témoignages par autant de vie brisées et d'écrans explosés; mais cette déferlante d'images, ressassée en boucles, permet également une fixation d'une journée particulière ayant valeur d'éternité, dans une revivance thérapeutique et mémorielle atemporelle.

Car si le temps et l'espace sont fondamentalement corrélés, le seul fait de dégager une indication spatiale permet de fixer sa temporalité. C'est en se basant sur les nouvelles prémisses d'une société digitale que des essais filmiques expérimentent de nouvelles formes, à l'instar de *Timecode* (Mike Figgis, 2000, USA) qui présente dans un même cadre quatre plans-séquences, quatre histoires retranscrites en temps réel par quatre caméras en laissant le voyeur «piocher» ce qu'il désire en construisant à la fois le sens et le temps³⁵. Dans un autre genre, des artistes s'appliquent à découvrir le réseau spatio-temporel issu de nos smartphones et autres GPS, chaque déplacement³⁶ pouvant être lu comme un mini-film qui, ensemble et déposés sur l'immense écran *Google Earth*, révèlent l'histoire d'(un) individu(s), celle de notre Humanité :

«En terme de temporalité et de spatialité, les films *Migrateurs* sont, à l'image d'un Janus, tissés depuis le milieu et peuvent se poursuivre vers le passé ou le présent. Ils possèdent les mêmes caractéristiques que les webcams qui scrutent sans discontinuer; ils sont des flux, des tensions, des rubans. Il y a dans la construction de ces films, la volonté de diviser le montage à l'extrême et de fractionner ainsi le temps indéfiniment rendant son avancée impossible.» (COLLECTIF, 2010 : 129)

Désormais, le spectre d'écrans est si large que la distance entre l'observateur et l'objet observé dépend du degré d'immersion d'un spectateur n'ayant même plus conscience de l'être. Mieux, «l'observateur est, par sa liberté de mouvement, le créateur de sa propre vision de l'espace, et du monde» (LÉVY, 2003 : 64).

³³ «Or, c'est précisément ce que nous incite à considérer une sémiotique de l'espace public : à côté de sa capacité à reconnaître des codes, la pluralité des lectures est une composante fondamentale de l'activité sémiotique du spectateur en tant qu'il est membre d'un espace de discussion publique» (SOULEZ, 2013 / 2 : 14).

³⁴ Notamment dans les journaux télévisés et chaînes d'informations en continu.

³⁵ Pour une étude détaillée de *Time Code*, cf. HOFER (2007 : 156-163).

³⁶ Ici, entre le domicile d'une patiente et le centre médical pendant six semaines consécutives. Cf. *Films Migrateurs* de l'artiste Caroline Bernard, <http://lilirangelechat.com/en/portfolio/sixsemainesdeparalleles-2/>.

Comme Néo dans *Matrix*, (Les Wachowski, 1999, USA, Australie), le cybernaute commence à se réveiller et à pouvoir imaginer que son monde est bien plus vaste que celui dans lequel il croit vivre. Avec d'autres procédés, **les nombreuses variations de split screen favorisent certainement une nouvelle manière de concevoir notre rapport au Tout** (5.1), tandis que cette flexibilité d'un écran désormais *multiview* nous transporte d'*Un Monde clos* à *l'univers infini* (Alexandre Koyré, 1973) par le prisme d'un espace-temps à jamais fluctuant et indéterminé.



Fig. 17. La division d'une page ou d'un écran sert tout particulièrement à illustrer le passage d'un état à un autre et est très souvent utilisée dans un «cadre» publicitaire. Ici, **avant et après** l'utilisation du Gel Pétrole Hahn Style (2005, affiche, France DrafftFCB).

Fig. 18. Les modes de lecture filmiques évoluent : plus de stars, pour plus d'actions et d'émotions, plus vite... Dans *Fast and Furious : Hobbs and Shaw* (David Leitch, 2019), les rôles incarnés par les acteurs Dwayne Johnson et Jason Statham peuvent ainsi être **observés simultanément** dans une comparaison ironique. Cf. https://www.youtube.com/watch?v=pVNoivl-B_A.

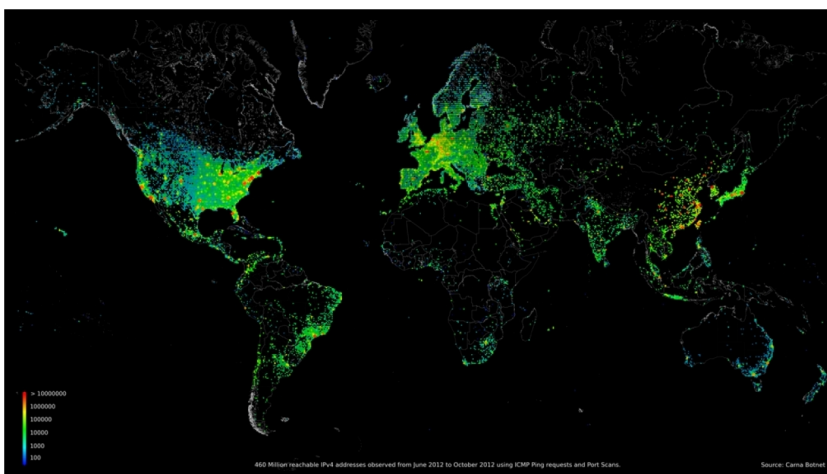


Fig. 19. Cette carte permet de visualiser l'activité internet à un niveau planétaire. Dans ce cyberspace hyperconnecté, la plupart des internautes ont pris l'habitude de travailler (ou de se détendre) sur plusieurs écrans à la fois (ordinateurs, tablettes, TV, smartphones, smartwatches, etc.), dans un split screen et surtout **un split brain constant qui modifie ainsi en profondeur le mode de fonctionnement cérébral**. Image tirée de <https://www.01net.com/actualites/un-hacker-cree-un-botnet-pour-faire-un-recensement-de-l-internet-589337.html>.

5. L'INVERSION DES PERSPECTIVES

Car voici bien la grande révolution sous-jacente à cette réflexion. Si chaque individu sur la planète est à la fois spectateur et réalisateur d'une production audio-visuelle³⁷, si chaque «déplacement physique peut être envisagé comme un espace-temps accueillant potentiellement des activités observables» (ADOUE, 2016 : 94), et si le cyberspace permet aussi bien de voir que d'être vu, nous sommes en face d'une inversion totale des points de vue. L'Homme qui regardait le ciel au centre d'un système fini sait désormais que sa terre n'est qu'un point dans une Immensité illimitée et s'observe d'une quantité de perspectives différentes. Le savoir n'est désormais plus ce tableau unique que les différentes générations de savants essayaient de peindre mais bien cette toile mouvante, tissée par un amalgame de représentations composites, qui ne peut que refléter une réalité relative. Du besoin d'omniscience (5.1) à un nouveau mode représentationnel (5.2), une prise de distance s'effectue, une transformation de nos systèmes cognitifs s'opère.

5.1 Le split screen comme Omniscience

«Les écrans multiples, la non chronologie des événements et, de manière plus novatrice, les changements dans les formats d'image [qui] rendent le cinéaste aussi libre que le peintre dans ses compositions.» (Peter Greenaway *in* HOFER, 2007 : 126)

Polyptyques ancestraux ou split screens modernes, la volonté totalisante de représentation de son monde sous-jacente à ces entreprises est la même. Le désir de connaissance induit un choix cornélien, le fils de Dieu privilégiant une obéissance sécuritaire, l'homme libre osant devenir cet orphelin abandonné dans un univers sans mode d'emploi. Dans un cas comme dans l'autre - homme de Dieu ou homme-dieu - la question du «cadre» est centrale.

5.1.1 Retables, BD et romans-photos

Si la technique cinématographique du split screen est relativement récente, le procédé visant à juxtaposer plusieurs fragments disparates est aussi ancien que l'humanité. Hormis tous les puzzles, mosaïques, patchworks et autres collages, le besoin de rassembler et de répertorier les parties d'une même entité correspond à bien davantage qu'à un passe-temps hérité de l'enfance. Il s'agit de prendre conscience de la richesse et de la diversité d'une Nature encore très largement mystérieuse, de transmettre un enseignement et/ou une tradition, de trouver sa place en s'inscrivant dans une continuité. Cabinets de curiosités ou herbiers, triptyques, vitraux ou mystères en plusieurs tableaux, le but recherché est de regrouper les fragments de connaissance et de les assembler dans un système cohérent. Cette entreprise est, de manière générale, l'ambition de tout scientifique suivant la voie entamée par ses prédécesseurs (savants, encyclopédistes, cartographes, botanistes, *etc.*).

³⁷ Et/ou que chaque existence correspond à des données numériques fabriquant un long métrage.

Sous une autre perspective, imposer sa représentation du monde c'est imposer ses vues. Ainsi, et dès les temps les plus anciens, les différents «représentants» du pouvoir légitime (aussi bien spirituel que temporel) ont pris un soin tout particulier à construire, pièce par pièce, leur dogme et leur autorité sur une colonne Trajane ou dans une Bible³⁸, dans un livre d'Heures ou sur un retable. L'«image³⁹» se prêtant naturellement à l'instruction d'une population encore largement illettrée - et étant par sa nature plus distrayante - fut donc un vecteur privilégié dans cet acte de représentativité. Ainsi le split screen, qui peut paraître moderne par sa sonorité anglo-saxonne ou sa relative jeunesse, n'est-il en fait que le descendant d'une longue lignée de formes visuelles - visant à réunifier les différentes parties d'un même Tout dans un cadre unique - à laquelle appartiennent les bandes dessinées, les romans-photos, les musées ou les blogs.

5.1.2 Le délicat rapport entre la partie et le tout

Recherche d'une vision plus complexe du réel ou besoin d'Unité, fragmentation ou multiplication, cette dichotomie révèle bien davantage qu'un double focus définitoire (1), deux conceptions du monde opposées (LEBLANC, 2007). **D'un point de vue réductionniste, il s'agit de réduire toute matière jusqu'à son composant ultime**, à extraire «la substantifique moëlle» de la vie, à détacher le simple pour reconstituer la chaîne du complexe. Dès lors, le split screen permet cette segmentation du réel en donnant à voir des portions d'invisibilité, d'inintelligibilité :

«Alors le personnage s'invente comme «partie». Il comprend qu'il n'est, même dans les gros plans, que le quart de l'écran, une fenêtre dans un flux d'événements, un pantin dans une simultanéité de toutes les vies. Ce qui apparaît en tant qu'analogie : chacun vivant sa vie à l'intérieur d'une simultanéité qui nous échappe, chacun «dans» la construction de son personnage selon les profils de l'industrie médiatique : devant l'écran chacun a une temporalité linéaire [...], derrière l'écran la vie à Los Angeles devenue un screentest permanent, une folie panchronique.» (Michaël La Chance *in* COLLECTIF, 2010 : 36)

³⁸ Nous rappelons que La Bible est un terme collectif signifiant plusieurs livres, le nombre singulier désignant le Tout pour ses différentes parties selon un principe métonymique.

³⁹ Aussi bien iconique que métaphorique : «Chaque jour, plus de trois milliards d'images s'échangent sur les réseaux sociaux. De récepteurs d'images, nous sommes devenus aussi leurs émetteurs. [...] Les banques d'images et la *stock photography* sont autant de symptômes d'un temps qui n'est plus celui des créateurs, mais des gestionnaires.» *in* Universitas, Le Magazine de l'Université de Fribourg, Le Narcissisme, 03 2019/2020, «Le supermarché des images», p. 6.

L'homme est ainsi ce cyclope (6) qui ne peut voir qu'une «image» à la fois, mais qui, par le décuplement des projections, parvient à envisager un polyptyque représentatif d'une certaine globalité. Dans cette approche s'insèrent les techniques de mise en abyme ou celles de dédoublement des personnages⁴⁰; par des incrustations récurrentes d'une scène répétée - ou modulée - à maintes reprises ou par celles d'innombrables doubles et jumeaux est créée **un hyperécran, somme de tous les hypoécrans cumulés, visant à permettre cette vision pluriscopique.**

D'un point de vue holistique, la somme de différents focus ne peut en aucun cas traduire la totalité, celle-ci étant toujours supérieure - et/ou différente - à l'ensemble de ses composants. Il s'agit donc moins de considérer une multitude d'écrans que **les différents rapports que ceux-ci entretiennent entre eux.** Ainsi, les différents modes catégorisationnels inhérents au montage sont-ils à même de refléter des relations homothétiques, métonymiques et métaphoriques où la partie n'indique pas uniquement une portion d'un Tout, mais surtout une nature, un fonctionnement, un trait commun avec l'Ensemble :

«Si le multiscreen fragmente la narrativité de l'œuvre, qui nécessite la reconstruction d'un tout qui se fait par contiguïté des signes plastiques dans une compression sémantique, chaque fragment, avec ses fluides et ses flux est aussi un univers en soi avec son *energeia*, fonctionnant comme l'univers et le monde.» (Christine Palmiéri in COLLECTIF, 2010 : 87)

Bien que ces deux perspectives permettent un métaregard et des considérations autoréflexives sur l'acte de représentation, les liens méronymiques issus de cette deuxième perspective sont plus à même de saisir une dynamique, de percevoir les transformations et métamorphoses d'un monde en perpétuel mouvement. **Ce qui est ainsi recherché n'est pas une capture totale, d'un Lieu L à un Temps T, mais bien les délicates vibrations de lignes de force(s) présentes dès les origines de notre univers, de principes premiers se propageant en tous lieux et en tout temps.**

5.1.3 Entre désir d'omniscience et rêve prométhéen

Réductionnisme ou holisme, fission ou fusion, l'écart de ces perspectives est le même - d'un point de vue analogique - que celui entre les verbes «avoir» et «être». Même si nos modes de fonctionnement cognitif (actuels ?) peinent encore à réunir ces deux systèmes de pensée simultanément, l'apport de ces derniers permet d'envisager aussi bien les vides que les pleins, le noir que le blanc, l'obscurité que la lumière.

⁴⁰ Nous n'insistons pas ici sur ces techniques qui méritent un traitement particulier. Notons simplement que celles-ci ont connu «une phase d'effervescence à partir des années 1960» (donc, à la même époque que celle du split screen) et sont toujours très fortement utilisées de nos jours, (cf. HAMEL, 2011; BERTHET, 2004 ou deux exemples de clips musicaux : <https://www.youtube.com/watch?v=pVHKp6ffURY>; <https://www.youtube.com/watch?v=KDXOzr0GoA4>).

De plus, le split screen, en tant que performance artistique, donne à voir les mécanismes de l'acte de représentation, «une monstration vidéo-filmique distribuée spatio-temporellement» (COLLECTIF, 2010 : 3). En effet, cette technique met en exergue, mieux que toute autre, l'importance du cadre, du champ de vision. Le split screen est surtout un *split frame*, impliquant un hors-champ tout autant important que le champ lui-même⁴¹, tandis que la confusion entre le narrateur et le spectateur brouille encore cet espace dont les frontières deviennent confuses et élastiques.

Si l'omniscience narrative fait partie des constantes littéraires largement étudiées et commentées - le narrateur hétérodiégétique pouvant user de sa «toute-puissance» afin d'instruire ou de mystifier le «lecteur» - cette façon (audio-visuelle) de gérer le savoir⁴² offre de nouvelles possibilités afin de casser plus que des codes de transcription, un cadre de pensée. Les communautés virtuelles ainsi que les modes de consommation de l'«image» en hyperconnexion déplacent les pôles de connaissance; chacun revendique un argument d'autorité et partage sa vision, ses avis et autres coups de cœur; chaque internaute est ainsi un petit dieu possédant son propre «dogme» qui distille des «coupes» de sa réalité en continu sur la réseautique.

Car ces scissions permanentes - transécraniques, transinformationnelles, etc. - font paraître notre monde comme une toile géante composée de myriades de pixels qui peut désormais être modifiée. L'antique perspective binoculaire, produisant un point de vue unique, est ainsi remplacée par des perspectives multiloculaires démultipliant les images, en même temps que le monothéisme⁴³ se voit progressivement remplacé par un polythéisme à connotation animiste. Par ses différents usages, le split screen invite à rompre avec les traditions passées, à penser une nouvelle utopie, «une nouvelle humanité communicante», grâce à cette «architecture virtuelle capable de créer des réalités hybridées et des modes d'existence immatériels» (MOUKARZEL, 2019 : 120).

Comme le savant antique désirait posséder tous les mystères d'un cosmos ordonné, l'«adepte» du split screen désire briser le cadre, creuser sous la surface, découvrir un Ne regard, une autre dimension, un nouveau sa-Voir. Enchaîné à son histoire, il veut se libérer du joug des codes imposés, s'affranchir de Dieu et de la fatalité, choisir sa propre destinée. Recherche heuristique ou ontologique ? Hégémonie ou émancipation ? Dans un cas comme dans l'autre, **la soif de liberté et plus encore, de préserver son libre-arbitre est bel et bien au centre de la démarche, entre désir d'omni-science et rêve prométhéen.**

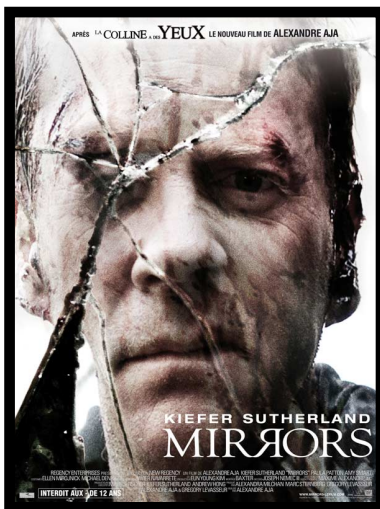
⁴¹ «Les limites de l'écran de cinéma ne forment pas un cadre, mais un cache» (BAZIN, 1990).

⁴² Entre savoir(s) «montré, retenu et manquant», cf. FORTIER et MERCIER (2001).

⁴³ «Elle [la perspective optique classique] est le fruit du monothéisme, et de l'invention du concept d'infini. Autant dire un point de vue unique» (LÉVY, 2003 : 64).

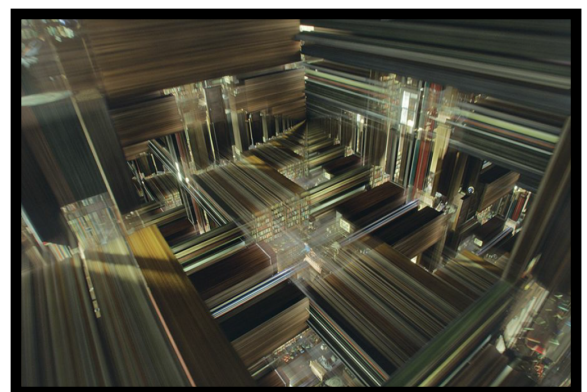
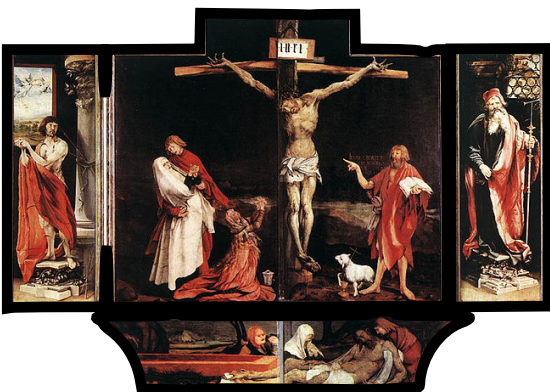


Variation d'un même esprit ou schizophrénie ? Ces jeux de split screens en enfilade agissent-ils comme une loupe grossissante - dévoilant les multiples facettes d'une même personnalité en doute face à ses choix - ou les reflets de plusieurs personnalités sous un même visage, se disputant un même esprit ? Fig. 20 et 21, de gauche à droite : *La Dame de Shanghai* (Orson Welles, USA, 1947) et *Split* (Manoj Nelliyattu Shyamalan, USA, 2016).



Démarche réductionniste ou holistique ? A gauche : le miroir fissuré en tessons disparates reflète une image et un personnage à jamais brisés, décomposés. *Supra*, les fragments d'écran semblent s'assembler façon puzzle pour reconstituer l'image de Steve McQueen. Dans les deux cas, ne s'agit-il pas de dépasser les limites, de casser le cadre, de passer de l'autre côté du miroir ?

Fig. 22 et 23 : *L'Affaire Thomas Crown* (Norman Jewison, USA, 1968) et *Mirrors* (Alexandre Aja, réalisateur français, USA, 2008). Image tirée de : <https://www.youtube.com/watch?v=9NS7iRP2BjY>.



Recherche ontologique ou métaphysique ? De tout temps, l'homme a désiré représenter l'entier de ses connaissances, mais également ses limites. Ainsi, et selon les moyens techniques disponibles ou les paradigmes en vigueur, le support diverge mais la démarche visant à voir au-delà est la même. Ainsi en est-il des polyptyques religieux dépliant l'univers dans une succession de volets et de dimensions ou des films de science-fiction imaginant la réunification des forces fondamentales en repensant le temps et l'espace dans un canevas d'intervalles et d'interstices interagissant entre eux. Fig. 24 et 25 : Retable d'Issenheim (1516, Wikipédia) et scène de la bibliothèque d'*Interstellar* (Film de Christopher Nolan, GB et USA, 2014).

5.2 Vers un nouveau mode représentationnel

Un dernier point mérite d'être souligné pour comprendre l'impact de telles pratiques. Les remarquables avancées scientifiques concernant le fonctionnement cérébral (dans un grand nombre de disciplines comme les neurosciences, mais également l'optique, la psychologie, la biologie, la philosophie, la psychiatrie, la sociologie, etc.) révèlent des conclusions surprenantes. Au nombre de ces résultats, nous pouvons citer la spécialisation des hémisphères cérébraux - ainsi que de leurs parties - dans l'accomplissement de tâches particulières, le rôle prépondérant de l'inconscience dans nos prises de décision (aussi bien comportementales qu'émotionnelles), le traitement d'un temps particulier à un niveau psychologique ou encore une meilleure compréhension de la vision humaine (avec notamment la persistance rétinienne) et de la construction du sens⁴⁴. C'est ainsi que l'importance de la vision fovéale (ou maculaire), jouant un rôle central aussi bien au niveau physique que sémantique, se voit progressivement relativisée par celle périphérique qui, bien que moins perceptible, générerait tout autant d'informations :

«La vision fovéale est active, consciente, précise, sensible aux couleurs et aux formes. C'est la vision du prédateur, du chasseur. La vision périphérique est passive, inconsciente, sensible aux contrastes et aux mouvements. C'est la vision de la proie.» (Marc Boucher *in* COLLECTIF, 2010 : 57)

Encore une fois, le sacro-saint cadre découlant d'un regard frontal et d'une composition iconique unique voit ses limites se liquéfier avec l'utilisation de multiscreen qui oblige l'élargissement d'un champ visuel et le décodage de sources plurielles. Le spectateur doit ainsi, et en permanence, réaliser des choix, fixer son attention sur telle ou telle partie, orienter sa concentration sur l'une au l'autre interface, préférer une vision nette mais un champ restreint ou un panorama tous azimuts plus large, mais flou.

Ajoutons à cette perception multimodale des distances interpersonnelles chamboulées par l'omniprésence de ces plates-formes écraniques dans notre quotidien⁴⁵, une nouvelle répartition de nos territoires communs, ou l'emploi décuplé de synesthésies issues de ce nouveau traitement de l'information (proche du processus métaphorique), et nous obtenons une modification en profondeur de nos mécanismes cognitifs qui augurent d'une nouvelle ère...

⁴⁴ Sur ces différents points et pour une bibliographie, cf. CLIVAZ (2019 et 2014).

⁴⁵ Sur cette notion de «proxémie» - proposée par l'anthropologue américain Edward Twitchell Hall en 1963 (*proxemics*) - ainsi que sur le code des distances et les échelles territoriales, cf. MARTIN (2014) ou DESCAMPS (1993).

6. DU CYCLOPE AU CYBORG

« [...] une illusion qui avec le consentement du regardeur engendre un processus cognitif authentique, pouvant entraîner des conséquences, en termes d'influence sur le sujet, quasi-existentielles [...]»

«Pour pouvoir interpréter la spécificité du langage vidéofilmique distribué sur plusieurs espaces de visionnement, il faut d'abord se rendre compte de la complexité spatio-temporelle du réel intuitionné et conscientisé.» (COLLECTIF 2010 : 7 / 29)

Oui, le split screen est bien davantage qu'une technique, un montage ou un processus de production audio-visuelle. Cette manière d'envisager le monde est semblable à la pointe d'un iceberg et cache dans ses abysses un nouveau regard en gestation. Parce que chaque personne possède un paysage conceptuel spécifique, parce que chacun crée ainsi, par ce réseau analogique, sa propre réalité, les différentes virtualités écraniques doivent désormais être considérées comme autant de principes actifs d'**une représentation du monde où la frontière entre réalité concrète et réalité augmentée n'a plus vraiment de sens**. Si, au début du cinéma, un film devait nourrir l'imaginaire et «permettre au spectateur de se découvrir à travers ce qu'il projette sur un écran» (LOMBARD, 2011 : 5), il doit désormais faire découvrir à un être humain - forcément protéiforme - toutes les possibilités d'un plurivers aux dimensions insoupçonnées, toutes ses potentialités dans **des scénarios qui ne sont plus considérés comme irréels, mais simplement non réalisés**. Même si cela peut paraître difficilement acceptable pour nos aînés, des «fans» de *Games of Thrones* peinent à faire la différence entre le livre original (Georges R. R. Martin, 1996), la série télévisée (dès 2011), les jeux vidéos (dès 2012) ou la multitude de blogs et autres commentaires sur les réseaux sociaux, comme ils considèrent cet univers du *Trône de fer* comme faisant partie intégrante de leur vie et de leur réalité.

Ainsi, les différentes sortes de split screen parviennent parfaitement à transcrire nos multiples réseaux métaphoriques, à la base de notre système de représentation et de pensée, par le biais d'un polymorphisme figuratif fusionnant virtualité et réalité dans une métamatérialité réunificatrice⁴⁶. **Cette vision pluri-spectrale est ainsi parvenue à intégrer ce nouveau paradigme en relativisant la solidité de toutes limites, en présentant les diverses «natures» de chaque «objet⁴⁷» et en reproduisant, en partie, le fonctionnement de notre système cognitif.**

⁴⁶ Ce métamatérialisme devrait permettre de fusionner les courants réductionniste et holistique sous un même prisme (CLIVAZ : 2019).

⁴⁷ Concernant cette «désusbtantialisation», cet «étiolement artificiel de la réalité» ou encore «une autre représentation du réel» grâce à l'usage du split-screen, cf. Marcin Sobieszczanski in COLLECTIF (2010).

A ce propos, l'une des imageries relevées dans un grand nombre d'ouvrages spécialisés ou de blogs ayant trait au split screen est celle se rapportant au corps, au sang, à la chair; sont évoqués «le tissu filmique», la «théorie de suture» (LOMBARD, 2011 : 2 / 5), les «trous⁴⁸», car «la peau humaine des choses, le derme de la réalité, voilà avec quoi le cinéma joue d'abord» (COLLECTIF, 2018 : 76). La technique de division de l'écran est représentée comme un «scalpel», les fenêtres ainsi obtenues se «contaminent mutuellement⁴⁹» tandis que le split screen est une «opération» qui se fait «entaille», «incision», «cicatrice» :

«Tout split screen *entaille* littéralement le plan.»

«Quelles sont les conséquences de cette «*cicatrisation*» sur le spectateur ?»

«[...] l'*entaille* qui scinde le plan ramène au *cœur* de l'image ce que le cinéma classique s'emploie depuis toujours à masquer : la collure ou le raccord.»

«Elle [l'entaille] n'est *creusée* que pour mieux créer du «jeu» et être comblée, *pensée* par la suite. (VILLENAVE, 2008 : 49 - 51)

Nous avons déjà rencontré la permanence de cette même structure métaphorique chez l'astrophysicien Jean-Pierre Luminet (CLIVAZ, 2014 : 298 et suiv.) qui, dans son ouvrage *Le Destin de l'Univers* (2006), pratique une introspection chirurgicale du Cosmos afin «d'ausculter son cœur» de «découvrir ses entrailles», d'affronter «ses ogres» (les trous noirs) et surtout de «percer sa chair», de repousser l'horizon de l'infini. Le *corpus* cinématographique est ce corps charnel symbolisant tous les univers pouvant exister, ce Kronos retenant tous ses enfants prisonniers et dont il faut désormais pouvoir se libérer grâce à ce SPLIT-SCREEN-BISTOURI. Procédant selon un procédé métaphorique, ce dernier peut, selon son utilisation, unir deux (ou plusieurs) univers sémantiques différents à l'intersection desquels se crée une représentation novatrice d'un «objet» ainsi révélé. Ce raisonnement par analogies - coïncidant à notre manière naturelle de penser - induit la connexion d'images aussi bien que de champs conceptuels divergents, ou de réalités de plusieurs natures.

Le split screen ne coïncide ainsi nullement à une déperdition informationnelle, mais bien à une tentative de rapprochement d'isotopies⁵⁰, d'approfondissement, d'extraction, de complétion d'une réalité dont on veut couper, exploser les bornes. Comme toute particule élémentaire peut «se vêtir de son habit d'onde et/ou de particule⁵¹», **notre regard est en train d'évoluer d'une perception corpusculaire à une perception ondulatoire, où chaque «image» induit un transfert informationnel**. Les frontières même de notre corps humain évoluent, incorporant de plus en plus de prothèses, de greffes et d'éléments hybrides - smartwatches, lunettes connectées, casques à réalité augmentée, etc. - comme autant de prolongations à notre organisme. Plus qu'un «effacement entre réel et imaginaire, entre réel et virtuel, entre représentation et simulation, celle entre [le] possible et [l']impossible» (ROBIN, 2000 : 198 / 204) marque un tournant dans l'histoire de notre

⁴⁸ Cf. *Les trous du split screen*, https://www.senscritique.com/liste/Image_split_open_les_trouees_du_split_screen/1191792.

⁴⁹ In Le Blog officiel d'Alexandre Tylski.

⁵⁰ Considérées ici dans leurs acceptions métaphorique aussi bien qu'étymologique.

⁵¹ Nous reprenons ici une métaphore courue en vulgarisation scientifique.

Humanité. Si, d'un point de vue technique, nous pouvons désormais passer de l'unicité à l'ubiquité, *i.e.* du cyclope (5.1) au cyborg, en élargissant le champ des visions par des ajouts biotechnologiques, qu'en est-il d'un point de vue éthique ? Cette notion a-t-elle d'ailleurs encore une raison d'être ? Ne sommes-nous pas en train de glisser, insensiblement de l'homme biologique à l'homme augmenté, vers un posthumanisme (AYERS, 2019) où seuls les plus fortunés ou les plus violents seront à même d'exister et de posséder l'immortalité ?

Quoiqu'il en soit, et en attendant la démocratisation des projections holographiques qui pousseront encore plus loin ce phénomène de déréalisation, une nouvelle manière de voir le monde est en train de s'opérer. Reste à savoir si, noyés dans cet ordinateur géant, nous serons la proie ou le chasseur (5.2), la grenouille de laboratoire ou le scientifique (TUDOR, 2008), le clone ou l'original...



Fig. 26. La technique holographique, grâce à l'utilisation des lasers, est désormais maîtrisée. Ces écrans, reproduisant des images en trois dimensions, permettent d'observer un «objet» selon les lois naturelles de la perception. La frontière déjà mixte entre réalité et virtualité pourrait bien encore se déplacer grâce à ces nouveaux écrans non plus scindés mais multidimensionnels. Image tirée de https://www.lexpress.fr/tendances/produit-high-tech/e-star-takee-un-smartphone-holographique_1565142.html.



Fig. 27. Certains split screens, notamment artistiques, constituent des métaphores iconiques et permettent le transport d'un univers à un autre, la fusion de deux mondes, ainsi qu'une révélation de nouveaux «sens». *Supra*, l'HOMME-MICROBE ou VIRUS est observé par un SCIENTIFIQUE-DÉMIURGE. Image tirée de <https://www.eoprod.com/blog/vous-reprendrez-bien-un-peu-de-split-screen/>.

Conclusion

Cette «réflexion» pluridisciplinaire consacrée au split screen montre que ce mode de représentation omniprésent dans notre société est bien plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord. A la fois technique, procédé et effet, simple astuce autant qu'indicateur social, aussi bien caché qu'ostentatoire, les split screens doivent désormais se penser au pluriel (2). Ainsi, les questions à portée générale - visant à savoir si ce moyen est un effet de style ou un véritable outil discursif, un attrape-nigaud ou une réelle nécessité - ne sont pas pertinentes, chaque split screen devant être remis dans son contexte et son intentionnalité (3).

Pour nous, le split screen est un révélateur de notre manichéisme primaire, de cette perception dichotomique⁵² ayant permis à l'Homo sapiens de survivre. Sa double nature définitoire (1) est symptomatique de cette approche ainsi que des deux grands mouvements de pensée qui prévalent depuis le début de nos civilisations. Briser ou construire, diviser ou unir, fissionner ou fusionner, les split screens multiusages peuvent aussi bien symboliser la fragmentation d'une somme en plusieurs parties que la fonte de matériaux épars jusqu'à la construction d'un amalgame unique. Mais, et parce que ce traitement de l'image se situe par essence sur la ligne démarcatrice entre ces courants réductionniste et holistique, il est à même de proposer un nouveau regard au-delà de cette dualité.

Par sa grande flexibilité et son polymorphisme figuratif (5-6), le split screen - considéré en tant que variations représentatives - engendre une nouvelle perception⁵³ où il ne s'agit pas de rendre compte d'une réalité mais d'une multitude d'univers désormais possibles. En cela, nombre de ses compositions reprennent un même procédé métaphorique qui transporte l'observateur d'un univers conceptuel à un autre par le biais d'interfaces analogiques. Dans cet apprentissage d'un nouveau mode de traitement cognitif, les frontières se floutent, les extrêmes s'évanouissent, le temps se dissout (4); ainsi, le réalisateur et le spectateur ne forment plus qu'un seul interacteur, les espaces (public / privé; filmique / spectaculaire, etc.) se mélangent, le temps se tord, suivant en cela une inversion de perspectives permanente.

Dans cette nouvelle pensée qu'augurent les différentes formes de split screen (surtout métaphoriques), l'importance du cadre et des libertés individuelles est au premier plan, le monde du dessous rejoint celui du dessus, les visions omniscientes en surplomb s'imbriquent dans des contre-plongées élevatrices, l'espace, constitué autant de vides que de pleins, se fluidifie dans une temporalité à jamais relative.

⁵² En occultant toutes les autres possibilités pour n'en considérer que deux - fuir ou combattre - l'esprit de l'homme préhistorique est parvenu à épargner de précieuses millisecondes ainsi que de nombreuses vies.

⁵³ Incluant les deux autres précitées ?

Le cinéma, qui se faisait fort d'écrire le mouvement, recherche désormais davantage à saisir les interactions, les analogies, les liens, les interférences d'un monde informationnel interconnecté et globalisé.

En rendant palpable ce «tissu» réseautique, en donnant à voir plus que des scènes figées juxtaposées, des rapports, des échanges, des vibrations, des transferts d'énergie dans une pluralité de virtualités-réalités, le phénomène split screen représente l'un des formidables outils pédagogiques susceptible de nous rendre assimilable ce nouveau paradigme. Parce qu'il faut d'abord imaginer une potentialité avant de rendre celle-ci possible, ce système représentationnel basé sur un socle métaphorique est à même de permettre la visualisation de lignes de force(s). Entre techniques optiques quantiques et quête artistique métaphorique, entre science et art, il signifie un choc cognitif tout autant qu'une nouvelle plasticité cérébrale à maîtriser.

Ce nouvel état d'esprit nous promet certes d'autres plans de réalités, d'autres niveaux de conscience, voire la fusion totale de ces «nappes» mentales dans une noosphère (prédite par Teilhard de Chardin ou Vladimir Vernadsky) qui semble déjà bien à l'œuvre sur le WEB. Celle-ci parviendra-t-elle à faire fructifier ces synergies dans une harmonie totalisante ou suivra-t-elle le dictat transhumaniste totalitaire d'un démiurge numérique ? Ouverture ou fermeture des objectifs, unification⁵⁴ ou fragmentation, libération ou emprisonnement, enrichissement ou appauvrissement, l'évolution d'un écran unique aux multiscreen(s) va de pair avec notre conception du monde.

Noyé sous ce déluge iconique et informationnel, l'homme schizophrène voit son esprit se fissurer et ses repères s'éparpiller. Saura-t-il extraire l'essentiel de son «être», et croître en sagesse, ou se perdra-t-il dans ce palais des glaces à contempler les innombrables reflets de son avatar ? Et dans ce labyrinthe, saura-t-il construire un regard analogique lui indiquant le «sens» ? Oui, le split screen est définitivement davantage qu'une astuce technique, un nouveau regard, une nouvelle source d'imagination, un miroir de nous-mêmes et de nos multiples futurs, un agent tout à fait spécial nous révélant un nouveau monde...

⁵⁴ Ainsi, la «grande unification» (GUT, *Grand Unified Theory*) visant à réunir les trois interactions fondamentales (électromagnétique, nucléaire faible et nucléaire forte) est en ce jour l'un des défis scientifiques majeurs.

Bibliographie

ADOUE François, 2016 : «Mobilité connectée et continuité spatio-temporelle des activités», *La Découverte*, «Réseaux», Vol. 6, N° 200, pp. 87-115.

AYERS Drew, 2019 : *Spectacular Posthumanism, The Digital Vernacular of Visual Effects*, London, Bloomsbury Academic.

BAZIN André, 1990 (1959) : «Ontologie de l'image photographique», *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris, Cerf, pp. 9-17.

BENETTI Laurence et CORMINBOEUF Gilles, 2004 : «Les nominalisations des prédicats d'action», *Cahiers de linguistique française*, Vol. 26, pp. 413-435.

BERTHET Frédérique, 2004 : «Les figures du double au cinéma», *Imaginaire & Inconscient*, Vol. 2, N° 14, pp. 225-240.

* BIZZOCCHI Jim, 2009 : «The Fragmented Frame : the Poetics of the Split-Screen», School of Interactive Arts and Technology Simon Fraser University, <http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/mit6/papers/Bizzocchi.pdf>.

BOILLAT Alain, 2007 : «Style et intermédialité dans Hulk : le split screen, la planche de comics et l'écran d'ordinateur», *Lo stile cinematografico*, Forum Udine, pp. 385-393.

* BONNANI Simon, 2016 : *Le Plan séquence, une esthétique de l'immersion*, travail de Master, ENS Louis-Lumière, https://www.ens-louis-lumiere.fr/sites/default/files/2017-08/Bonanni_Cine_2016.pdf.

BORDWELL David et THOMPSON Kristin, 2000 : *L'Art du film, une introduction*, traduction de l'anglais de Cyril Béghin, Bruxelles, De Boeck Université.

* BOVIER François, 2008 : «L'avant-garde dans les études filmiques», 1895. Mille huit cent quatre vingt-quinze, N° 55, <https://journals.openedition.org/1895/4120>.

CHUNG Steven, 2014 : *Split Screen Korea, Shin Sang-Ok and Postwar Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

* CLIVAZ Clara, 2019 : «L'Esprit, terra incognita à découvrir : la métaphore cognitive comme instrument de mesure, de connaissance et de projection d'un nouveau monde», Université de Fribourg, http://www.clart.ch/Article_2019_UNIFR_C3.pdf.

CLIVAZ Clara, 2016 : *La Métaphore par-delà l'infini / Les pouvoirs de la métaphore : des bénéfices et de l'usage des figures analogiques dans la recherche et la vulgarisation scientifique*, Préface de Jean-Pierre Luminet, Berne, Peter Lang.

* CLIVAZ Clara, 2015 : «La Définition dans la Vulgarisation Scientifique ou l'apprentissage de la relativité», article présenté lors de la conférence donnée dans le cadre des Journées d'études de l'Université de Nice - «Définir, pour quoi faire ?» - organisées par le laboratoire : CNRS UMR 7320 Bases, Corpus, Langage sous la direction du Prof. Dr G. Salvan, 2 octobre 2015, <https://boris.unibe.ch/130475/>.

* CLIVAZ Clara, 2014 : *Images rhétoriques et visions de l'Univers dans la Vulgarisation Scientifique*, Université de Berne, thèse, http://biblio.unibe.ch/download/eldiss/14clivaz_c.pdf.

- COLLECTIF, 2018 : *Langues imaginaires et imaginaire de la langue*, Etudes réunies par Olivier Pot, Genève, Droz.
- COLLECTIF, 2016 : *L'Image trompeuse*, dirigé par Florence Bancaud, Aix-Marseille Université, Presses de l'Université de Provence.
- COLLECTIF, 2013 : *S'informer à l'ère numérique*, sous la direction de Rémy Rieffel et Josiane Jouët, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- COLLECTIF, 2010 : *Du Split-screen au multi-screen : la narration vidéo-filmique spatialement distribuée / From split-screen to multi-screen : spatially distributed video-cinematic narration*, sous la direction de Marcin Sobieszczanski et de Céline Masoni Lacroix, Berne, Peter Lang.
- COLLECTIF, 2010 / 2 : *Le Mai 68 des historiens, entre identités narratives et histoire orale*, collection dirigée par Agnès Callu, Villeneuve D'Asq, Presses Universitaires du Septentrion.
- COLLECTIF, 2010 / 3 : *Épistémologie et histoire des sciences*, sous la direction de Solange Gonzalez, Paris, Vuibert.
- COUTANT Alexandre et STENGER Thomas, 2012 : «Les médias sociaux : une histoire de participation», *Le Temps des médias*, N° 18 / 1, pp. 76-86.
- CROGIEZ LABARTHE Michèle, 2019 : «La promenade de Diderot, ou l'essayiste au Salon», Née, Patrick (ed.) *Naissance de la critique littéraire et de la critique d'art dans l'essai*. Rencontres : Vol. 393 (pp. 293-306), Paris, Classiques Garnier.
- DAUMAS Alice, 2009 : *Le split screen. Usages de l'écran partagé, de son utilisation ponctuelle à sa radicalisation au sein du cinéma de fiction*. Mémoire de maîtrise, ENS Louis Lumière.
- DELEUZE Gilles, 1990 : «Post-scriptum sur les sociétés de contrôle», *Pourparlers*, Paris, Les Editions de Minuit.
- * DESBOIS Henri, 2011 : «Le Cyberspace», *Carnets de géographes*, <https://journals.openedition.org/cdg/2641>.
- DESCAMPS Marc-Alain, 1993 : «La proxémie ou le code des distances», *Le langage du corps et la communication corporelle / Psychologie d'aujourd'hui*, Paris, Presses Universitaires de France, pp. 124-131.
- * FORTIER Frances et MERCIER Andrée, 2001 : «Savoir retenu et savoir manquant / Quelques enjeux de la narration omnisciente dans le récit contemporain», *Cahiers de Narratologie*, <https://journals.openedition.org/narratologie/6976>.
- FRIEDBERG Anne, 2006 : *The Virtual Window : from Alberti to Microsoft*, Cambridge, MIT Press, MA.
- GAUDREAU André, 1980 : «Temporalité et narrativité : le cinéma des premiers temps (1985-1908) », *Études littéraires*, Vol. 13, N° 1, pp. 109-137.
- * GOMOT Guillaume, 2017 : «De l'émotion temporelle au cinéma : *Interstellar* de Christopher Nolan», *Fabula / Les Colloques*, L'art, machine à voyager dans le temps, <https://www.fabula.org/colloques/document4719.php#citation>.

- GUNNING Tom, 2003 : «Fantasmagorie et fabrication de l'illusion : pour une culture optique du dispositif cinématographique», *Cinémas*, N°14 /1, pp. 67–89.
- HAMEL Jean-François, 2011 : «Compte rendu de [Lorsque le récit devient autoréflexif : mises en abyme]», *Ciné-Bulles*, N° 29 / 4, pp. 48–51.
- HOFER Urs, 2007 : *Split Screens : prolegomena zu einer Analyse des geteilten*, Lizenziatsarbeit der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich, Zürich, Seminar für Filmwissenschaft.
- HUYGHE Richard, 2014 : «La sémantique des noms d'action : quelques repères», *Cahiers de Lexicologie*, Vol. 105, pp. 181-201.
- JEANGÈNE Vilmer Jean-Baptiste, 2012 : «Le temps qui reste», *24 heures chrono, le choix du mal*, Paris cedex 14, Presses Universitaires de France, Hors collection, pp. 17-29.
- KEESEY Douglas, 2015 : *Brian De Palma's Split-Screen : A Life in Film*, Mississipi, University Press of Mississippi.
- KÜNSTLER Raphaël, 2016 / 1: «Le Pouvoir détériorant de la fiction», *Nouvelle revue d'esthétique*, Presses Universitaires de France, N° 17, pp. 123-138.
- LEBLANC Gérard, 2007 : *Pour vous, le cinéma est un spectacle. Pour moi, il est presque une conception du monde*, Paris, Éditions Créaphis.
- LE FAOU Lénéig, 2013 / 2 : «Penser le cinéma des premiers temps dans les années 1940 et 1950 : l'étude des «origines»», *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, N° 70, pp. 38-53.
- LÉVY Francine, 2003 : «De la perspective au point de vue : une compression de l'espace temps», *Cahier Louis-Lumière*, N°1, Questions de cinéma, pp. 62-77.
- * LÉVY Ophir, 2016 : «Contre le split-screen / Autopsie d'un artifice», TV/Series 9, <https://journals.openedition.org/tvseries/1302>.
- LOMBARD Gaëlle, 2014 : «Le territoire des ombres. Pour n'en jamais finir avec les hommes imaginaires du cinéma....», *Cinémas*, N° 25 (1), pp.157–175.
- * LOMBARD Gaëlle, 2011 : «Imaginer l'autre», *Entrelacs*, <https://journals.openedition.org/entrelacs/233>.
- MAECK Julie et STEINLE Matthias, 2016 : *L'Image d'archives. Une image en devenir*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, collection Histoire.
- * MARTIN Cécile, 2014 : «Chroniques de l'écran. Les apports de la proxémie dans l'élaboration d'une nouvelle taxinomie», *Miranda*, <https://journals.openedition.org/miranda/8816#tocto1n4>.
- * MATHIEU Philippe, 2011 : *Pour Une Histoire et une esthétique de l'écran fragmenté au cinéma*, Université de Montréal, Thèses et mémoires électroniques de l'Université de Montréal [16013], Faculté des arts et des sciences – Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques.
- MOUKARZEL Joseph R., 2019 : «L'univers numérique et l'architecture du virtuel : une scénographie de l'utopique», *Hermès, La Revue*, Vol. 2, N° 84, pp. 118-122.

* ORTOLI Philippe, 2015 : «Quentin Tarantino : du cinéma d'exploitation au cinéma», *Transatlantica*, <https://journals.openedition.org/transatlantica/7909?lang=en>.

PERETZ Eyal, 2008 : *Becoming Visionary : Brian De Palma's Cinematic Education of the Senses*. Stanford, Stanford University Press.

PETIT Gérard, 2012 / 2 : «Présentation : la dénomination», *Armand Colin / Langue française*, N°174, pp. 3-9.

ROBIN Régine, 2000 : «Du corps cyborg au stade de l'écran», *Communications*, N° 70, Seuil, Passages, pp. 183-207.

ROPARS-WUILLEUMIER, Marie-Claire 2006 : «La «pensée du dehors» dans L'image-temps (Deleuze et Blanchot)», *Cinéma*, N° 16 (2-3), pp.12-31.

ROY André, 2007 : *Dictionnaire général du cinéma : du cinématographe à internet*, Editions Fides, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, Canada.

* SOBIESZCZANSKI Marcin, 2010 : «Entre l'immersion dans l'image cinématographique et l'immersion totale», *Cahiers de Narratologie*, <https://journals.openedition.org/narratologie/6184?lang=es>.

SOULEZ Guillaume, 2013 / 2 : «La Délibération des images; vers une nouvelle pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel», *Communication & langages*, N° 176, pp. 3-32.

* TEYSOT Georges, 2010 : «Fenêtres et écrans : entre intimité et extimité», *Appareil*, <https://journals.openedition.org/appareil/1005>.

THORET Jean-Baptiste, 2000 (novembre) : «Le Split Screen», *Les Cahiers du Cinéma*, Hors- série, pp.84-85.

TUDOR Deborah, 2008 : «The Eye of the Frog : Questions of Space in Films Using Digital Processes», *Cinema Journal*, Vol. 48, N° 1 (automne), pp. 90-110.

TWENGE, Jean, 2018 : *Génération Internet : comment les écrans rendent nos ados immatures et déprimés*, Wavre, Belgique, Mardaga.

TYLSKI Alexandre, 2008 : *Le Générique de cinéma / Histoire et fonctions d'un fragment hybride*, Presses Universitaires du Mirail, Toulouse, Université de Toulouse-Le-Mirail.

VÉRON-ISSAD Catherine, 2014 : «Quel rôle pour celui qui regarde : spectateur, regardeur, voyeur ?... », *Revue Francophone d'Orthoptie*, Vol. 7, N° 4, pp. 299-301.

VILLENAVE Baptiste, 2008 : «De la cicatrice. Retour sur le split screen depalmien», *Cahier Louis-Lumière*, N°5, Coupe, découpe, découpage, pp. 49-57.

ZERBIB Olivier, 2014 : «Split screen 2.0. Croisements narratifs et partages réflexifs des séries télévisées aux jeux vidéo... et inversement», *Télévision*, C.N.R.S Editions, 1 (5), pp.61-77.

Sitographie

Exemples de split screens au cinéma :

Agentur für digitale Medien : *Creating Doubles : The Split-Screen and Beyond*, https://www.youtube.com/watch?v=Mys8_k5PNPM.

Arte : *Le split-screen au cinéma*, <https://www.youtube.com/watch?v=9NS7iRP2BjY>.

Ciné-club de Caen : *Le split-screen*, <https://www.cineclubdecaen.com/analyse/splitscreen.htm>.

Le Blog officiel d'Alexandre Tylski : *Split-screen*, <https://sites.google.com/site/alexandretylski/critique-de-films/split-screen>.

No Film School : *Split Screens / Everything You Need To Know*, <https://www.youtube.com/watch?v=f-SnqRxXESA>.

Taste of Cinema : *The 15 Best Uses of Split Screen in Cinema History*, <http://www.tasteofcinema.com/2016/the-15-best-uses-of-split-screen-in-cinema-history/>.

Télérama : *Quand l'écran se divise : le split screen*, <https://www.vodkaster.com/listes-de-films/quand-l-ecran-se-divise-le-split-screen/1359199>.

Dossier pédagogique :

* SIMMONNET Emile, 2014 : *L'Analyse de film : le langage cinématographique*, http://phototheoria.ch/up/analyse_film_codes.pdf.