

Pour une archéologie cinématographique de la condition immersive:

La Jetée (Chris Marker, 1962)

Barbara Le Maître, University of Paris Nanterre

Natacha Pernac, University of Paris Nanterre

Jennifer Verraes, University of Paris 8

Today we tend to emphasise the technological dimension of immersive devices, insisting on the notions of interactivity, virtual reality or augmented perception—all of which promise to intensify museum experience or the film experience. But it must be recognised that the principle of immersion is older than the more or less recent definitions of immersive devices or museography. Certain primordial forms of scenarisation, of staging and of dramatisation were able to play an immersive role very early on, foreshadowing the installation of the subject of perception in an attitude of adhesion, which can go as far as subjugation. Scripting, staging, psychic projection: if an archaeology of immersion is required, it must include an account of the role of cinema in the formation of the immersive condition. Our hypothesis is that an archaeology of immersion must pass through cinema: not only through its device, but primarily through its fictions, narratives, and figurations. In this perspective, we propose to examine the historical contribution of cinema to the formation of the immersive condition, through an analysis of Chris Marker's *La Jetée* (1962). If this unique film has often been studied, its capacity to stage different fundamental aspects of an immersive experience, involving at the same time the interplay of memory, aesthetic relation, and the psyche, has not been considered yet.

Notre époque met volontiers l'accent sur la dimension technologique des dispositifs immersifs, insistant tour à tour sur les notions d'interactivité, de réalité virtuelle et de perception augmentée—autant de promesses d'intensification de l'expérience muséale ou cinématographique. Mais il faut reconnaître que le principe d'immersion est plus ancien que les acceptions plus ou moins récentes de dispositif ou de muséographie d'immersion¹. Certaines formes primordiales de scénarisation, de mise en scène et de dramatisation ont pu jouer très tôt un rôle immersif, augurant l'installation du sujet de la perception dans une attitude d'adhésion (appareillée ou non) qui peut aller jusqu'à la subjugation. Scénarisation, mise en scène, projection psychique: on admettra que si une archéologie de l'immersion s'impose, une prise en compte du rôle du cinéma dans la formation de la condition immersive s'impose dans le même temps.

Notre hypothèse est en effet qu'une archéologie de l'immersion doit en passer par le cinéma et, en première instance, par ses fictions et ses figurations, et non pas

Keywords

Immersive Condition

Museum

Chris Marker

La Jetée

DOI

[https://doi.org/](https://doi.org/10.54103/2036-461X/19396)

[10.54103/2036-](https://doi.org/10.54103/2036-461X/19396)

[461X/19396](https://doi.org/10.54103/2036-461X/19396)



seulement par son dispositif. Qu'est-ce à dire? Il ne s'agira pas ici de considérer les effets déployés intentionnellement par des procédés cinématographiques contemporains, à l'instar de la grotte Chauvet filmée en 3D par Werner Herzog (*La Grotte des rêves perdus*, 2010). Notre propos est plutôt d'interroger la contribution historique du cinéma à la conception de l'immersion comme expérience psychique et perceptive, à partir de certains films exemplaires. À quel titre? Pour leur capacité à mettre en scène, figurer ou scénariser certains traits constitutifs d'une condition immersive que le médium—en vertu de ses facultés réflexives—aura ainsi contribué à édifier (longtemps après les explorations des tombeaux d'Égypte et autres déambulations souterraines supposées être au fondement de l'immersion²). Nous présumons que le cinéma, médium fondé sur la projection des images autant que sur celle du spectateur qui s'absorbe dans leur monde, et engageant à ce titre un régime identificatoire complexe³, a participé à sa manière au façonnage de cette condition.

Notons au passage que ce que nous entendons par condition immersive ne se laisse pas confondre avec tel ou tel dispositif particulier déterminant la position du visiteur du musée ou, autrement, du spectateur de film. Il s'agit davantage d'un état transitoire—de l'immersion, comme du rêve, on entre et sort—, d'une forme de *translocation* susceptible d'affecter indifféremment l'homme du cinéma, le visiteur du musée, ou encore le *video gamer*. Initiée dans les tombeaux et autres souterrains, l'empire (l'emprise) de la condition immersive investit désormais à peu près tous les lieux, régimes et dispositifs d'image. Stipulons, à cet endroit, que notre ambition est moins de spéculer sur la condition immersive contemporaine que de scruter les imaginaires singuliers auxquels le cinéma a donné forme (fictions, figures), alors que l'immersion n'était pas nécessairement désignée en tant que telle. Ce qui nous importe est que le cinéma a rêvé et figuré l'immersion à un moment où celle-ci n'avait pas encore trouvé sa pleine extension technologique dans l'espace muséal ou cinématographique.

Avant d'en venir au corpus choisi pour la présente étude, quelques précisions sont nécessaires quant au projet d'archéologie que ce texte entend initier. Tout en prenant en considération certains dispositifs comme le diorama ou le panorama, notre projet diffère, en premier lieu, de la plupart des travaux liés à l'archéologie des médias dès lors qu'il s'agit de reconstituer les origines *fictionnées* de l'immersion au moyen d'un repérage de schèmes ou de traits constitutifs de cette expérience figurés par les fictions du cinéma; et non, par exemple, d'établir une généalogie des dispositifs et des formes de médialité⁴ immersifs. En dépit d'une proximité avec le dessein de *L'Archéologie du savoir* (Foucault 1969), notre propos s'en écarte, en second lieu, car nous ne nous intéressons pas à l'émergence d'une formation discursive et aux énoncés qui la sous-tendent ou l'escortent. Notre archéologie sonde plutôt la formation d'une condition perceptive (perceptions internes et externes)⁵ impliquant une position de sujet, l'immersion engageant le triple jeu de la mémoire, de la relation esthétique et de la psyché. De toute évidence, notre archéologie n'implique au sens strict ni fouille, ni vestiges: elle est "purement descriptive⁶". Pour autant,

elle n'est pas sans terrain, ni sans objets: notre terrain ressortit à l'histoire du cinéma pré-numérique et, en particulier, aux fictions en prise avec l'expérience muséale. Et pour ce qui concerne les objets de notre archéologie, ils peuvent être qualifiés d'objets immatériels: ce sont autant de figures de l'immersion, d'ordre mi-esthétique, mi-théorique.

Enfin, nous nous focaliserons pour lors sur l'analyse d'un objet visuel singulier, soit l'emblématique "photo-roman"⁷ de science-fiction de Chris Marker. *La Jetée* (1962) nous permettra en l'occurrence d'interroger, à la faveur de trois lectures du film dont les préoccupations se croisent sans se confondre:

1°) la façon dont l'immersion met en jeu une fonction imaginative/mémorielle (lorsque le héros, déambulant dans des souterrains aux allures de musée et explorant les couloirs de l'image mentale, voit surgir, revivifié, le souvenir);

2°) son articulation avec l'objet et l'espace de la représentation (lorsque, au retour d'un voyage dans le temps faisant figure d'expérience immersive, ce héros bute sur une énigmatique clôture);

3°) le régime identificatoire complexe que l'immersion déploie, partagé entre fétichisme et narcissisme (lorsque, regagnant *La Jetée* à la fin du film, notre homme devient tout à la fois acteur et spectateur de la situation).

PARCOURS: S'IMMERGER DANS LE MUSÉE DE LA MÉMOIRE

Tout concourt pour que *La Jetée* soit un objet de premier choix pour élaborer une archéologie de la condition immersive: le protagoniste y demeure principalement les yeux bandés mais sa quête, contrainte, est celle de l'immersion dans un passé heureux disparu qu'il faut recapturer. En contrepoint de la jetée éponyme d'Orly, souvenir d'enfance du protagoniste et image de son humaine destinée, c'est à une plongée dans un monde enfoui que le film appelle: les souterrains de Chaillot, qui accueilleront ensuite les archives de la Cinémathèque (1963), dans une colline dont les carrières originelles rappellent la dimension stratigraphique, filent la métaphore même des couloirs du temps. De la grotte primitive, avec ses aspérités rocheuses, et plus encore des boyaux des sépultures, ils ont les atours: reviennent en boucle les images de visages spectraux auxquels se surimpose le masque inquiétant d'un crâne, avant qu'un fondu enchaîné ne laisse surgir des racks alignés comme des sarcophages disposés le long de la chambre funéraire d'un tumulus (la porte d'accès du tumulus apparaissait avant, entre les images du Paris détruit et celles de la survie dans les souterrains). De la matrice à la décomposition, ces corridors écrivent le destin de l'humanité, projet qui est aussi celui de leur partie émergée dans ses avatars historiques: le palais éclectique, néo-byzantin, du Musée d'Ethnographie du Trocadéro (depuis 1882), devint en 1937 le palais de Chaillot abritant le Musée de l'homme, où Paul Rivet souhaita montrer l'humanité comme "un tout indivisible, non seulement dans l'espace, mais aussi dans le temps", et

où aujourd'hui s'inscrit dans son parcours muséographique le cheminement métaphysique des origines (1), de l'identité (2) et du devenir (3).

Cette quête métaphysique dans les couloirs où survivants et expérimentateurs sont plongés et se perdent, se rejouera plus loin (ou plutôt avant), comme en diptyque, dans la visite au Muséum d'histoire naturelle, sur un mode plus optimiste: l'homme cobaye qui se remémore et la fille de ses beaux souvenirs s'absorbent dans les vitrines, face aux bêtes ("non pas mortes mais éternelles") de la Grande Galerie, questionnant l'évolution, la survie des espèces, l'Anthropocène.

L'immersion muséale, qui est aussi celle du spectateur, se fait dès avant la visite au musée, via un autre mode de visite, celui d'une succession d'images fixes, qui n'isole pas ce photo-roman comme un objet "para-cinématographique" singulier, mais le rattache à la pratique de la projection de diapositives qui exerça une fascination précoce sur Marker⁸. Inventé dans les années 1850 par les frères Langenheim, le dispositif du hyalotype n'est pas qu'un dispositif pré-cinématographique: dépassant rapidement le divertissement spectaculaire, il devint dès les années 1860 l'outil pédagogique des conférences illustrées, puis incarna aussi à travers l'avatar du diaporama, dans les années 1960, un incontournable de la leçon d'histoire de l'art, ainsi qu'une manifestation de la mémoire collective et intime à travers la projection familiale domestique (Lacoste, Boulouch, Lugon et Sandrin 2007). À cet enchaînement d'images⁹, la plongée dans le noir et le récit vocal qui l'accompagne apportent déjà une première visée immersive primitive, mais qui va s'approfondir et se densifier. Dès les premières images se prépare l'immersion au Muséum: dans l'expérience imposée à l'homme, choisi entre mille pour sa capacité de fixation sur une image du passé, se met en place une collection d'images mentales appelée à former un musée de la mémoire. C'est par le véhicule d'une projection de sculptures, ou plutôt de fragments sculptés recomposés, qu'éclot cette plongée dans ce qui pourrait être une quatrième dimension. Ce projet est presque annoncé par la voix d'un film antérieur de Chris Marker, *Les statues meurent aussi* (1953):

C'est que le peuple des statues est mortel. Un jour, leurs visages de pierre se décomposent à leur tour. Une civilisation laisse derrière elle ses traces mutilées, comme les cailloux du petit Poucet mais l'histoire a tout mangé. Un objet est mort quand le regard vivant qui se posait sur lui a disparu.

Dès lors, pour trouver remède à la disparition—reconquérir le passé disparu et empêcher sa propre fin—, l'homme de *La Jetée* doit, métaphoriquement et cognitivement, réunir les fragments dispersés, retrouver le regard vivant sur l'œuvre. Le leitmotiv que constitue le groupe du *Putto à l'oie* [Fig. 1], un marbre antique qui est lui-même par nature une reconstitution (une copie romaine exécutée vers 110-160 ap. J.-C. d'après un bronze hellénistique de Boéthos de Chalcédoine, conservée au Capitole), montre significativement ce travail à l'œuvre, comment le groupe statuaire recomposé l'aide dans la reconquête du souvenir. À une première apparition discrète, fantomatique, où l'animal illisible



devant l'enfant caché n'est qu'un bloc informe au milieu des débris lapidaires de la civilisation, s'ajoute ensuite une rencontre dans la pénombre avec l'enfant à l'oie, dont on discerne alors l'interaction. La recomposition visuelle est achevée par une apparition du groupe sculpté en pleine lumière, qui redonne aux deux protagonistes toute leur lisibilité. Au terme de ce travail de suggestion des images émerge enfin et renaît le souvenir réel avec deux photogrammes qui conjuguent, dans le paradis retrouvé du monde pacifique, la tête d'un enfant blond et un vol d'oiseaux (comme si leur envol accompagnait l'immersion dans le souvenir)¹⁰.

Partie du diaporama, cette entreprise de fabrication d'images mentales devient visite immersive dans le musée de la mémoire. Le processus se répète, s'affine plus loin. Après que l'homme cobaye l'ait croisée sur *la jetée* d'Orly, le souvenir de la fille aimée rejaillit progressivement des têtes de statues; un fondu-enchaîné entremêle les ruines, la fille, une statue allongée à la tête mal raccordée, une statue acéphale, un buste sans tête, enfin une tête sculptée: "D'autres images se présentent, se mêlent dans un autre musée qui est celui de sa mémoire", précise la voix.

L'image rémanente est au service de cette fabrique de l'imaginaire et prolonge la projection en immersion. Une série d'images, toujours avant la visite muséale, relie projection et statues juste avant le fameux "battement d'œil"¹¹ de la jeune endormie qui anime le photo-roman. L'immersion dans le souvenir de la femme aimée rendue à la vie semble facilitée, consolidée, et même produite par la présence comme en filigrane, dans son visage assoupi sur son bras replié, de la statue de *Ariane endormie* (antique du Vatican, à la gestuelle mille fois reprise), et partant de la *Vénus* de Giorgione (Dresde) qui en est l'écho [Fig. 2].

L'efficacité visuelle de *Ariane* antique et ses avatars, qui avait frappé Aby Warburg par son aptitude à la survivance (*Nachleben*)¹², est un moteur de réminiscence: elle infuse le visage somnolent de la jeune femme et bientôt le réactive. En cela, le battement d'œil que la belle adresse au spectateur marque son triomphe sur la disparition, sa survie dans la mémoire de l'homme cobaye et le succès de l'entreprise d'activation des souvenirs à l'œuvre pour le salut

Fig. 1
Six photogrammes de *La Jetée* avec le groupe statuaire du *Putto à l'oie*, d'après le marbre antique (copie romaine exécutée vers 110-160 ap. J.-C., d'après un bronze hellénistique, Rome, Musei Capitolini).



Fig. 2
Trois photogrammes de *La Jetée* avec *l'Ariane endormie* (marbre antique, Vatican), la *Vénus* de Giorgione (huile sur toile, 108 x 175 cm, Dresde, Gemäldegalerie, 1509-1510) et la *Vénus d'Urbino* de Titien (huile sur toile, 119 x 163 cm Firenze, Uffizi, 1538).

de l'humanité. Ici, au stade de maîtrise avancé de la gymnastique des images mentales atteint par le protagoniste, il n'est plus besoin de citation de source statuaire pour convoquer les fragments du passé. Le chant des oiseaux se fait entendre comme pour reprendre le fil noué plus tôt. Le diaporama fait apparaître et disparaître, surimpose plusieurs clichés du visage de chair vu en gros plan, la circulation fluide atteste une immersion accomplie dans le passé revenu à la vie. La longue persistance sur l'écran des images de la jeune femme dit bien qu'elles véhiculent en elles-mêmes d'autres charges, à la manière de ce que, pour le Swann de Proust, Odette porte en elle le souvenir de la Zéphora peinte par Botticelli (Proust 1913 [1989], 221). D'autres charges de belles endormies qui pourraient intégrer en finale, dans l'image clin d'œil, la *Vénus d'Urbino* de Titien, quant à elle bien réveillée du sommeil de la déesse de Giorgione [Fig. 2]. Convocation des images, reconquête du souvenir, le cobaye oscille entre invention ou rêve, mais son art de la mémoire semble bien s'appuyer sur un Musée imaginaire, tant personnel que collectif, moins savant que sensible, un lieu mental qui est celui des métamorphoses¹³.

Au cinquantième jour des expériences, après quelques promenades, le couple se retrouve enfin au Muséum. Dans ce musée au référent bien réel, qui extrait (arrache, dirait Quatremère de Quincy) les sujets, les spécimens de leur contexte naturel originel pour les taxidermiser, les rassembler et les projeter dans le monde nouveau de la Grande Galerie, l'immersion se réalise à nouveau, s'enrichit. Les visiteurs qui s'y emplissent d'images (comme dans tout musée) font l'expérience du déplacement topographique (la translocation dans la galerie, face à, dans la vitrine) et temporel (dans une nature primordiale, vivante et atemporelle), ils plongent, s'absorbent dans la vision. En un *continuum* (le "diaporama" est construit sur les passages, les oscillations de points de vue, l'échange des regards), l'homme regarde, il la regarde regarder, le spectateur voit les animaux, voit les visiteurs les regarder, ils observent la faune des

vitrines qui les observe en retour, il désigne, elle touche. "Elle aussi semble apprivoisée, elle accepte comme un phénomène naturel les passages de ce visiteur qui apparaît et disparaît." L'homme cobaye longuement plongé dans son image mentale ("maintenant le tir est parfaitement ajusté"), mais aussi le couple visitant, en abyme, sont désormais dans une disposition propice à l'adhésion sensible à une configuration spatio-temporelle détachée des conditions du réel (les modalités de cette "disjonction" conditionnant l'immersion seront analysées plus loin), qui passe par une adhésion avant tout visuelle: la succession des plans évoquée plus haut le confirme, en offrant une réflexion sur la nature des échanges et des projections du regard, sur la dialectique des rapports entre les images et entre les dispositifs (incluant également le diorama). Si la bande sonore aide à cette immersion, c'est le contact distancié avec un oiseau derrière une vitre, après un plan sur un envol, qui ramène à la salle d'expérience. Sitôt l'oiseau cloué sur son perchoir derrière la vitre, l'énergie migratoire des images a pris fin.

LE COMBLE DE LA REPRÉSENTATION

"Projeté sur l'instant choisi, il peut y demeurer et s'y mouvoir sans peine¹⁴." Cette phrase issue du commentaire de *La Jetée* ouvre la séquence de la visite au Muséum—où les personnages évolueront, on le sait, au beau milieu des dioramas. On se souvient que le héros du film est soumis à des expériences visant à propulser dans le temps des prisonniers "établis dans le réseau des souterrains de Chaillot", après qu'une guerre atomique ait rendu inhabitable la plus grande partie de la surface de la terre. Associé à la visite muséale, le voyage dans le temps constitue la forme (à peine) métaphorique¹⁵ conférée par Marker à une expérience immersive dont le principe implique, en première approximation, de "couper le visiteur de son monde quotidien pour le plonger dans le sujet muséal" (Courvoiser et Jaquet 2010, 68)—le sujet est alors disjoint du réel de ses perceptions. Dans les expérimentations de la fiction aussi bien que dans l'expérience immersive, il s'agit, selon les termes du narrateur, "de s'arracher au temps présent" pour se "réveiller dans un autre temps". Soulignons que les voyages du héros de *La Jetée*—dont la destination varie: là, un musée "plein de bêtes éternelles", plus tard, le monde pacifié de l'avenir et l'humanité du futur—dépendent d'injections réalisées par un inquiétant "chef des travaux", d'une part, et de la fixation du personnage central sur des images mentales "très fortes", d'autre part. Le voyage dans le temps prend alors l'allure d'un *trip*¹⁶ ayant trait à l'activité psychique et à une faculté imageante afférente à celle-ci, le film alléguant sans distinguer l'atelier du rêve et l'imagination créatrice: "capables d'imaginer ou de rêver un autre temps, [les sujets de l'expérience] seraient peut-être capables de s'y réintégrer". À cela s'ajoute le fait que ces expérimentations, au terme desquelles les cobayes risquent de devenir "morts, ou fous", supposent un sujet aveuglé—un bandeau est apposé sur son regard¹⁷—, et mené dans un espace au statut indéterminé dès lors que

l'homme "ne sait jamais s'il se dirige [...], s'il est dirigé, s'il invente ou s'il rêve".
De manière assez comparable,

L'immersion renvoie à une expérience envoûtante, de "forte" intensité, qui se caractérise par une augmentation de l'émotion et une diminution de la distance critique (Grau, 2003). Elle se traduit par une absorption mentale du sujet qui le conduit d'un état à un autre, avec le sentiment d'être dans "un temps et un lieu particuliers" (Bitgood, 1990). L'expérience d'immersion est intimement liée à un phénomène de capture, à un effet de suspension qui peut aller jusqu'à une perte momentanée de soi-même. Ces "symptômes" rejoignent ceux repérés dans l'expérience esthétique qui provoquent également chez le sujet une expérience de "flux", de ravissement. (Belaën 2005, 93)

Il ne fait aucun doute que l'expérience immersive figurée et scénarisée par Marker excède la seule visite au Muséum: plusieurs voyages dans le temps se succèdent, en amont et en aval d'un présent réduit au temps des expériences sur l'homme dont l'histoire nous est racontée. Lors d'un voyage précédant de peu la découverte des dioramas et autres taxidermies sous verre—la vitre formant un *leitmotiv* dont on comprendra plus loin la raison—, le héros de *La Jetée* flâne aux abords du Muséum, dans le Jardin des Plantes, en compagnie de cette femme qui réside dans le passé et vers laquelle il ne cesse d'être relancé. Ensemble, l'homme et la femme effectuent "une infinité de promenades semblables [...] Jusqu'au moment où il sent, devant eux, une barrière". Interposée entre le film et le spectateur, la barrière en question prend l'aspect d'une paroi invisible révélée, si l'on peut dire, par des taches noires (autant de branchages

Fig. 3
Photogramme de *La Jetée*
(Chris Marker, 1962).





commués en ombres floues flottant dans le plan), qui se détachent en avant des personnages photographiés de face—accusant, en somme, la transparence de la cloison en l’annulant partiellement [Fig. 3]. Cette paroi qui signe la fin de la visite dans les jardins du Muséum—et, selon nous, de l’expérience immersive figurée par le voyage dans le temps—s’avère fondamentale. Outre qu’elle marque la séparation entre les divers espaces-temps du récit [Fig. 4], la cloison transparente peut incarner la séparation, autrement primordiale, qui opère entre l’espace de la représentation et celui du spectateur¹⁸: le quatrième mur. C’est notamment à cet endroit que le film entreprend de penser (et non pas seulement de figurer et de fictionner) l’immersion: en la confrontant à la représentation, et à une position de sujet historiquement instituée par celle-ci.

Bien avant Diderot, dès la Renaissance et les ambitions composées par la perspective linéaire, une paroi transparente, plus ou moins théorique, structure en effet la relation entre l’objet et le sujet de la représentation. Un tel rouage a pu prendre plusieurs formes. Considérant le bouleversement opéré par la “véritable vision perspective”, Panofsky émet, au cours des années 1930-40, l’hypothèse d’un “plan transparent” ajustant imaginativement la relation entre le tableau et son spectateur—soit, en substance, un déni du support de la représentation favorisant la plongée du regard dans le monde représenté (et son illusion de profondeur)¹⁹. Louis Marin le résume de la sorte: “C’est l’invisibilité de la surface-support qui est la condition de possibilité de la visibilité du monde représenté” (Marin 1994, 305). Fiction théorique, le plan transparent de Panofsky est un ressort primordial de ce que l’on ne qualifiait pas expressément d’immersion. Il faut stipuler que la fable de l’historien d’art

Fig. 4
Photogramme de *La Jetée*
(Chris Marker, 1962).

n'implique pas seulement le déni du médium, mais encore l'invention d'une transparence incarnant symboliquement ce déni.

D'autres parois transparentes scandent l'histoire des arts et des dispositifs, interposées entre le sujet et le monde de la représentation comme autant de rouages réglant distinctement leur relation²⁰. Ainsi la vitre du diorama, qui sert l'institution de chaque chose située derrière la paroi de verre en objet de représentation, tout en accusant la différence entre l'espace-temps du microcosme reconstitué et celui du sujet qui campe de l'autre côté de la vitre.

Outre la cage en verre du Muséum, il faut pour lors (re)convoquer le quatrième mur érigé par le classicisme cinématographique, cette autre cloison invisible qui, à l'instar de la vitre du diorama, délimite les espaces respectifs de la représentation et du spectateur, et façonne leur articulation. Imaginaire, un tel mur est susceptible de se matérialiser (par le regard d'un personnage que le spectateur prend "pour lui" avant de se rendre compte qu'il est adressé à un autre personnage sis en contre-champ), manière de rendre sensible la paroi transparente en laquelle il consiste. Le cas échéant, l'adhésion du spectateur à la fiction se trouve remise en question.

Autant qu'un rappel du quatrième mur—et un moment où la représentation, brisant la fiction, s'affirme comme telle—, la paroi transparente de *La Jetée* est une élaboration figurative qui reprend, déplace et accuse le jeu de la vitre du diorama, dès lors qu'elle forme à la fois un seuil temporel où s'effectue le partage entre des espaces-temps distincts, et un seuil perceptif où le regard se définit comme traversée (sauf à sentir, devant lui, une barrière...). En tout état de cause, *La Jetée* compose une fable esthétique singulière: l'immersion du personnage est déjouée au moment même où la représentation se donne pour ce qu'elle est au spectateur de la fiction.

On admettra, en fin de compte, que la relation esthétique entre le sujet et l'objet de la représentation s'est historiquement édifiée selon le principe de ces parois transparentes sur lesquelles *La Jetée* attire notre attention—qu'elles structurent l'espace de la représentation ou traduisent l'effacement du médium²¹ auquel est appendue l'immersion du sujet dans le monde de l'*istoria*. Quand bien même les jeux et les enjeux de ces transparences, tantôt abstraites tantôt concrètes, ne se laissent pas amalgamer, dans la théorie panofskienne comme dans la théorie du cinéma ou le dispositif du diorama, la paroi transparente est une médiatrice qui articule la relation du sujet et de la représentation, déterminant son adhésion (tableau) ou son identification (cinéma) à celle-ci.

Si la vitre transparente forme ainsi la condition première d'une représentation dont elle garantit le jeu dialectique—entre "transparence transitive" et "opacité réflexive", pour reprendre Louis Marin (1994)—, il faudrait en suivre le destin (les mutations) dans les architectures immersives contemporaines. Pour notre part, nous suggérerons ceci: loin de former un paradigme distinct, l'immersion contemporaine constitue sans doute une intensification—jusqu'à l'excès: un comble—de l'adhésion programmée dès l'origine par la représentation. À quoi s'ajoute ceci: jusqu'à quel point ce comble permet-il le maintien de la dialectique qui, selon Marin, définit la représentation?

ORLYRAMA: FÉTICHISME ET NARCISSISME DU SUJET DE L'IMMERSION

La Jetée, film-tombeau, s'achève sur l'image d'un homme gisant, face retournée contre les dalles de béton des terrasses de l'aéroport d'Orly [Fig. 5]. Quelques secondes plus tôt, le commentaire annonçait que cet homme "n'attendait plus que d'être liquidé, avec quelque part en lui, le souvenir d'un temps deux fois vécu". Avant cette ultime chute, l'homme—"marqué par une image d'enfance"—revient à elles une dernière fois (elles: l'image, la jetée, la jeune femme qui l'attend, tout cela à la fois) et "pense que l'enfant qu'il avait été devait se trouver là aussi, à regarder les avions". Au début des années 1960, les promeneurs du dimanche se pressent, comme lui mais le plus souvent en famille, à Orly [Fig. 6 et Fig. 7]. L'aérogare inaugurée par Charles de Gaulle en février 1961 est l'un des tout premiers emblèmes français de la modernité architecturale (Damm 2017). Orly est une attraction, un spectacle où l'on vient admirer les Caravelles, les Alouettes, les Mirages et les Boeing, dans un vacarme étourdissant mêlé aux voluptueuses "voix d'Orly" (comme celle que nous entendons au début de *La Jetée*) égrenant les noms de destinations exotiques. Plusieurs millions de visiteurs s'y rendent chaque année. Le site est alors plus fréquenté que la Tour Eiffel et figure dans l'Officiel des Spectacles²². C'est une véritable attraction à ciel ouvert, une féerie propre aux Trente Glorieuses, multisensorielle et déjà puissamment immersive.

Le promeneur d'Orly se tient sur une plateforme depuis laquelle, parmi la foule, agrippé à la rampe, il contemple à perte de vue le ballet des avions à

Fig. 5
Photogramme de *La Jetée*
(Chris Marker, 1962).



Fig. 6-7
Photogramme de *La Jetée*
(Chris Marker, 1962).



réaction, sur le tarmac et dans les airs ("le décor planté au bout de la jetée", dit le commentaire). Or c'est depuis un semblable promontoire que, sous un éclairage zénithal, les spectateurs des panoramas du XIX^e siècle—dont on se souvient assurément depuis la terrasse panoramique du terminal sud d'Orly et qui préfigurent également le dispositif cinématographique, formant sans conteste un prélude aux expériences immersives contemporaines (Grau 2003, 52-122)—admiraient des toiles cylindriques, fixées contre les murs d'une rotonde et déroulant en trompe-l'œil les champs de bataille des campagnes napoléoniennes et de la guerre franco-prussienne [Fig. 8 et Fig. 9]²³. Au sol, sur un faux-terrain destiné à dissimuler les limites de la toile peinte et à augmenter l'illusion, étaient souvent disposés des objets réels et des mannequins en papier mâché. Au Panorama de la Bataille de Waterloo de Braine-l'Alleud, on aperçoit ainsi les corps gisant de soldats, face retournée contre le sol, comme le protagoniste de *La Jetée*.

Au début du film, après nous avoir introduit une première fois au milieu de

la foule sur la terrasse d'Orly, *La Jetée* fait défiler des images d'après-guerre: "quelques temps après, vint la destruction de Paris" [Fig. 10]. Paris, mais aussi Dresde ou encore les villes détruites sous les bombardements au Japon. L'homme de *La Jetée* est lui aussi un soldat (un partisan, un résistant?²⁴), un rescapé de la Troisième Guerre mondiale. C'est même, littéralement, un prisonnier de guerre "soumis à des expériences". L'espace (en surface) est fermé aux survivants et, dans ce monde dévasté, la seule liaison possible avec les moyens de survie passe désormais par le temps. On l'a noté, l'homme est choisi entre mille pour sa fixation sur une image du passé. À mesure que des "vague[s] de temps le soulève[nt]", les images "se mêlent dans un musée qui est peut-être celui de sa mémoire". Le voilà une première fois "dédoublé", ici et ailleurs: son corps est aux mains de l'ennemi, captif des souterrains de Chaillot et plongé dans un sommeil hypnotique; parallèlement, l'homme est projeté dans le temps d'avant-guerre, "sur l'instant choisi, [où] il peut demeurer



Fig. 8
Edouard Castres,
Panorama Bourbaki
(1881) à Lucerne (Suisse).



Fig. 9
Louis Jules Dumoulin,
Panorama de la bataille de Waterloo (1911) à Braine-l'Alleud.

Fig. 10
Photogramme de *La
Jetée*.



et [se] mouvoir sans peine". Aussi le "temps deux fois vécu" par cet homme, nous apparaît-il ici littéralement comme un temps "circulaire" au sens où l'était celui des panoramas. Il n'était pas rare en effet, sur les toiles cylindriques des panoramas, de représenter dans la continuité deux temps distincts, agençant par exemple le moment de la bataille faisant rage et, quelques mètres plus loin, celui de la déroute de l'ennemi. À la faveur d'un semblable paradoxe temporel, à quelques mètres du corps de l'homme qui gît sur la terrasse d'Orly, se tient ainsi l'enfant qu'il fut, comme devant un miroir paradoxal, tout à la fois acteur et témoin, par anticipation, de sa fin ("Plus tard, il comprit qu'il avait vu la mort d'un homme").

Dans un texte intitulé "En sortant du cinéma" (1975), Roland Barthes après avoir considéré les vertus hypnotiques du dispositif cinématographique et le noir de la salle comme "substance de la rêverie" où "gît la fascination du film", se demande dans quelle mesure le spectateur de cinéma pourrait se laisser fasciner par deux fois:

Comme s'[il] avai[t] deux corps en même temps: un corps narcissique qui regarde, perdu dans le miroir proche, et un corps pervers prêt à fétichiser, non pas l'image, mais précisément ce qui l'excède: le grain du son, la salle, le noir, la masse obscure des autres corps, les rais de la lumière, l'entrée, la sortie.

Quand le leurre est parfait, le "tir parfaitement ajusté" et l'immersion prégnante, "je suis enfermé avec l'image—écrit Roland Barthes—comme si j'étais pris dans la relation duelle qui fonde l'Imaginaire" (au sens psychanalytique). Cette relation spéculaire ou fusionnelle, qui ignore la ségrégation entre l'espace du spectateur et l'espace du spectacle, c'est celle qui identifie strictement le combattant engourdi (*Nárkissos*, en grec ancien, dérive de *narkê* et renvoie au sommeil) et le visiteur fasciné du Jardin des Plantes ou du Muséum

d'histoire naturelle, mais aussi l'homme et l'enfant de la jetée d'Orly. Ce rapport "narcissique" fait image, à l'écran, de celui que nous entretenons avec le film et son dispositif:

Dans la salle de cinéma, si loin que je sois placé, je colle mon nez, jusqu'à l'écraser, au miroir de l'écran, à cet "autre" imaginaire à qui je m'identifie narcissiquement (on dit que les spectateurs qui choisissent de se placer le plus près possible de l'écran sont les enfants et les cinéphiles): l'image me captive, me capture: je colle à la représentation, et c'est cette colle qui fonde la naturalité (la pseudo-nature) de la scène filmée.

Et pourtant, suggère Roland Barthes, le spectateur de cinéma "décolle du miroir", ("au sens aéronautique et drogué du terme", précise-t-il, par une coïncidence qui noue fort étroitement son propos à notre objet d'étude). Si le dispositif cinématographique n'est pas seulement immersif, c'est en effet que cette relation fusionnelle et narcissique est compliquée d'une situation matérielle non substitutive, mais fétichiste. Dit autrement, il y a une scène ou un site de l'immersion (une jetée?):

Pour distancer, "décoller", je complique une "relation" par une "situation". Ce dont je me sers pour prendre mes distances à l'égard de l'image, voilà, en fin de compte, ce qui me fascine: je suis hypnotisé par une distance; et cette distance n'est pas critique (intellectuelle); c'est, si l'on peut dire, une distance amoureuse.

Ainsi le spectateur du cinéma brillerait-il de tout son désir, paradoxalement "hypnotisé par une distance", corps dédoublé comme celui de l'homme de la jetée d'Orly, fasciné par une image à laquelle il adhère, mais rappelé simultanément à ses entours, traversé par un clivage fondamental qui fait de lui un corps narcissique doublé d'un corps fétichiste²⁵.

Enfant, Chris Marker a intimement éprouvé ce clivage. En possession d'une petite visionneuse portable, il s'étonne:

Ce bidule aujourd'hui oublié s'appelait Pathéorama [...]. Alors que je ne pouvais même pas imaginer avoir quoi que ce soit en commun avec l'art de filmer (dont les principes de base étaient naturellement bien au-delà de ma compréhension), voilà que quelque chose du film lui-même était à ma portée, un morceau de celluloïd pas tellement différent de la pellicule des négatifs photos quand ils revenaient du laboratoire. Quelque chose que je pouvais sentir et toucher, quelque chose du monde réel [...]. Ainsi, avec des ciseaux, de la colle et du papier cristal, je confectionnai une copie fidèle de la vraie bobine Pathéorama. Après quoi, cadre par cadre, je commençai à dessiner une suite de poses de mon chat (qui d'autre?) en insérant quelques cartons de commentaire. Et d'un seul coup, le chat se mettait à appartenir au même univers que les personnages de Ben Hur ou de Napoléon. J'étais passé de l'autre côté du miroir [...]. Trente ans passèrent. Puis je réalisai La Jetée. (Marker 2003b)

Fétichisme de l'appareil que l'on peut sentir ou toucher et narcissisme du miroir de l'autre côté duquel passe l'enfant, fasciné. Panorama, pathéorama, cinéma installent le sujet—"hypnotisé par une distance" et dont la psyché ainsi se "dédoublent"—entre ici (l'enfance, le "bidule") et ailleurs (le soldat, "l'univers [...] de Ben Hur ou de Napoléon"). À l'équilibre? La condition immersive, dans le prolongement de la condition spectatorielle, expose assurément son sujet à de singuliers équilibres psychiques en redistribuant la part du fétichisme et du narcissisme. À moins qu'il ne s'agisse en définitive de basculer, suivant la pente qui entraîne le héros de *La Jetée* dans sa chute [Fig. 11].

CONCLUSION

Que retenir de ce premier mouvement—ou coup de sonde—d'une archéologie assurément inachevable? Si la condition immersive, telle que Marker la met en scène et la figure au début des années 1960, implique bien le triple jeu de la mémoire, de la relation esthétique, et de l'activité psychique—interactions comprises—, l'analyse a permis de préciser à quoi tient son sujet, c'est-à-dire, à quoi la fiction permet de le rapporter. En l'occurrence, la condition immersive s'est vue rattacher respectivement: au musée imaginaire et à la mémoire comme faculté d'association, de reconstitution, de revitalisation de l'enfoui; au dessein illusionniste qui est au fondement de la représentation depuis plus de six siècles, en particulier, à l'architecture d'un leurre puissant mais toujours susceptible d'être battu en brèche par le dispositif matériel qui l'orchestre et, parfois, reprend ses droits; enfin, au clivage d'un corps simultanément narcissique et fétichiste: capable d'adhérer à l'image puis de s'en décoller, en un jeu d'identification et de déprise dont le dispositif cinématographique a pu constituer l'emblème.



Fig. 11
Photogramme de *La Jetée*
(Chris Marker, 1962).

Notes

¹ Selon le *Dictionnaire de l'image* (Paris: Vuibert, 2006, 194): "Certains dispositifs (écrans larges, *sensurround*—bruit infra sonore émis à puissance élevée inauguré en 1974 dans *Tremblement de terre* de Mark Robson—, relief, son stéréophonique [...]) favorisent la captation sensorielle du spectateur et, peut-être, les phénomènes d'identification et de 'croyance' (Schaeffer, 1999)". Pour ce qui est de la "muséographie d'immersion": "La dénomination [...] est relativement récente, même si les premières réalisations qui peuvent être qualifiées 'd'immersives' datent de l'Antiquité (Grau, 2003). En effet, au moyen d'un système de fresques qui englobait physiquement le visiteur en jouant par un travail de perspective avec son regard, les salles de la Villa dei Misteri de Pompéi répondaient déjà à une logique de 'captiver' celui qui les pénètre." (Cf. Belaën, 2005, 92-93). Andrea Pinotti a proposé une réflexion dense sur les images immersives, dont l'absence de cadre et de référentialité, ainsi que l'effacement de toute médiation fondent selon lui un régime d'image an-iconique (Pinotti 2020).

² Sur les formes et enjeux de telles déambulations cf. Terrin 2008.

³ Sur ce régime identificatoire, voir Metz 1993, 61-81.

⁴ Laquelle constitue en revanche l'un des aspects du projet d'Andrea Pinotti (Pinotti 2020) qui évoque dans cette optique divers appareils stéréoscopiques, dont le *KaiserPanorama*. Précisons que si l'archéologie des médias peut prendre diverses formes, et par conséquent, ne se laisse pas réduire à la seule généalogie des dispositifs, elle se fonde la plupart du temps sur d'autres objets que des fictions. Sur les différentes «branches» de l'archéologie des médias, voir Strauven 2013.

⁵ Autrement dit, elle embrasse toutes les dimensions de ce que la phénoménologie nomme «vie intentionnelle». Perceptions internes et externes correspondent à des modes de spécification des états de consciences—perception, imagination, rêve, souvenir, etc...—que les travaux d'Edmund Husserl considèrent conjointement. La démarche du phénoménologue repose en effet sur un préalable exigeant que le sujet de l'expérience s'abstienne de porter un jugement sur l'existence ou l'inexistence des "objets intentionnels" (ou "cogitatum") qu'il vise. Ceux-ci peuvent ainsi relever—comme c'est notamment le cas des objets intentionnels qui apparaissent au sujet de l'immersion—de ce qu'il nomme "quasi-expérience" ("*Erfahrung als ob*"). Voir Husserl 2001.

⁶ "Il y a des archéologies purement descriptives qui n'exigent pas cette opération toute particulière qu'est l'extraction de l'objet." (Schnapp 2020, 20).

⁷ C'est ainsi que Chris Marker nomme son film, quand l'album photographique qui en est issu se présente sous l'intitulé de "ciné-roman" (Marker 1992). Précisons qu'un tel choix d'objet n'ignore pas par ailleurs la relation entretenue ultérieurement par l'auteur avec la réalité virtuelle (de *Level Five* 1996 à *L'Ouvroir* sur Second Life, 2008).

⁸ Voir sa jeune passion pour le Pathéorama qu'il place aux sources de sa réflexion: Chris Marker, "C'était un drôle d'objet", texte paru dans le livret du DVD *La Jetée – Sans Soleil*, 2003.

⁹ Ce "feuilletage" répond en un sens à celui du visiteur de musée devant la collection d'images exposées, passant en revue les œuvres extraites et arrachées à leur contexte originel, rassemblées et projetées dans un monde nouveau.

¹⁰ Le motif de l'oiseau, récurrent dans *La Jetée*, plane parfois en filigrane dans d'autres formes. Dubois y voit une forme migratoire qui joue des va-et-vient de l'entre-image. C'est en effet un véhicule visuel idoine cf. Dubois 2002, 37.

¹¹ Chris Marker préfère cette expression à "clignement" (Lettre à Jean-Luc Alpigiano du 3 janvier 1997: <http://www.chrismarker.ch/courts-metrages-de-chris-marker.html#2dbDpm6H>).

¹² Il l'insère en planche 4 de son *Atlas Mnemosyne*, quoique le montage ne dévoile pas directement les résurgences: <https://warburg.sas.ac.uk/archive/bilderatlas-mnemosyne/final-version>. Pour un rapprochement des démarches de Marker et Warburg sur un autre corpus, voir Laborde 2009.

¹³ André Malraux rappelle: "Picasso savait qu'il n'y était pas question du musée des préférences de chacun, mais d'un musée dont les œuvres semblent nous choisir, plus que nous ne les choisissons. Le Musée imaginaire, qui ne peut exister que dans notre mémoire, n'est pas non plus un Louvre développé. [...]. Les dieux et les saints sont devenus des statues; la métamorphose est l'âme du Musée imaginaire." (*La Tête d'obsidienne*, Paris, 1974).

¹⁴ Toutes les citations du commentaire du film sont tirées de l'ouvrage *La Jetée ciné-roman* (Marker 1992) non paginé. C'est nous qui soulignons.

¹⁵ À *peine*: sur la base d'expériences immersives initiées dans des musées de sciences, Florence Belaën conclut: "La visite prend pour certains les allures d'un voyage dans le temps" (Belaën 2005, 103).

¹⁶ À diverses reprises, le film donne à entendre l'accélération du rythme cardiaque du héros.

¹⁷ Ce bandeau semble une forme anticipée du casque porté par le visiteur de certaines expositions immersives: en effet, bandeau ou casque président à la séparation du sujet du monde de ses perceptions actuelles, condition impérative pour accéder à cet autre monde que l'on pourrait dire de ses perceptions virtuelles.

¹⁸ Deux types de cloisons semi-transparentes se manifestent dans le film, chacune marquant une délimitation spatio-temporelle. La première, celle du Jardin des plantes, forme une frontière entre le passé et le présent, quand la seconde, liée aux retrouvailles du héros avec l'humanité future, signe la séparation entre le présent et l'avenir [ainsi sur la Fig. 4]. Seule la première cloison matérialise le quatrième mur, la seconde étant rabattue à l'intérieur de l'espace diégétique.

¹⁹ Panofsky 1975. L'auteur spécifie: "nous parlerons donc de vision perspective quand, dans une œuvre d'art, la surface (c'est-à-dire ce qui sert de support à l'art pictural ou à l'art plastique et sur quoi l'artiste, peintre ou sculpteur, rapporte les formes des objets et des figures) est niée dans sa matérialité et qu'elle se voit réduite à n'être plus qu'un simple 'plan du tableau' sur lequel se projette un ensemble spatial perçu au travers de ce plan" (Panofsky 1975, 38).

²⁰ Ceci résume certains éléments développés dans le texte de Barbara Le Maître: "Fiction de dispositif. Notre ethnographie: *La Jetée* (Chris Marker, 1962) et le diorama" (Le Maître 2019).

²¹ La dématérialisation du support de la représentation est une donnée princeps du dispositif cinématographique, comme l'a magnifiquement écrit Jean Louis Schefer: "L'image filmée [...] n'a pas de support fixe: je la vois parce que quelque chose (un écran coupant un faisceau) l'empêche de disparaître; elle n'est cependant ni tout à fait sur la pellicule, ni définitivement sur l'écran, ni réellement dans les rayons que projette la lanterne: je suis aussi l'assurance d'une transition des images, je suis donc autre chose que leur spectateur" (Schefer 1980, 117).

²² En outre, les tournages s'y multiplient à l'époque, on se souviendra, notamment d'*À bout de souffle* (1960) de Jean-Luc Godard, de *L'homme de Rio* (1964) de Philippe de Broca, ou encore du film de Gilles Grangier, *Le cave se rebiffe* (1961).

²³ Avec les sujets topographiques (les vues d'ailleurs comme Le Caire ou le Congo) la guerre est le principal sujet des panoramas. On peut ainsi encore visiter le Panorama de la bataille de Waterloo (1911) à Braine-l'Alleud, dans la province du Brabant wallon ou le Panorama Bourbaki (1881) à Lucerne (Suisse).

²⁴ Peter Wollen rapproche l'image de l'homme qui s'effondre les bras en croix de la photographie de Robert Capa, "Mort d'un soldat républicain", qui montre un soldat tomber, en arrière, touché par une balle ennemie en 1936, pendant la Guerre d'Espagne, in Wollen 1984.

²⁵ Dans *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci* (Freud 1987), Sigmund Freud ne parvient pas non plus à départager la part de narcissisme et de fétichisme à l'œuvre dans le "souvenir d'oiseau" du peintre.

REFERENCE LIST

- Barthes, Roland. 1975. "En sortant du cinéma." *Communications* 23: 104–107.
- Belaën, Florence. 2005. "L'immersion dans les musées de science: médiation ou séduction." *Culture & Musées* 5: 91–110. doi: <https://doi.org/10.3406/pumus.2005.1215>.
- Courvoiser, François H., and Antonia Jaquet. 2010. "L'interactivité et l'immersion des visiteurs. Nouvel instrument de marketing culturel." *Décisions Marketing* 60: 67–71.
- Damm, Paul. 2017. *Orly, aéroport des sixties*. Lyon: Editions Lieux-Dits.
- Dubois, Philippe. 2002. "La Jetée de Chris Marker ou le cinématogramme de la conscience." *Théorème* 6: 9–44.
- Foucault, Michel. 1969. *L'Archéologie du savoir*. Paris: Gallimard.
- Freud, Sigmund. 1987. *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*. Paris: Gallimard.
- Goliot-Lété, Anne, Martine Joly, Thierry Lancien, Isabelle-Cécile Le Mée, and Francis Vanoye. 2006. *Dictionnaire de l'image*. Paris: Vuibert.
- Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge MA: MIT Press.
- Husserl, Edmund. 2001 [1929]. *Méditations cartésiennes. Introduction à la phénoménologie*. Paris: Vrin.
- Kuntzel, Thierry. 1993. "Notes sur *La Jetée*." In *Thierry Kuntzel*, 32–37. Paris: Galerie nationale du Jeu de Paume (catalogue d'exposition).
- Laborde, Barbara. 2009. "Avatars de l'Histoire, Warburg et Marker." *Image & Narrative* 10(3): 47–58.
- Lacoste, Anne, Nathalie Boulouch, Olivier Lugon, and Carole Sandrin. 2017. *Diapositive. Histoire de la photographie projetée*. Lausanne: Musée de l'Elysée (catalogue d'exposition).
- Le Maître, Barbara. 2019. "Fiction de dispositif. Notre ethnographie: *La Jetée* (Chris Marker, 1962) et le diorama." In *Exposing the Moving Image. The Cinematic Medium Across World Fairs, Art Museums, and Cultural Exhibitions*, edited by Diego Cavallotti, Simone Dotto, and Andrea Mariani, 191–197. Milan-Udine: Mimesis.
- Malraux, André. 1974. *La Tête d'obsidienne*. Paris: Gallimard.
- Marin, Louis. 1994. *De la représentation*. Paris: Seuil.
- Marker, Chris. 1952. "Lettre de Hollywood. Sur trois dimensions et une quatrième." *Les Cahiers du cinéma* 25: 26–34.
- Marker, Chris. 1992. *La Jetée ciné-roman*. New York: Zone Books.
- Marker, Chris. 2003a. "C'était un drôle d'objet." Livret DVD de *La Jetée – Sans Soleil*.
- Marker, Chris. 2003b. "De l'autre côté du miroir." Livret DVD de *La Jetée – Sans Soleil*.
- Metz, Christian. 1993 [1977]. *Le Signifiant imaginaire*. Paris: Christian Bourgois.
- Panofsky, Erwin. 1975 [1924]. *La Perspective comme forme symbolique*. Paris: Minuit.

- Pinotti, Andrea. 2020. "Towards an-iconology: the image as environment." *Screen* 61(4): 594–603. doi: <https://doi.org/10.1093/screen/hjaa060>.
- Proust, Marcel. 1913 [1989]. *À la recherche du temps perdu*. Paris: Gallimard, La Pléiade.
- Terrin, Jean-Jacques. 2008. *Le Monde souterrain*. Paris: Hazan.
- Schefer, Jean Louis. 1980. *L'homme ordinaire du cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma, Gallimard.
- Schnapp, Alain. 2020 [1993]. *La Conquête du passé. Aux origines de l'archéologie*. Paris: La Découverte/Dominique Carré.
- Strauven, Wanda. 2013. "Media Archæology: Where Film History, Media Art and New Media (Can) Meet." In *Preserving and Exhibiting Media Art. Challenges and Perspectives*, edited by Julia Noordegraaf, Cosetta Saba, Barbara Le Maître, and Vinzenz Hediger, 59–99. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Wollen, Peter. 1984. "Feu et glace." *Photographies* 4: 16–21.