



 ÉDITIONS MIMÉISIS / IMAGES, MÉDIUMS

N. 13

Collection dirigée par Antonio Somaini (Université Sorbonne Nouvelle Paris 3)

COMITÉ SCIENTIFIQUE

Giovanni Careri (École des Hautes Études en Sciences Sociales, Paris)

Teresa Castro (Université Sorbonne Nouvelle Paris 3)

Andrea Pinotti (Università degli Studi di Milano)

Antonio Somaini (Université Sorbonne Nouvelle Paris 3)





# DES POUVOIRS DES ÉCRANS

Sous la direction de  
Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmasso, Jacopo Bodini

 ÉDITIONS MIMÉSIS

© 2018 – ÉDITIONS MIMÉSIS  
www.editionsmimesis.fr  
e-mail : info@editionsmimesis.fr  
Collection : *Images, médiums*, n. 13  
ISBN : 9788869761744

© MIM EDIZIONI SRL  
P.I. C.F. 02419370305

Cedif Diffusion  
Pollen Distribution

Image de couverture : ??

# SOMMAIRE

INTRODUCTION 9

REMERCIEMENTS 13

## LES POUVOIRS ARCHI-ÉCRANIQUES

*Mauro Carbone*

DES POUVOIRS DE L'ARCHI-ÉCRAN ET DE L'IDÉOLOGIE  
DE LA « TRANSPARENCE 2.0 » 17

*Michele Cometa*

SURFACES PROFONDES. AU-DELÀ DE L'ÉCRAN DANS  
LES CULTURES VISUELLES PALÉOLITHIQUES 35

*Francesco Casetti*

LE STATUT DE L'ÉCRAN 53

*Pietro Montani*

SUR LA PERFORMATIVITÉ DISCRÈTE DES ÉCRANS 69

## LES POUVOIRS DU CINÉMA

*Ruggero Eugeni*

L'ÉCRAN HYPNOTIQUE. NOUVELLES ÉCONOMIES DE LA  
LUMIÈRE DANS LE CINÉMA DES ANNÉES 1910 83

<i>Dudley Andrew</i> EN MER (ET EN 3D)	101
<i>Dominique Chateau</i> L'ÉCRAN, MÊME	117

## LES POUVOIRS DE L'EMPATHIE

<i>Mildred Galland-Szymkowiak</i> DEVANT L'ÉCRAN DE CINÉMA, À QUOI S'ADRESSE NOTRE EMPATHIE ? QUESTIONS POSÉES AUX THÉORIES DE L' <i>EINFÜHLUNG</i> (THEODOR LIPPS, WALTER BENJAMIN)	135
<i>Vittorio Gallese, Michele Guerra</i> L'EMPATHIE D'UNE MACHINE	153
<i>Serge Tisseron</i> IMAGES ET RÉALITÉ VIRTUELLE : CONTINUITÉS ET RUPTURES	171
<i>Anna Caterina Dalmasso</i> DES POUVOIRS PROTHÉTIQUES DES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES. EMPATHIE ET INTERCORPOREITÉ	183

## LES POUVOIRS LIBIDINAUX

<i>Stéphane Lojkin</i> RÉSISTANCES DE L'ÉCRAN : DERRIDA AVEC MALLARMÉ ?	205
<i>Giovanna Borradori</i> DE SELFIE EN SELFIE. L'ESPACE CONFESSIONNEL DU SOI NARRABLE	221
<i>Jacopo Bodini</i> LES RÉPUBLIQUES SENTIMENTALES ET L'IN-FORMATION DU DÉSIR	239

## LES POUVOIRS DE LA MÉDIATION

*Andrea Pinotti*

DU HORS-CADRE AU HORS-ÉCRAN.

L'ENJEU DES ENVIRONNEMENTS VIRTUELS IMMERSIFS

ET L'AN-ICONOLOGIE

265

*Stanislas de Courville*

LA TRANSPARENCE DE LA « MÉDIALITÉ CONTEMPORAINE » :

UNE IDÉOLOGIE ANTI-ÉCRANIQUE DONT L'INFORMATIQUE

UBIQUITAIRE POURRAIT ÊTRE LA SOURCE

277

*Richard Grusin*

MÉDIATION RADICALE : PENSER À TRAVERS LES POUVOIRS

DES ÉCRANS

305

PRÉSENTATION DES AUTEURS

321

ANDREA PINOTTI

## DU HORS-CADRE AU HORS-ÉCRAN L'enjeu des environnements virtuels immersifs et l'an-iconologie

Le dispositif du cadre du tableau a assumé, au début du XX<sup>e</sup> siècle, le statut d'objet théorique, au moment même où l'avant-garde s'apprêtait à le remettre radicalement en question, pour le contester, le déformer, voire le rejeter totalement.

Ce n'est certes pas en ce début de xx<sup>e</sup> siècle que le rôle constitutif que tient le cadre dans l'expérience de l'image picturale vient à être vérifié. Le passage fameux de la lettre de Poussin à son patron Chantelou (nous sommes là en 1639) le prouve bien : le peintre recommande de doter d'un cadre son tableau *La Récolte de la manne*, de sorte que le regard du spectateur soit amené à se concentrer sur l'image et ne pas se disperser dans la contemplation de ce qui l'entoure (d'autres objets et, parmi ceux-ci, d'autres peintures<sup>1</sup>). De même le paragraphe 14 de la *Critique de la Faculté de Jurer*, dans lequel Kant aborde la question du cadre comme *parergon* et ornement de l'œuvre, le prouve également.

Mais c'est avec l'essai de Georg Simmel en 1902 explicitement consacré au cadre<sup>2</sup> que ce dispositif entre pleinement dans la catégorie des objets dignes d'une considération esthétique. En tournant son attention vers la figure du seuil qu'est le cadre, Simmel confirme sa propension à explorer une fonction structurellement dialectique (qui l'intéresse non seulement d'un point de vue esthétique, mais plus généralement d'un point de vue social et culturel) : la séparation, indissociablement liée à la connexion. À cet égard, le cadre semble objectiver la capacité

---

1 N. Poussin, *Lettres et propos sur l'art*, Paris, Hermann, 1964, pp. 35-36 (lettre du 28 avril 1639).

2 G. Simmel, *Le Cadre et autres essais*, Paris, Gallimard, 2003.

spécifiquement humaine de connecter et de séparer, de lier et de dissoudre, comme les deux faces d'un même geste.

Le cadre accomplit la tâche fondamentale d'assurer l'isolement de l'œuvre d'art vis-à-vis de tout ce qui lui est étranger. Il défend l'image contre les ingérences externes : il la sépare ; et en même temps il concentre et réunit les éléments internes : il la connecte à l'intérieur d'elle-même. Grâce à cette séparation rigoureuse et cette capacité synthétique, l'image encadrée peut se renfermer dans son être-pour-soi : et, paradoxalement, c'est en vertu de ce rigoureux être-pour-soi que l'art peut devenir un être-pour-nous, pénétrant d'autant plus profondément dans notre vie. Selon Simmel, le cadre est véritablement cadre quand il se dispose à prêter son service de manière humble et discrète, n'oubliant jamais de n'être précisément que le cadre d'un tableau, c'est-à-dire un élément fonctionnel et subordonné à l'isolement de l'image artistique de l'espace réel qui l'entoure et qui la menace.

Au moment même où le cadre prétend assumer une valeur esthétique autonome, développant à travers les formes et les couleurs une individualité qui mérite d'être considérée en soi, il abdique sa propre fonction ancillaire, entrant en compétition avec l'œuvre d'art qu'il contient.

Que le tableau puisse sortir dans le monde, ou que, à l'inverse, le monde puisse entrer dans le tableau : c'est ce double mouvement que le cadre doit radicalement empêcher, si l'on veut sauvegarder (comme l'exige Simmel) une idée d'art comme monde de valeurs en soi, parfaitement indifférent à la vie ordinaire et ses implications pratiques. C'est justement cette séparation que les avant-gardes du xx<sup>e</sup> se préparaient à contester, et avec elle la fonction même du cadre.

À partir de cet essai simmélien, une ligne de réflexion « cardrologique » – autant théorique que historique – s'est déployée tout au long du siècle dernier, avec notamment José Ortega y Gasset (1921)<sup>3</sup>, Ernst Bloch (1930 et 1959)<sup>4</sup>, Meyer Schapiro

3 J. Ortega y Gasset, *Meditación del marco*, in Id., *El espectador*, t. III, Madrid, Calpe, 1921, pp. 197-212.

4 E. Bloch, *Der zweimal verschwindende Rahmen* [1959] ; *Das Tor-*

(1969)<sup>5</sup>, Jacques Derrida (1978)<sup>6</sup>, Rudolf Arnheim (1982)<sup>7</sup>, Louis Marin (1988)<sup>8</sup>, le Groupe  $\mu$  (1989)<sup>9</sup>, Victor I. Stoichita (1993)<sup>10</sup>. Ce siècle a systématiquement examiné – comme les analyses rhétoriques du Groupe  $\mu$  l’ont montré – toutes les variations possibles du thème du cadre, jusqu’à la variation la plus radicale : sa suppression.

Un destin similaire semble aujourd’hui être celui de l’écran, dispositif constitutivement ambivalent, qui cache et expose à la fois<sup>11</sup>. La désormais très abondante littérature appartenant aux domaines des *screen studies* ou de la *screenology*<sup>12</sup> a permis de développer une enquête approfondie sur l’histoire et la théorie de ce dispositif, sur le statut conceptuel et médiologique, précisément au moment où les environnements de réalité virtuelle semblent tendre à le nier, s’offrant comme des milieux dans lesquels s’immerger plutôt que comme des surfaces sur lesquelles

---

*Motiv* [1930], in Id., *Werkausgabe*, vol. I (*Spuren*), Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1985, pp. 149-156.

- 5 M. Schapiro, *On some problems in the semiotics of visual art: field and vehicle in image-signs* (1969), in Id., *Theory and Philosophy of Art: Style, Artist and Society*, New York, George Braziller, 1994, pp. 1-32.
- 6 J. Derrida, *Parergon*, in Id. *La vérité en peinture*, Paris, Flammarion, 1978, pp. 61-77.
- 7 R. Arnheim, *Limits and frames*, in Id., *The Power of the Center. A Study of Composition in the Visual Arts*, Berkeley (CA), University of California Press, 1982, pp. 54-70.
- 8 L. Marin, *Le cadre de la représentation et quelques-unes de ses figures* (1988), in Id., *De la représentation*, Paris, Le Seuil-Gallimard, 1994, pp. 342-363.
- 9 Groupe  $\mu$ , « Sémiotique et rhétorique du cadre », *La part de l’œil*, 5 (1989), pp. 115-131.
- 10 V.I. Stoichita, *Marges*, Id., *L’instauration du tableau. Métapeinture à l’aube des temps modernes*, Paris, Klincksieck, 1993, pp. 43-78.
- 11 Sur ce point voir M. Carbone, *Philosophie-écrans : du cinéma à la révolution numérique*, Paris, Vrin, 2016.
- 12 E. Huhtamo, « Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen », *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, 7, 2004, pp. 31-82.

projeter (le cinéma) ou à partir desquelles laisser émaner (la télévision) l'image.

Un sort « hégélien » semble donc intimement lié à la théorie des dispositifs, et plus généralement à celle des médias : comme la chouette de Minerve, qui ne prend son envol qu'à la tombée de la nuit, la philosophie vient trop tard, et ne conceptualise un phénomène que lorsqu'il est déjà un « passé ». Certes, pas parce qu'aucun écran n'est aujourd'hui utilisé (au contraire, nous passons plus d'heures de notre vie devant un écran qu'ailleurs) ; ou parce que les cadres ne sont plus utilisés depuis le début du xx<sup>e</sup> siècle. Mais plutôt parce que les contours d'un dispositif (et plus généralement d'un médium) semblent tracés avec la plus grande clarté seulement si on les considère à partir d'une position ultérieure, d'un dispositif ou d'un médium qui les surpasse et les expose en même temps dans leur obsolescence et dans leur essence<sup>13</sup>.

Walter Benjamin a écrit que l'histoire de l'art est une histoire de prophéties<sup>14</sup> : le dadaïsme rêvait, en peinture ou en littérature, d'effets que seul le cinéma aura pu pleinement réaliser. En inversant le sens de cette réflexion, on pourrait dire – de manière complémentaire – que c'est seulement à partir de la position du cinéma que l'on peut bien comprendre, après coup, la littérature dadaïste et la peinture. De même pour les cadres, que nous avons commencé à comprendre, il y a plus de cent ans, à partir du hors-cadre. De même, pour les écrans, qui révèlent leurs qualités structurelles lorsqu'ils sont vus à partir de casques de réalité virtuelle qui s'engagent à les nier.

Mais, on dira qu'un casque de réalité virtuelle, c'est bien un type d'écran. Et en effet, on peut discuter de la qualité de la vision assurée par un certain écran plutôt que par un autre, par

13 Sur cette perspective rétrosopique voir F. Casetti, *The history of cinema seen from its aftermath*, in Id., *The Lumière Galaxy. Seven Key Words for the Cinema to Come*, New York, Columbia University Press, 2015, pp. 211-213.

14 W. Benjamin, « Paralipomènes et variantes de *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* » (1936), in Id., *Écrits français*, Paris, Gallimard, 1991, p. 180.

l'Oculus Rift plutôt que par le HTC Vive. On peut les comparer quant à la résolution, au champ visuel, aux capteurs etc. Nos yeux sont si près de l'écran intégré aux casques, une fois placés sur notre tête, que nos cils peuvent presque en frôler la surface (exactement le contraire de ce que les parents avaient l'habitude de recommander aux enfants : « ne t'approche pas trop de l'écran... »).

C'est plutôt l'expérience phénoménologique de ce type d'écran qui incline à l'effacer, à annuler la possibilité d'en thématiser la présence. Devant un tableau encadré, ou bien devant un écran de cinéma ou de télévision, je peux certainement être absorbé dans la contemplation de l'image fixe ou impliqué dans le déploiement des images en mouvement, et oublier que je suis devant un support. Mais j'ai quand même toujours la possibilité d'orienter à loisir mon regard à l'extérieur de l'image, hors-cadre, au-delà des frontières – qu'il s'agisse de la bordure du cadre, des côtés du rectangle photographique, des bords de l'écran – qui séparent l'espace iconique de l'espace réel. Je peux aussi thématiser le support matériel de l'écran, si je me concentre sur les craquelures de la table lisse ou sur les imperfections de la toile sur laquelle le peintre a étalé les couleurs, ou sur les mouvements ondulatoires de la surface de l'écran provoqués par le vent dans un cinéma en plein air, ou encore sur le verre du téléviseur ou de l'ordinateur qui reflète mon propre visage sous certaines conditions d'éclairage. Je peux, pour reprendre la terminologie de Husserl, me focaliser soit sur la « chose-image » (*Bildding*) soit sur l'« objet-image » (*Bildobjekt*)<sup>15</sup> ; ou, si l'on préfère l'approche analytique de la théorie de la « double perception » (*twofoldness*) proposée par Wollheim, je peux focaliser mon attention soit sur l'aspect de la « configuration » soit sur celui de la « recognition<sup>16</sup> ».

15 E. Husserl, *Phantasia, conscience d'image, souvenir : de la phénoménologie des présentifications intuitives : textes posthumes, 1898-1925*, Grenoble, J. Millon, 2002.

16 R. Wollheim, *Voir-comme, voir-dans et la représentation picturale* [1980], in Id., *L'art et ses objets*, Paris, Aubier, 1994, pp. 187-205.

Avec le casque, non. Une fois que je l'ai placé sur ma tête, ces possibilités se réduisent radicalement, et deviennent presque nulles. Je plonge dans un environnement à 360°, où il y a partout des images à voir : l'horizon se développe et s'élargit de manière régulière selon que j'oriente mon regard dans telle ou telle direction. On parle alors d'« immersion », ce qui déclenche pour l'utilisateur une sensation puissante d'être-là, de présence, favorisée aussi par un système audio *surround*, qui renforce l'impression volumétrique, et par une correspondance kinesthésique cohérente entre mes propres mouvements et ce que je perçois (ce qui n'arrive pas avec les images picturales, photographiques ou cinématographiques : il n'y a rien derrière). On est *dedans*, plutôt que *devant*.

Mais si tout devient image dans mon champ visuel, la possibilité même de distinguer entre image et non-image, entre l'espace-temps du monde iconique de la représentation et l'espace-temps du monde réel, s'évanouit. L'environnement virtuel immersif nous offre l'expérience d'un *continuum*, d'autant plus efficace que le système est capable de reconnaître l'utilisateur et de se modifier de façon cohérente selon ses actions (exécutées grâce à des manettes, des gants ou même le fait de fixer son regard), en s'instituant comme un monde dans lequel l'enjeu est de correspondre à des *affordances* et de mettre en place des *agencés* : notamment quand il s'agit d'un système *interactif*.

Bien sûr, je parle ici d'une tendance, qui est encore loin d'être réalisée de manière complète. Le rôle que jouent le cadre du tableau ou les bords de l'écran se déplace et glisse sur d'autres plans : le moment où je décide de mettre le casque et celui où je dois le retirer encadrent temporellement mon expérience virtuelle. De plus, le poids du casque sur ma tête, la pression des écouteurs sur mes oreilles et de la sangle qui ferme le masque à l'arrière du crâne, les contraintes du câblage (en absence de Wi-Fi), entre autres éléments, exercent aussi une fonction d'« encadrement » de l'expérience immersive. Enfin, les boutons de réglage (d'éclairage, de résolution, d'écart pupillaire et de dioptrique) nous rappellent qu'on est en train d'utiliser un médium dans toute son opacité.

Si l'on considère l'avancée très rapide du développement des technologies virtuelles, les énormes investissements dans ce champ du point de vue tant de l'effort scientifique que de l'effort économique, on peut tout de même raisonnablement supposer que dans un futur proche – grâce aussi à la coopération des nanotechnologies et des biotechnologies – les dispositifs virtuels deviendront une prothèse qu'on porte *en soi* plutôt qu'un casque qu'on porte *sur soi*. Si aujourd'hui on parle de natifs *touch screen*<sup>17</sup>, à propos desquels s'est avérée juste une autre prophétie benjaminienne (notamment la tactilisation progressive de l'expérience de l'image, inaugurée par l'invention de la photographie)<sup>18</sup>, il conviendra vraisemblablement de parler aussi d'*immersive natives*<sup>19</sup> : le temps passé *devant* un écran – en moyenne plus de dix heures chaque jour pour les américains en 2016<sup>20</sup> – sera de plus en plus remplacé par le temps passé *dans* un environnement immersif, grâce aussi à la diminution progressive des prix des casques et des ordinateurs *VR ready* et à la transformation en VR des réseaux sociaux (comme Facebook est en train de le faire avec *Spaces*<sup>21</sup>).

Bolter et Grusin ont notoirement décrit l'histoire des médiums comme un processus constant de remédiation qui oscille entre deux pôles : d'un côté, la *transparent immediacy*, correspondant au désir d'élaborer des médiums idéalement transparents qui produisent l'illusion d'un accès immédiat (c'est-à-dire non médié) à la réalité ; de l'autre côté, l'*hypermediacy*, qui consiste en l'affirmation des médiums en tant que tels, qui se

17 H. Rosin, « The touch-screen generation », *The Atlantic*, April (2013) : [www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/04/the-touch-screen-generation/309250/](http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/04/the-touch-screen-generation/309250/).

18 W. Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*, in Id., *Werke und Nachlaß: kritische Gesamtausgabe*, vol. XVI, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2012, p. 169.

19 F. Steinecke, *Being Really Virtual. Immersive Natives and the Future of Virtual Reality*, Cham, Springer, 2016.

20 Selon le « Nielsen Total Audience report » : <https://edition.cnn.com/2016/06/30/health/americans-screen-time-nielsen/index.html>.

21 [www.facebook.com/spaces](http://www.facebook.com/spaces).

présentent dans toute leur opacité et nous invitent à considérer leur fonctionnement médiatique<sup>22</sup>. La phase que traverse actuellement les environnements virtuels immersifs semble incontestablement appartenir au premier pôle de la transparence : l'image en tant que représentation d'une réalité s'efface au profit d'un milieu qui se présente comme la réalité même, un milieu que je peux habiter plutôt qu'un objet à regarder.

En tant que telle, cette phase constitue le dernier stade d'une très vieille histoire, que certains font remonter aux peintures paléolithiques<sup>23</sup>, mais qui peut sûrement être connectée avec les débuts des illusions du trompe-l'œil mises en place dans la Grèce antique. Le trompe-l'œil consiste justement en la production d'une image qui s'installe en continuité de milieu avec l'espace même, c'est-à-dire s'offrant comme un lieu habitable dans lequel le sujet peut exécuter des actions : c'est une condition qui a bien été cristallisée dans l'anecdote, racontée par Pline, des oiseaux qui descendent du ciel pour picorer les raisins peints de manière parfaitement réaliste par Zeuxis<sup>24</sup>.

Un rapport durable relie ces oiseaux (et la tradition millénaire du trompe-l'œil) aux environnements virtuels, en passant par la perspective, les panoramas<sup>25</sup>, les stéréoscopies, les développements intermittents du cinéma 3D<sup>26</sup>, dont on a vu, au cours de ces dernières années, augmenter progressivement – malgré l'absence d'une nomenclature unanimement reconnue – les dimensions multi-sensorielles (4D, 5D...XD)<sup>27</sup>. Lecteur de

22 J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press, 1999.

23 J. Nechvatal, « Immersive excess in the apse of Lascaux », *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 3/3,2005, pp. 181-192.

24 Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, Paris, Les Belles Lettres, 1985, Livre XXXV, pp. 65-66.

25 O. Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge (MA), MIT Press, 2003.

26 Th. Elsaesser, « The "return" of 3-D: On some of the logics and genealogies of the image in the Twenty-first century », *Critical Inquiry*, 39,2013, pp. 217-246.

27 [www.xd-cinema.com/fr/the-difference-between-4d-5d-6d-7d-8d-9d-xd-cinema/](http://www.xd-cinema.com/fr/the-difference-between-4d-5d-6d-7d-8d-9d-xd-cinema/).

Pline, Sergueï Eisenstein avait sans doute à l'esprit l'anecdote de Zeuxis lorsqu'il traitait des expériences stéréoscopiques de la cinématographie soviétique des années 1940 :

Le cinéma en relief donne l'illusion complète d'une tridimensionnalité de l'image. [...] Les oiseaux quittent la salle pour s'envoler dans la profondeur de l'écran, ou bien se posent modestement sur un fil passant par-dessus la tête des spectateurs, réel et perceptible, qui va de ce qui fut autrefois la « planitude » de l'écran jusqu'à la... cabine du projectionniste.<sup>28</sup>

Dans cette même trame doivent être également inscrites les innombrables références à ce qu'on pourrait nommer la dialectique *in & out*. D'un côté, des éléments du monde iconique qui sortent de l'image pour s'adapter à la réalité : pensons aux pieds et aux mains qui débordent du cadre ou de la fenêtre dans la tradition du trompe-l'œil pictural, mais aussi à la légende du train des Lumières qui, arrivant en gare à La Ciotat<sup>29</sup>, avait créé la panique des spectateurs (une légende, bien sûr, qui a néanmoins pu inspirer un certain nombre de films au début du xx<sup>e</sup> siècle). De l'autre, des éléments de la réalité qui pénètrent dans l'image, comme dans le cas célèbre du peintre chinois Wu Daozi qui disparaît dans sa propre peinture<sup>30</sup>. L'histoire du cinéma (de Buster Keaton à David Cronenberg et Woody Allen) a intensément exploré ce va-et-vient franchissant systématiquement l'écran-seuil qui devrait séparer le monde iconique du monde réel.

Mentionner la peinture et le cinéma dans un même contexte pose néanmoins une question de *medium specificity* : a-t-on le droit de mêler des médiums si différents dans une même argu-

28 S. Eisenstein, *Du cinéma en relief*, in Id., *Le mouvement de l'art*, Paris, Cerf, 1986, pp. 97-158, p. 99.

29 M. Loiperdinger, B. Elzer, « Lumière's Arrival of the Train: Cinema's founding myth », *The Moving Image*, 4/1, 2004, pp. 89-118.

30 A. Pinotti, « The painter through the Fourth Wall of China: Benjamin and the threshold of the image », *Benjamin-Studien*, 3, 2014, pp. 133-149.

mentation qui finirait par assumer une approche trans-médiale ? Aujourd'hui, du point de vue des utilisateurs des casques de réalité virtuelle, les effets immersifs obtenus par le cinéma soviétique des années 1940, ou par les panoramas du XIX<sup>e</sup> siècle, ou encore par les peintures en trompe-l'œil du baroque peuvent aisément prêter à sourire. Mais, sourire d'un air moqueur de ces stratégies serait commettre une erreur de perspective, une aberration consistant à calculer les effets d'immersion à partir d'une unité de mesure historiquement déterminée (la nôtre au présent) élevée au rang de critère universel et neutre, sans tenir compte du fait que chaque époque a développé ses stratégies immersives selon les techniques à sa disposition, et les attentes correspondantes des sujets impliqués. Une approche méthodologique inspirée par l'archéologie des médiums (selon un modèle déjà esquissé par Eisenstein dans l'essai sur les films stéréoscopiques<sup>31</sup>) saura corriger une telle tentation universaliste, et prendre nécessairement en considération la constellation des techniques, des rhétoriques visuelles et narratives et des régimes scopiques chaque fois *iuxta propria principia*.

Cette nécessité soulève en même temps un problème qui relève de l'historicité constitutive de l'expérience en général et de la perception en particulier : dans le sillage des théoriciens qui ont été les premiers à poser la question d'une possible corrélation entre l'histoire des moyens représentatifs (les styles artistiques) et l'histoire de la sensibilité (les styles perceptifs) – Alois Riegl, Heinrich Wölfflin, et plus explicitement leur « élève » Walter Benjamin<sup>32</sup> –, on devra prendre en compte les modifications de l'*aisthesis* produites par une modalité de configuration iconique qui insiste plutôt sur la présentification que sur la représentation. Mais, loin d'être une sphère isolée en soi, l'*aisthesis* se fait en même temps *ethos* et *polis* : les pratiques immersives se réverbèrent sur les attitudes individuelles

31 Voir surtout les pages dédiées au théâtre occidental et oriental par S. Eisenstein, « Du cinéma en relief », *art. cit.*, pp. 109-145.

32 A. Pinotti, « Une perception autre ». *Benjamin et l'historicité de la perception*, in A. Rafele (dir.), *Walter Benjamin et la théorie des médias*, Paris, CNRS, (publication prévue en 2018).

et collectives, et inaugurent non pas seulement des formes d'intersubjectivité nouvelles, mais aussi des subjectivités politiques inédites.

C'est le cas de l'*avatar*, un alter-ego numérique, un mandataire digital à travers lequel le sujet réel peut entrer dans l'environnement virtuel et interagir avec des objets synthétiques ou d'autres avatars<sup>33</sup>. Grâce aux avatars, nous opérons dans le monde numérique ; mais ils peuvent aussi refléter leurs effets sur la vie réelle : des expériences ont montré que l'adoption d'avatars hétéro-ethniques ou de l'autre sexe peuvent modifier nos préjugés raciaux ou de genre<sup>34</sup>. Les potentialités prosthétiques de l'avatar peuvent renforcer l'intégration soit physique soit psychosociale des personnes handicapées et des patients souffrant de troubles post-traumatiques.

Dans le domaine politique, des avatars-hologrammes ont été utilisés dans des occasions remarquables : par le président turc Erdoğan dans une manifestation publique en 2014 ; ou à Madrid en 2015 par des manifestants s'opposant à une loi de sécurité nationale ; ou, encore plus récemment, par le candidat Jean-Luc Mélenchon pendant la campagne présidentielle française en 2017. Si un tel usage de l'avatar souligne la présentation « authentique » du soi, les avatars peuvent aussi être employés pour déguiser notre identité, devenant de véritables masques : simulation et dissimulation déterminent par conséquent les deux extrêmes du spectre *avatarial*.

Les tâches que nous venons d'énumérer, et d'autres qui vont se poser, ne peuvent pas être prises en charge par les principales théories de l'image qui ont été élaborées au sein de la tradition occidentale : la doctrine de la mimesis d'origine platonicienne, la phénoménologie de la conscience d'image, la sémiotique

33 É.A. Amato, É. Perény, *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris, Hermès science-Lavoisier, 2013 ; N. Depraz, *Avatar "Je te vois". Une expérience philosophique*, Paris, Ellipses, 2012.

34 T.C. Peck, S. Seinfeld, S.M. Aglioti, M. Slater, « Putting yourself in the skin of a black avatar reduces implicit racial bias », *Consciousness and Cognition*, 22, 2013, pp. 779-787.

visuelle d'inspiration peircienne, la théorie analytique de la *depiction*, l'iconologie. Au-delà de leurs différences, ces paradigmes partagent une conception représentationnaliste de l'image comme « image-de », icône qui est caractérisée par une structure référentielle, notamment de renvoi à un référent (physique ou imaginaire) qui est autre que l'image, extérieur à elle. Par contre, les images que nous venons de décrire tout au long d'une évolution qui se déploie du trompe-l'œil aux environnements immersifs semblent se nier elles-mêmes en tant qu'images : plutôt qu'icônes, on pourrait parler d'*an-icônes*. C'est donc vers une *an-iconologie* qu'il faudra s'orienter si l'on entend correspondre aux défis d'un type d'image qui promette de devenir dans un futur proche le standard de notre expérience iconique et qui promette de transformer radicalement notre expérience tout court.