Trivium

Revue franco-allemande de sciences humaines et sociales - Deutsch-französische Zeitschrift für Geistes- und Sozialwissenschaften

1 | 2008

« Iconic Turn » et réflexion sociétale

Réalité virtuelle : l'ajustement de l'image et de l'imagination

Lambert Wiesing

Traducteur : Denis Trierweiler

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/trivium/288>

DOI : 10.4000/trivium.288

ISSN : 1963-1820

Éditeur

Les éditions de la Maison des sciences de l'Homme

Référence électronique

Lambert Wiesing, « Réalité virtuelle : l'ajustement de l'image et de l'imagination », *Trivium* [En ligne], 1 | 2008, mis en ligne le 08 avril 2008, consulté le 08 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/trivium/288> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/trivium.288>

Ce document a été généré automatiquement le 8 septembre 2020.

Les contenus de la revue *Trivium* sont mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Réalité virtuelle : l'ajustement de l'image et de l'imagination

Lambert Wiesing

Traduction : Denis Trierweiler

NOTE DE L'ÉDITEUR

Nous tenons à remercier chaleureusement Lambert Wiesing ainsi que son éditeur, Suhrkamp (Francfort-sur-le-Main) de nous avoir accordé le droit de traduire son article.

Réalité virtuelle et immersion

- 1 Parfois une argumentation est plus facilement compréhensible lorsque l'on sait ce que quelqu'un ne veut pas. Dans le cas présent, il s'agit d'une critique de l'idée selon laquelle les réalités virtuelles naîtraient par un ajustement parfait de l'image à la perception ⁵⁸ bien que, ces temps-ci, cette idée soit très répandue dans les sciences de l'image. En effet, lorsque l'on consulte des publications spécialisées sur l'histoire de la réalité virtuelle, on ne tarde guère à trouver de nombreux exemples dans lesquels la réalité virtuelle est mise en équivalence avec le phénomène de ce que l'on appelle des « images immersives ». La thèse s'énonce alors ainsi : « Les réalités virtuelles – historiquement comme de nos jours – sont essentiellement immersives. »¹ Par images immersives, on comprend très exactement celles qui font croire à l'observateur que la chose montrée sur l'image est réellement présente. En conséquence, les travaux sur la réalité virtuelle visent à engendrer « le sentiment de présence le plus élevé possible »², laquelle peut être si forte, dans le cas extrême, que l'observateur de l'image tient la chose qui y est visible et artificiellement présente pour une chose réelle, voire même, la confond avec la réalité. L'observateur plonge pour ainsi dire dans le monde imagé représenté, et il croit se trouver lui-même sur le lieu de la représentation ; de là

provient aussi le concept théologique d'« immersion », qui désigne littéralement la plongée lors d'un baptême.

- 2 L'art occidental connaît de nombreuses tentatives de création d'images immersives. Les grandes références incontournables sont bien connues. On trouve d'abord les panoramas du XIX^e siècle. Par une combinaison précise de l'architecture et d'une image circulaire, le panorama tente d'édifier une image dépourvue de cadre et sans différence iconique avec l'environnement. Le but visé est la réalisation d'une vue panoramique, comme si l'on voyait la chose elle-même – il s'agissait le plus souvent d'une ville. On peut également penser au stéréoscope, dans lequel deux images isolées sont vues à l'aide de lunettes, de façon à ce que cela engendre l'impression de voir réellement en trois dimensions ce qui est représenté. Le cyberspace moderne, piloté par ordinateur, s'inscrit dans cette tradition. Là aussi, l'observateur de l'image porte des lunettes – le dénommé *Head Mounted Display*. Aucun mouvement de la tête ne permet à l'observateur de porter son regard hors de l'image, hors d'un cadre. Dans le cas idéal, on a affaire à une simulation perceptive non reconnaissable en tant que telle, qui est une simulation parfaite à 360 degrés : le visiteur d'un cyberspace peut certes encore savoir, mais non plus percevoir, qu'il se trouve dans une réalité virtuelle. Dans le cas de cette technologie, l'immersion devient parfaite : la perception d'une représentation imagée est venue recouvrir de manière indifférenciée la perception du monde réel. Mais le problème ne se situe pas là. Car, même si la technologie du cyberspace devait se répandre encore plus considérablement, elle est loin d'être le phénomène pertinent et dominant qui est actuellement désigné comme réalité virtuelle. L'objection suivante semble bien plutôt justifiée : si la réalité virtuelle est mise en équivalence avec le phénomène des images immersives, ceci conduit à ce que l'on prenne appui sur une forme d'image incontestablement extrême et rare, et que l'on ne puisse plus dès lors expliquer pourquoi le discours usuel sur les réalités virtuelles s'étende aussi à des images nettement reconnaissables – et c'est même justement cela qui est d'ordinaire le plus répandu. À chaque fois qu'il est question de réalités virtuelles ou d'objets virtuels, cela ne correspond en aucun cas à l'usage langagier usuel par lequel on désigne le phénomène de l'immersion, la matrice ou le cyberspace. Au contraire, le plus souvent, on parle de réalité virtuelle à propos d'images qui n'appartiennent absolument pas à la tradition du panorama ou du stéréoscope. Que l'on songe à une simulation sur un écran d'ordinateur ou à un jeu vidéo tout à fait ordinaire, il va de soi que l'on parle dans ces cas-là de réalité virtuelle, bien que ces images sur écran ne soient pas immersives. Aucun observateur ne confond un objet représenté sur un écran d'ordinateur avec la réalité. En raison du cadre restreint, de la différence iconique et des modalités stylistiques, on a clairement affaire, pour toute image d'écran, à une image non immersive ; et pourtant, on parle couramment de réalités virtuelles à propos des jeux vidéo auxquels on joue sur un écran de télé. Ne serait-ce que pour cette raison, il n'y a plus guère de sens à évoquer par le concept de réalité virtuelle l'idée de l'image immersive. Le phénomène plutôt rare de l'immersion n'est pas d'une importance essentielle pour la réalité virtuelle, car une réalité virtuelle peut certes, mais ne doit pas nécessairement être immersive. Plutôt faut-il, à l'intérieur de la réalité virtuelle, distinguer deux modalités de jeu différentes : la réalité virtuelle immersive (telle qu'on la connaît par le cyberspace), et la réalité virtuelle non immersive (telle qu'on la connaît par les jeux sur ordinateur). Ce qui est remarquable, c'est que la réalité virtuelle immersive naît, de fait, d'un ajustement de la perception de l'objet représenté et la perception d'une chose réelle, tandis que la réalité virtuelle non immersive naît

par un ajustement de l'objet représenté et de l'imagination, et que ce soit cet ajustement avec l'imagination qui fait la nouveauté des images produites par les nouveaux médias.

- 3 La compréhension de la réalité virtuelle détermine, dans une très large mesure, l'estimation selon laquelle les nouveaux médias ont produit des images d'un genre nouveau ou non. Car, ainsi que les historiens d'art le soulignent à juste titre, l'idée de l'immersion est déjà très ancienne ; elle ne naît pas avec les nouveaux médias, mais y est tout au plus mieux réalisée. C'est pourquoi l'immersion n'est pas d'une grande aide pour tracer une frontière stricte entre les images des médias traditionnels et les images des médias digitaux. Se pose alors la question suivante : les nouveaux médias n'ont-ils entraîné que la mise à disposition facilitée et la reproductibilité massive des images, et peut-être une amélioration des effets d'immersion, ou bien est-ce que, au-delà de cela, sont vraiment nées des images nouvelles ? Dans le dernier cas, il faudrait écrire le terme « nouveaux médias » en minuscules, car il s'agirait bel et bien d'un concept objectivement justifié. Mais si, en revanche, la nouveauté n'est pas précisément déterminable, les majuscules seraient plus adaptées, car la prétendue description ne serait pas autre chose qu'un nom – et comme on le sait, celui-ci ne doit pas obligatoirement être lié à la chose désignée. C'est pourquoi il est permis d'affirmer la chose suivante : le fait banal que l'écriture en minuscules et en majuscules de l'expression « Nouveaux Médias » soit actuellement répandue à peu près de la même façon reflète très justement l'état de la discussion sur le problème objectif et sérieux qui y est lié. Dans les sciences de l'image se déroule actuellement un débat très vif sur le caractère nouveau des nouveaux médias, dans lequel deux parties affrontent. D'un côté se trouvent les théoriciens de la continuité – on pourrait dire également les apologistes de l'écriture en majuscules, qui voient un développement continu, sans saut qualitatif, entre une fresque de la villa pompéienne des Mystères du 1^{er} siècle avant J.-C. et une réalité virtuelle générée par ordinateur. En ce sens, la réalité virtuelle n'est pas à vrai dire quelque chose de nouveau, mais simplement la parfaite transposition de quelque chose qui a depuis longtemps été thématiqué dans l'art : à savoir, l'optimisation de l'immersion. On peut retenir ceci : si la réalité virtuelle est toujours définie par l'immersion, alors cela conduit à une théorie de la continuité. De l'autre côté, se tiennent les théoriciens de la discontinuité, c'est-à-dire ceux qui voient s'ouvrir, avec le développement des médias digitaux, un âge de nouvelles images. Au cours de la seconde moitié du xx^e siècle ont été créées, par les technologies digitales, les bases techniques pour la production de réalités virtuelles qui n'ont jamais existé auparavant dans une telle qualité. Ce sont en particulier des phénoménologues, comme notamment Vilém Flusser, qui tentent de décrire ce qu'il y a de spécifiquement nouveau dans les nouveaux médias et dans la réalité virtuelle : au cours des quatre dernières décennies, grâce aux techniques digitales, a été réalisée une forme jusque-là inconnue d'ajustement de l'image sur l'imagination humaine. Il vaut la peine de tenter de décrire cet ajustement – et cela, précisément, ne peut se faire que de manière comparatiste.

Perception, imagination et conscience de l'image

- 4 Deux types de comparaison permettent de décrire les images : des comparaisons externes et des comparaisons internes. Les comparaisons externes confrontent l'image

avec des phénomènes qui ne sont pas eux-mêmes des images : on aimerait apprendre à comprendre le médium de la représentation en le comparant par exemple avec le langage conceptuel, avec des instruments de mesure, avec la perception humaine, la faculté de connaître ou même avec des machines. Dans les comparaisons internes en revanche, on confronte divers types concrets d'images : par-delà la question du statut artistique, on met en relation des photographies, des peintures, des panoramas, des animations, des bandes dessinées, des films et d'autres types d'images, afin de découvrir où se trouvent les possibilités et les limites de l'image, conditionnées par le médium. Pourtant, autant il est important d'avoir toujours une conscience méthodique assurée de cette différence entre comparaison interne et comparaison externe, autant la liaison et la combinaison de ces deux types de comparaison est excitante et fructueuse. Car la question que l'on pose alors est de savoir comment différents types d'images se comportent envers un phénomène extérieur. Une telle combinaison entre comparaisons internes et externes est en tout cas recommandée, lorsqu'il s'agit de la tentative de décrire la visibilité des nouvelles images, conditionnée par le médium.

- 5 Comparons les trois chevaux suivants : premièrement un cheval réel vu dans un pré réel, deuxièmement, un cheval que l'on se représente dans l'imagination, et troisièmement, un cheval que l'on voit représenté sur une image – par exemple, l'un des chevaux sur la grande toile de Ferdinand Hodler, *Départ d'étudiants allemands pour la guerre de libération*⁵, de 1909, qui se trouve dans la salle des actes de l'université Friedrich Schiller à Iéna. Ces trois exemples ont un trait commun manifeste : dans les trois cas, une conscience intentionnelle est dirigée vers un cheval. Car, le fait de voir, de se représenter ou d'observer une image engendre une conscience de quelque chose, certes pas de la même manière, mais justement de façon comparable. Cependant, ce constat fondamental de l'intentionnalité reste trop vague. Ce qui manque à la description de chaque type d'intentionnalité est la *differentia specifica*, par laquelle un mode psychique se distingue d'un autre : « Toute conscience pose son objet, écrit Sartre, mais chacune à sa manière. »³ De là découle, en termes de méthode, le fait suivant : lorsque l'on voit un cheval, lorsque l'on se le représente ou lorsqu'on l'observe sur une image, alors on a, de diverses manières, conscience d'un cheval, et c'est pourquoi il est nécessaire de déterminer, par des comparaisons, le type à chaque fois particulier de l'être-donné.
- 6 Le type de l'être-donné est particulièrement clair dans le cas de la conscience perceptive : les perceptions impliquent toujours une conscience de la présence d'une chose. Depuis Husserl, on parle à juste titre, dans la phénoménologie, de la perception comme « présentation » [« *Präsentation* »] et comme « présentification » [« *Gegenwärtigung* »], car la conscience perceptive est toujours conscience de quelque chose comme réellement présent. Lorsque quelqu'un croit voir une chose, cette vue s'accompagne de la croyance que la chose existe et est présente. Il n'est pas pensable que ce que quelqu'un croit voir ne lui apparaisse pas non plus comme étant présent. Or, tout autre est le mode d'être-donné de l'imagination : lorsque l'on se figure une chose en imagination, on a une conscience de quelque chose que l'on estime ne pas être présent – les cas pathologiques mis à part. L'imagination pose son objet comme un néant – c'est là la célèbre caractérisation sartrienne de l'imagination. Cette comparaison externe rend particulièrement évidente la force et la spécificité du médium imagé : l'observation d'images engendre une conscience médiatrice entre l'imagination et la perception. La conscience d'image a en commun avec la perception

le caractère évident d'une chose concrète ; l'observateur du tableau de Hodler croit en effet voir des chevaux et des étudiants sur le tableau. Mais ce n'est là que l'un des versants de son mode d'être auprès des chevaux. Car la conscience d'image a en commun avec l'imagination l'irréalité le caractère irréel de l'objet intentionnel. C'est que l'observateur du tableau de Hodler ne croît justement pas qu'il voit des chevaux réels ; l'image n'est pas immersive.

- 7 La comparaison montre donc que l'objet imagé se situe entre l'objet de la perception et celui de l'imagination. Il possède, d'une part, des qualités de la perception, car l'observateur de l'image pense pouvoir le voir. D'autre part, l'objet imagé a des qualités de l'imagination car, malgré tout, l'observateur ne le considère pas comme réellement présent. Mais – et c'est ce qui rend toute l'affaire si passionnante pour la science des médias –, cette position intermédiaire, qui se laisse décrire phénoménologiquement par une comparaison externe, de l'objet imagé entre les objets de la perception et ceux de la fantaisie, n'est en aucune façon la même pour tout médium imagé – au contraire, une comparaison interne peut montrer que divers médias imagés se distinguent très nettement entre eux par rapport à la comparaison externe. En effet, le caractère novateur des nouveaux médias consiste en ceci que l'ordinateur permet la fabrication d'images qui sortent d'une manière jusque-là inédite de cette position intermédiaire que nous avons décrite, et qui, dans la manière dont elles présentent un objet imagé à l'observateur, s'alignent radicalement sur le mode de donation des objets de la fantaisie.

Mutabilité protéiforme

- 8 Lorsqu'un cheval est représenté dans la fantaisie, ce cheval peut se mouvoir ; celui qui imagine peut faire galoper son cheval de fantaisie et le faire sauter selon son bon vouloir, en tout cas, si l'on se limite à l'observation de fantaisies conscientes. L'une des caractéristiques essentielles de cette fantaisie consciente consiste en ceci qu'elle est dirigée vers quelque chose qui semble pouvoir être changé par la volonté, et ce d'une manière tout à fait particulière qu'Edmund Husserl désigne comme « le caractère protéique de la fantaisie ».⁴ L'objet imaginaire de la fantaisie peut, d'un seul coup devenir autre, peut être mû et manipulé – et le tout sans la moindre entrave, sans la moindre friction, sans la moindre résistance. Depuis Ovide, la fantaisie est le royaume des métamorphoses parfaites : il n'y a pas d'obstacles insurmontables et point de cette pénible dureté de la réalité à laquelle l'homme doit se confronter du matin au soir. Les mondes de la fantaisie ne sont ni mous ni durs, il n'y règne aucune physique. La différence entre le contenu protéique changeable de la fantaisie et un objet imagé devrait donc paraître évidente : un objet montré dans une image n'est, par principe, absolument pas changeable. Il est certes possible de dessiner des images toutes nouvelles, mais les choses montrées dans une image donnée ne se laissent pas changer. Même si un idiot détruisait le tableau de Hodler, il ne parviendrait pas pour autant à faire trotter les chevaux représentés. Un tableau montre un événement dynamique, mais l'objet imagé visible lui-même est pétrifié en un moment et en un état. Ce n'est aucunement une faiblesse, mais tout au contraire, c'est justement ce qui fait la force du tableau de chevalet et qui est exploitée de manière si impressionnante dans l'art occidental notamment : mieux que tout réfrigérateur, le tableau peut figer des états hautement périssables et des choses éphémères, les conserver et les présenter aussi

bien à l'observation de recherche qu'à l'observation contemplative. C'est ce qui distingue fondamentalement le médium du tableau du médium filmique.

- 9 Ce qui devient possible avec le film, c'est l'objet imagé en mouvement. Il serait facile de tourner un film dans lequel galopent des chevaux et dans lequel les étudiants peints par Hodler partent à la guerre. La comparaison entre le tableau et le film ne révèle ainsi pas uniquement la banalité selon laquelle le film est capable de montrer un objet imagé intentionnel dynamique : l'art et la manière dont une transformation se donne dans le film au spectateur est foncièrement différente de la mutabilité protéique de la libre fantaisie. Pour ce qui est des fantaisies, il n'existe pas de garantie pour savoir où elles mènent. On commence à s'imaginer quelque chose, et personne ne sait où l'on finit. Même si on aimerait penser deux fois la même chose, on n'est jamais assuré auparavant qu'on va bien le faire. Ce que l'on se représente demeure influençable par la volonté. À tout le moins si l'on procède sur un mode non pas réaliste, mais phénoménal : tel que cela apparaît dans la fantaisie consciente et volontaire. En ce sens, les changements dans la fantaisie semblent comparables à un voyage en automobile, car en automobile aussi, le conducteur doit constamment diriger le volant afin d'aller là où il aimerait aller ; et même lorsqu'il ne fait que rouler droit devant, un automobiliste ne se meut jamais comme un voyageur dans un tramway qui suit une piste établie. L'affinité structurelle est évidente : même si quelqu'un se représente un cheval retenu, comme on peut en voir dans un moment figé sur la toile de Hodler, c'est celui qui imagine qui doit entreprendre cette retenue ; il doit vouloir que le cheval soit un cheval retenu au repos, et qu'il reste effectivement immobile. On peut dire qu'un aspect « s'ouvre dans la représentation de la fantaisie, qui manque à l'imagerie physique ». À savoir

« que, dans cette dernière, chaque image donnée est une image fixe [...] tandis qu'ici l'image est quelque chose de flottant, d'hésitant, se transformant, tantôt augmentant en plénitude et en force, tantôt diminuant, et donc se modifiant constamment de façon immanente dans l'échelle de la perfection. »⁵

Ou bien, en termes transcendants : les conditions de la possibilité d'imagination ne permettent pas de fixation sans volonté de fixer [*feststellen*]. En ce sens, on a ici affaire à un type de forme d'intuition [*Anschauung*] ; non pas – comme chez Kant – à la perception, mais plutôt à une forme de fantaisie. Car c'est le mode de constitution de la faculté imaginative qui exige de devoir retenir et guider soi-même tout ce qui est imaginé. L'imagination est certes comme un médium, mais elle est comme un médium pour lequel la statique de l'imaginé n'est pas une qualité médialement conditionnée. Ce veut dire que si la fantaisie peut – en termes métaphoriques – engendrer des images mentales, elle ne peut pas produire de photographies mentales, ni de films mentaux, car le type de mouvement dans un film correspond structurellement au mouvement dans un tramway. En ce sens, du mode de donation de la dynamique d'un film est exactement opposée à l'autonomie et à la maniabilité de la libre fantaisie. Si l'on veut voir représentés d'autres événements dans un film, il faut introduire une autre cassette dans le lecteur vidéo, tout comme on doit changer de train – mais non pas d'automobile –, lorsque l'on choisit de changer de destination au cours d'un voyage. Il y a donc une différence phénoménologique signifiante du mode de donation des mouvements entre la libre représentation et la présentation filmique. Cependant, le caractère déterminé de la dynamique filmique n'est pas non plus, comme on pourrait peut-être le penser, un manque. Il est, tout comme le caractère déterminé de l'image fixe, tout d'abord une qualité spécifique au médium qui fixe les possibilités et les limites concevables de ce médium, et il n'est pas rare, en plus, qu'on l'interprète

comme une force dans des films artistiques – à savoir, en particulier lorsque le film sert comme médium de la narration. Car, à travers le film, on peut raconter une histoire dans laquelle est déterminé ce qui est présenté, quand et pendant combien de temps. C'est pourquoi c'est précisément lorsqu'est déployée dans le film la logique interne d'un récit – une histoire dont les événements doivent apparaître au spectateur comme un développement contraint – qu'est exploitée une possibilité spécifique du médium.⁶

Film et animation

- 10 Or, la très forte différence avec laquelle se donnent les changements dans le flux de l'imaginaire et dans le flux des cinématographiques est un point de départ adapté si l'on veut se tourner vers les nouvelles formes d'images animées dans les médias digitaux. Mais, que ce soit clairement dit d'emblée : il n'est pas décisif, pour le caractère novateur des images digitales, qu'elles soient fabriquées digitalement. Les mosaïques, par exemple, ont eu de tout temps une construction digitale. Toute image digitale fabriquée par ordinateur n'est pas pour autant novatrice *per se*, ni a fortiori remarquable. Par la voie digitale, on peut produire des films et des photographies tout à fait conventionnels, et la plus grande part de ce qui est produit avec les médias digitaux n'est en rien typique des nouvelles possibilités de ce médium. C'est pourquoi la seule question décisive est de savoir, au-delà de cela, quelles images ne peuvent être produites exclusivement que par ordinateur – or, il s'agit très clairement de l'image manipulable, de ce que l'on appelle l'animation. Les technologies digitales rendent possibles des images qui permettent à l'observateur de modifier à volonté l'objet présenté pendant l'observation de l'image. Autrement dit, l'observateur peut désormais se saisir de l'objet imaginaire de l'image. Le phénomène de l'immersion ne joue aucun rôle dans ce développement. Lorsque des chevaux sont donnés à voir sur un écran d'ordinateur, il est possible, avec le logiciel et l'interface adéquats, de les faire courir et sauter. À travers ce médium, on obtient la possibilité jusque-là inconcevable d'intervenir dans un monde imaginaire qui est seulement montré. Bien entendu, il a de tout temps été possible de dessiner des chevaux comme on le voulait. Mais les techniques digitales ont rendu possibles des images dans lesquelles la présentation visible se laisse modifier en tant que présentation. Il en résulte une possibilité de mise en mouvement tout à fait nouvelle d'objets imagés dans l'image : le mouvement qui peut être piloté à volonté. Dans un film, qui montre des événements dans le temps, ce qui arrive est établi. En revanche, si l'on se figure un événement dans l'imagination, ce n'est pas du tout le cas, car les fantaisies se donnent à celui qui les imagine comme étant non établies. C'est exactement ce caractère ouvert des événements que l'on retrouve également dans les possibilités de modifications d'une animation par ordinateur. On a, très précisément, affaire à une animation lorsque ce qui est montré est librement modifiable en tant que montré, autrement dit, lorsque les objets imagés, dans leur manière de se laisser modifier, s'apparentent à la manière dont se laissent modifier les contenus de l'imagination. L'objet imaginaire visible dans l'image a été, dans sa mutabilité, structurellement apparenté, par les nouveaux médias, à l'objet imaginaire invisible de la fantaisie.
- 11 Pour Jean-Paul Sartre – ainsi que nous l'avons mentionné plus haut – dessiner une maison est en quelque sorte construire une maison ; c'est la construction d'une maison imaginaire. De fait, les nouveaux médias permettent la construction de maisons

imaginaires, à savoir, de maisons dont on peut faire le tour et que l'on peut visiter par l'image, et qui se laissent modifier dans l'image comme dans l'imagination. À vrai dire, la thèse de Sartre ne devient convaincante qu'avec l'animation. Pour le dire autrement, les descriptions phénoménologiques de la présence artificielle d'objets imagés considèrent le tableau de chevalet comme étant déjà une animation rudimentaire. Ceci devient particulièrement clair chez Sartre. Le tableau est compris comme une première tentative, cahoteuse, non pas de renvoyer l'image à la sémiotique, mais de fabriquer avec elle quelque chose qui soit une chose imaginaire *sui generis*. Dans une telle perspective, l'art apparaît comme une sorte d'entreprise parallèle à la science des médias, plus précisément comme la tentative d'explorer dans le médium de l'image les possibilités catégorielles d'un médium. C'est aussi pourquoi la pratique de l'art est d'une si grande importance pour la philosophie de l'image. On doit même dire, avec le recul qui est le nôtre aujourd'hui, que le développement des médias imagés paraît explicitement orienté : à savoir, comme la constante amélioration des possibilités pour que l'objet imaginaire visible d'une image puisse adopter de plus en plus les caractéristiques de l'objet imaginaire invisible, de la fantaisie. L'invention de nouveaux médias imagés apparaît aujourd'hui comme une recherche implicite de réalisations toujours meilleures de la compréhension phénoménologique de l'image. Il est à tout le moins approprié de mentionner ici que nul n'a vu, et en partie anticipé, aussi tôt et aussi précisément ce processus d'adaptation de l'image à la fantaisie que le phénoménologue Vilém Flusser. Ce qui est nouveau dans les nouveaux médias, ce ne sont pas de nouvelles perceptions mais, ainsi que le formule le titre de l'ouvrage majeur de Flusser sur ce thème, ce qui est nouveau en eux, c'est : « Une nouvelle faculté imaginative » [« *Eine neue Einbildungskraft* »]. Depuis toujours les hommes ont su s'imaginer des choses et des événements dans la fantaisie. Mais il fallait encore qu'ils le fissent eux-mêmes. Depuis toujours ils ont su traverser, dans la fantaisie, la maison qu'ils voulaient se construire. Or, avec l'image digitale, on peut se faire représenter ce parcours d'une maison imaginaire, ou du moins se faire aider pour cela. On laisse une machine imaginer les images que l'on ne peut pas se représenter soi-même, ou du moins pas si vite. Flusser, qui forge volontiers des néologismes, parle – et dans le cas présent avec beaucoup de pertinence – d'un « imagineur » [« *Einbildner* »] pour désigner l'utilisateur d'une animation par ordinateur. On utilise l'ordinateur pour s'imaginer quelque chose avec lui, pour se faire fabriquer des imaginations : « Les images qu'ils imaginent ne sont pas fabriquées par eux, mais par les appareils, et cela automatiquement. »⁷ La part non négligeable qui confère à ce processus une nouvelle dimension est la vitesse :

« Les images apparaissent alors dans une vitesse à couper le souffle, l'une après l'autre, sur l'écran. On peut regarder cette suite d'images comme si la faculté d'imaginer s'était autonomisée, comme si elle avait migré de l'intérieur vers l'extérieur, comme si l'on pouvait regarder ses propres rêves de l'extérieur. »⁸

- 12 Il devrait être incontestable que, pour une telle interprétation phénoménologique des nouveaux médias, il soit en dernier ressort tout à fait indifférent de savoir ce que veulent et pensent les inventeurs et les producteurs de ces technologies. Ce sont l'œuvre, les images, qui sont le thème d'une description phénoménologique. Et pourtant – il faut tout simplement l'admettre –, il est réjouissant, ou du moins remarquable, que les créateurs, lors de la conception de leurs nouvelles technologies, ne poursuivent pas précisément des buts qui vont directement à l'encontre de la description phénoménologique. Dans l'histoire du développement des médias digitaux,

l'Américain Jaron Larnier compte parmi les inventeurs et producteurs principaux de technologies de simulations et de cyberspace. En 1990 – l'année même où Flusser publie *Une nouvelle faculté imaginative* –, on lui demande quelle est la vision qu'il poursuit avec ses nombreuses inventions. La réponse est aussi concise qu'univoque : « *I want to make your imagination external* ». ⁹ C'est, de fait, exactement dans cette visée que consiste un premier saut qualitatif notable dans le développement de l'image par les nouveaux médias : l'objet imagé se transforme en un objet externalisé de la fantaisie. À partir de ce moment, ce n'est plus seulement ce que quelqu'un a pensé ou s'est imaginé qui devient visible dans l'image, mais c'est le processus imaginatif lui-même qui est transformé en visibilité. On peut voir quelque chose que l'on ne pouvait que s'imaginer jusque-là : on ne représente plus des produits de la fantaisie, mais on présente en images, dans le visible, et par conséquent publiquement, l'acte même de la représentation. Il s'agit d'une adaptation des possibilités de transformation de contenus imagés aux possibilités de transformation des contenus de la propre fantaisie. Il subsiste toutefois – cela doit être dit très clairement – une différence considérable qui concerne une caractéristique phénoménologique particulière de l'imagination, et que Sartre fut le premier à décrire : les contenus de la fantaisie sont modifiables de manière protéique, mais aucune modification ne peut surprendre celui-là même qui imagine. Dans la fantaisie, il n'arrive jamais de modifications inattendues qui pourraient nous apprendre quelque chose ou bien nous surprendre, voire même nous effrayer. On ne peut pas, par exemple, s'imaginer un chien et être surpris ensuite par le fait que ce chien soit un caniche. Pour Sartre, c'est là l'une des quatre caractéristiques de l'imagination :

« Je puis bien, à mon gré, faire évoluer en image tel ou tel objet, faire tourner un cube, faire croître une plante, courir un cheval, il ne se produira jamais le plus petit décalage entre l'objet et la conscience. Pas une seconde de surprise : l'objet qui se meut n'est pas vivant, *il ne précède jamais l'intention*. » ¹⁰

Sartre a déterminé par là une caractéristique de l'imagination qui fera échouer toute tentative d'externalisation visible de la fantaisie. Ce n'est que dans le monde réellement perçu qu'existe ce phénomène selon lequel une modification peut avoir un effet surprenant sur celui qui perçoit. Par le fait de rendre visible les modifications de la libre fantaisie, ces processus adoptent cette qualité particulière du monde visible. Dans cette mesure, les changements sur l'écran d'ordinateur que l'on peut piloter librement, qui sont certes libres comme les contenus de la fantaisie, ne se donnent pourtant pas à l'observateur comme ses propres fantaisies. Le processus imaginatif traduit dans le visible à l'aide de l'ordinateur permet des surprises. C'est exactement pour cette raison que la description de Flusser est si pertinente, touchant en dernier ressort une différence entre l'ancienne et la nouvelle imagination, lorsqu'il remarque presque accessoirement : « Et effectivement : certaines parmi ces images qui surgissent peuvent surprendre : ce sont des images inattendues. » ¹¹

Simulation

- 13 L'ajustement de l'image et de l'imagination est la première étape décisive dans le développement des nouveaux médias ; mais celle-ci est suivie par une deuxième. Car, aussi paradoxal que cela puisse paraître, les images digitales se voient conférer encore une nouvelle qualité par une sorte d'annulation artificielle de l'harmonisation obtenue ; ce deuxième pas en arrière – une sorte de « résiliation » [*Aufhebung*] au sens

classique du terme se réalise justement par le passage de l'animation à la simulation. Lorsque l'on se demande si les nouveaux médias ont engendré de nouvelles images, on est contraint de constater que oui, et même deux fois.

- 14 Imaginons un écran d'ordinateur sur lequel l'utilisateur ne peut laisser courir que des chevaux visibles. Il n'existe que deux possibilités de modification et de mise en mouvement que l'ordinateur puisse proposer pour un cheval généré par lui. Ce n'est pas là un constat empirique, mais logique ; seuls deux genres sont pensables. Premièrement, l'ordinateur peut montrer un cheval qui peut être mis en mouvement de façon arbitraire et illimitée, qui, comme Protée, peut être transformé, par morphing, à n'importe quelle vitesse en n'importe quelle apparence souhaitée. C'est là le cas de l'animation. Dans une animation digitale de cette sorte, l'objet imagé est une masse modelable sans véritable masse, totalement dépourvue de substance, sans résistance et librement disponible – c'est littéralement un monde surréel.
- 15 Deuxièmement, l'ordinateur peut aussi générer sur l'écran un cheval qui possède des qualités artificielles. Pour l'observateur, ce cheval se meut alors ni comme un cheval dans un film, ni comme le cheval surréel, car il ne peut en aucune façon être arbitrairement mu par l'observateur comme dans la fantaisie. Ce cheval se comporte en obéissant à des lois ; n'importe quel jeu vidéo peut ici être pris en exemple. Il existe ainsi des jeux vidéos de courses de chevaux dans lesquelles les chevaux ne deviennent pas rapides à souhait, dans lesquelles divers chevaux peuvent faire diverses choses, et dans lesquelles il arrive qu'un étalon s'en aille de lui-même, sans se laisser maîtriser, parce que dans le champ voisin se trouve une jument attractive au sens littéral du terme. Seul ce deuxième cheval est un cheval simulé, parce qu'il possède un comportement. Dans la simulation, on n'a pas un monde surréel, mais un monde virtuel plein de surprises. En effet, dans la réalité virtuelle d'une simulation digitale, l'observateur ne peut pas disposer librement des objets imagés, mais il entre en interaction avec eux. Il ne peut plus déterminer que de manière limitée le mouvement de la chose montrée en image car, bien qu'il ne s'agisse de rien d'autre que d'une chose constituée de pure visibilité, elle possède pourtant – de manière simulée justement – des qualités matérielles, et elle obéit ainsi à une physique artificielle. Cette physique artificiellement implémentée dans le monde imagé peut être, mais n'est pas nécessairement la physique de la réalité extérieure à l'image. Il est possible de simuler des réalités qui n'existent pas. Confrontée à des réalités virtuelles, la physique du monde réel n'est plus qu'un cas particulier, car les choses virtuelles se comportent selon des lois qui ne sont pas nécessairement celles qui sont connues dans la réalité. Cela signifie, philosophiquement que la description phénoménologique des images débouche sur un argument transcendantal. La condition nécessaire à la possibilité de penser une pluralité de physiques est le présupposé de la simulation.
- 16 Indépendamment de la question de savoir quel type de réalité est simulé : dans tous les cas, la simulation est à nouveau, par rapport à l'animation, une autolimitation délibérée, et du même coup encore une fois un saut qualitatif dans l'histoire de l'image. Car ce n'est qu'ici qu'est attribuée artificiellement aux objet imaginaires imagés une physique – et cela signifie : bien que dans une simulation on ne fasse encore qu'observer des images sur un moniteur, ce n'est plus une zone sans physique que l'on regarde, les simulations étant la présence artificielle d'une physique. L'objet imagé désolidarisé des lois de la physique est artificiellement matérialisé, et devient ainsi en apparence une chose physique, bien qu'il ne le soit pas et ne puisse jamais l'être,

puisqu'il restera toujours un objet imagé. On devrait réserver le concept de réalité virtuelle, qui est aujourd'hui employé de manière inflationniste, exclusivement à ce phénomène tout à fait spécifique. Toute apparence imagée est loin d'être une réalité virtuelle. Une telle réalité n'est donnée que lorsque l'image ne sert plus de médium pour se rapporter à quelque chose d'absent, mais lorsque l'image devient un médium avec lequel est généré et présenté un genre spécifique d'objet : un objet qui n'est que visible et qui néanmoins se comporte de manière fantomatique comme s'il avait une substance et ses qualités. Ce qui signifie, en résumé, que quatre genres d'objets imagés sont pensables, et que ces possibilités ont été réalisées pas à pas au cours du développement des médias imagés. Il existe :

- 1. l'objet imagé figé du tableau de chevalet,
- 2. l'objet imagé animé, mais déterminé, du film,
- 3. l'objet imagé librement manipulable de l'animation et
- 4. l'objet imagé interactif dans la simulation.

17 On peut distinguer ces types d'images indépendamment de la question de l'immersion. Ce qui est décisif en eux, c'est qu'ils sont conditionnés exclusivement par le médium imagé utilisé dans chaque cas. Avec une telle catégorisation n'est donc émis aucun jugement de valeur, ni stipulé aucun genre d'amélioration ou d'accomplissement dans les nouveaux médias. L'animation n'est pas un film meilleur, et la simulation n'est pas un meilleur tableau de chevalet ; elles sont quelque chose d'autre d'un point de vue historique, un nouveau médium imagé, à savoir un médium imagé qui existe sous forme immersive et sous forme non immersive – tout comme les médias imagés déjà connus auparavant. L'immersion est une qualité qui peut apparaître dans les quatre genres de visibilité imagée. La peinture en trompe-l'œil et l'image panoramique seraient des exemples de tableaux immersifs, ou du moins de la tentative d'en créer. De nombreuses déclinaisons, depuis le film en 3D jusqu'au cinéma *Imax*, témoignent des efforts pour relier immersion et film. Le cyberspace fournit les variantes immersives de l'animation et de la simulation.

18 Cela signifie, en résumé, qu'au sein du développement des nouveaux médias, il convient de distinguer entre deux nouvelles formes imagées. En comparaison avec l'animation, dont la mutabilité ressemble structurellement au type de mouvement des imaginations, le mouvement visible dans des simulations semble, par son autolimitation artificielle presque physique, s'éloigner à nouveau du type de mutabilité des imaginations : on peut bien penser comme on veut, mais dans les simulations, les choses ne se meuvent plus comme on veut – et c'est précisément dans cette annulation artificielle de l'harmonisation obtenue que réside la pertinence unique des médias digitaux, aussi bien pour la théorie de la connaissance que pour l'avenir de l'humanité : c'est parce que dans la simulation l'objet imagé imaginaire obéit artificiellement à une physique qu'il peut devenir objet d'une observation scientifique. Ce qui veut dire, très concrètement que dans la simulation, l'objet imagé imaginaire devient un objet visible sur lequel peuvent être entreprises des expériences scientifiques. Il va désormais tout à fait de soi que le comportement d'une automobile en cas d'accident soit le plus souvent testé en simulation, sur des écrans. Mais que veut dire ici le concept « tester » ? La simulation ne réalise manifestement pas un authentique *crash test*. La simulation est bien plutôt une tentative de perfectionner une voie de la connaissance qui a le plus souvent mené une pitoyable existence fantomatique dans la théorie de la connaissance, au cours de l'histoire de la philosophie – si l'on veut bien faire abstraction ici d'Ernst Mach, à savoir

l'expérience de pensée, qui représente une contradiction en soi pour un grand nombre de théories de la connaissance. Or, ce phénomène extrêmement problématique de l'expérience de pensée est réinvesti de manière exemplaire par les nouveaux médias, car la simulation de modes de comportement dans des réalités virtuelles est l'accomplissement d'une expérience de pensée en tant qu'événement virtuel ; en fin de compte, on expérimente quelque chose, non pas dans l'empirie, mais dans l'imaginaire – dans un imaginaire constitué de manière imagée. Le but recherché à travers ce développement semble aussi paradoxal que toute simulation, c'est-à-dire la science de la nature sans observation de la nature.¹² L'ordinateur se transforme actuellement de plus en plus en un outil d'un genre nouveau avec lequel il devient possible de réaliser des expériences de pensée, lesquelles seraient inconcevables au plus authentique sens du terme sans cet amplificateur de l'imagination. « C'est une fois que nous regardons en face les images synthétisées par ordinateur [...] que nous pouvons seulement commencer à pressentir quelle puissance de la faculté d'imaginer se déchaîne ici. »¹³ Ces nouvelles possibilités en appellent à une réflexion transcendante par les sciences de l'image, au même titre qu'elles appellent l'attention sociale. Car, que l'on salue ou que l'on déplore cette avancée, qui sans conteste fait époque dans l'histoire de l'humanité, on ne pourra plus ni arrêter ni bien rendre réversible ce processus.

BIBLIOGRAPHIE

FLUSSER Vilém, "Eine neue Einbildungskraft", in : *Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik*, éd. par V. Bohn, Francfort/Main, 1990, p. 115-126

FLUSSER Vilém, *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen, ¹1985, 1992

GRAU Oliver, *Virtuelle Kunst in der Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*, Berlin, 2001

HUSSERL Edmund, "Phantasie und Bildbewusstsein" (1904/05), in : *Husserliana*, vol. XXIII : *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung. Zur Phänomenologie der Anschaulichen Vergegenwärtigungen. Texte aus dem Nachlass (1898-1925)*, éd. par E. Marbach, La Haye, Boston & Londres, 1980, p. 1-108

LARNIER Jaron, "Life in the Data-Cloud", in : *Mondo 2000*, n° 2, 1990, p. 44-54

SARTRE Jean-Paul, *L'imaginaire. Psychologie phénoménologique de l'imagination*, édition revue et présentée par Arlette Elkaïm-Sartre, Paris, Gallimard, ¹1940, 2005 [coll. folio essais]

STÄUBNER Frank, *Virtuelle Erfahrung. Eine Untersuchung über den Erkenntniswert von Gedankenexperimenten und Computersimulationen in den Naturwissenschaften*, Iéna, Thèse, 1998

NOTES

1. Oliver GRAU, *Virtuelle Kunst in der Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*, Berlin, 2001, p. 22.

2. GRAU 2001, p. 15.
- \$. NdT : Auszug deutscher Studenten in den Freiheitskrieg.
3. Jean-Paul SARTRE, L'imaginaire. Psychologie phénoménologique de l'imagination, édition revue et présentée par Arlette Elkaïm-Sartre, Paris, Gallimard, ¹1940, 2005 [coll. folio essais], p. 32.
4. Edmund HUSSERL, "Phantasie und Bildbewusstsein" (1904/05), in : Husserliana, vol. XXIII : Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung. Zur Phänomenologie der Anschaulichen Vergegenwärtigungen. Texte aus dem Nachlass (1898-1925), éd. par E. Marbach, La Haye, Boston & Londres, 1980, p. 1-108, p. 60.
5. HUSSERL, *ibid.*, p. 60.
6. La tentative de distinguer le mode de donation des changements de contenus imaginatifs des modes de donation des changements dans le film se trouve également chez Husserl. C'est ainsi que Husserl indique explicitement « que le changement de l'image, que l'on peut normalement constater pendant une durée pas trop brève d'une représentation imaginée, ne doit pas du tout être confondu avec les changements de l'apparition, qui se meut au sein de la synthèse du contexte de l'apparaître » (HUSSERL, *ibid.*, p. 62). Pour Husserl cependant, la différence entre le film et la fantaisie ne réside pas dans le caractère déterminé exactement répétable des changements dans le film, mais en ceci que les changements dans le film sont soumis à l'unité de l'objet, ou du sujet, imagé : « Même lorsque l'image est susceptible d'être mise en mouvement, comme quelque chose dans le stroboscope ou dans le cinématographe, l'unité du contexte présentatif et par conséquent représentatif (à laquelle correspond l'unité de l'objet ou du sujet imagé qui se déploie en lui) est préservée. » (HUSSERL, *ibid.*, p. 61).
7. Vilém FLUSSER, *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen, ¹1985, 1992, p. 42.
8. Vilém FLUSSER, "Eine neue Einbildungskraft", in : *Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik*, éd. par V. Bohn, Francfort/Main, 1990, p. 115-126, p. 123.
9. Jaron LARNIER, "Life in the Data-Cloud", in : *Mondo 2000*, n° 2, 1990, p. 44-54, p. 46.
10. SARTRE 2005, p. 29
11. FLUSSER 1990, p. 123 sq.
12. Voir sur ce point Frank STÄUBNER, *Virtuelle Erfahrung. Eine Untersuchung über den Erkenntniswert von Gedankenexperimenten und Computersimulationen in den Naturwissenschaften*, Iéna, Thèse, 1998.
13. FLUSSER 1992, p. 43.

INDEX

Schlüsselwörter : Animation, Bild, Immersion, Simulation, virtuelle Realität

Mots-clés : animation, image, immersion, réalité virtuelle, simulation

AUTEURS

LAMBERT WIESING

Professeur de théorie de l'image, Université Friedrich-Schiller, Iéna