

## **Illusion, trompe-l'œil, simulation**

Depuis ses plus lointaines origines, la philosophie a toujours accordé à l'illusion une attention spéciale. Elle en a même fait un thème privilégié de réflexion, tant en raison de ce que l'illusion a de spécifique que de ce qui peut en découler pour son propre statut. Autant l'erreur semble, au moins dans son principe, relever d'une négligence dont le mécanisme est trivial sinon les conséquences faciles à assumer, autant la faute semble présupposer une défaillance coupable de la volonté qui impose de n'y point céder, autant l'illusion s'inscrit dans une zone plus indéfinie où l'expérience du sujet est directement aux prises avec l'instabilité du monde tel qu'il nous apparaît. L'illusion renvoie à une inconsistance qui a sa racine dans l'objectivité du phénomène mais s'alimente dans le désir d'interpréter ; elle est fondamentalement de l'ordre d'une dissonance qui rend notre conclusion incompatible avec l'information que nous possédons ou croyons posséder sur la réalité, comme si une certitude jusque-là paisible perdait soudain ses repères confrontée à l'inconsistance des choses. Mais à l'inverse d'une apparence superficielle, elle tend à résister à l'explication, au sens où son effet ne disparaît pas, même après qu'une cause a été donnée, ce qu'illustrent à l'envi les innombrables illusions perceptives découvertes par les psychologues.

La pensée classique a su par excellence orchestrer ce thème de l'illusion, en l'inscrivant dans un parcours gnoséologique qui mène du niveau sensoriel le plus élémentaire jusqu'à sa forme hyperbolique dans l'argument du rêve généralisé. Chaque étape sollicite les médiations à travers lesquelles l'esprit se rapporte à la réalité. L'analyse de l'illusion s'est également diversifiée et approfondie en fonction des contextes : par exemple, de la critique spinoziste de la finalité à la dialectique transcendantale kantienne ou des mirages égotistes aux mécanismes politiques ou religieux de l'idéologie. Or, ce qu'ont de commun ces approches totalement dissemblables dans leur contenu, c'est la tonalité particulière qui s'en dégage, mélange d'adhésion naïve et de réticence raisonnée ; si l'illusion doit être dénoncée, elle ne peut l'être efficacement qu'en diagnostiquant son origine, en traquant ses refuges et si possible en rectifiant le mécanisme qui contribue à l'engendrer.

Néanmoins il existe un cas particulier et nullement marginal qui transforme la signification du phénomène en nous poussant à consentir à ce que nous devrions logiquement suspecter. Lorsque Descartes ou Leibniz se servent de l'argument du rêve, ils ne mettent pas en question la dualité entre l'expérience privée et le monde objectif, mais ils se servent de la difficulté à les distinguer avec une entière certitude comme d'un critère pour tester la consistance de la connaissance. Par sa version scénique inoubliable, Calderon produit en

revanche un déplacement d'une nature différente<sup>i</sup>. Le héros de *La vie est un songe* (env. 1633) – ce Sigismondo qui passe sans y rien comprendre de son état de fils de roi à celui de prisonnier et inversement – a beau illustrer une constante métaphysique de toute la pensée classique, le fait que son histoire se déroule sur une scène de théâtre à l'adresse d'un public lui confère une portée toute nouvelle. La véritable illusion n'est plus à chercher dans l'histoire rapportée puisque je sais d'avance que j'assiste à une pièce et que je ne suis pas tenu de prendre pour argent comptant tout ce qu'elle énonce, elle est déplacée vers la relation entre l'œuvre et le spectateur qui se prête de plein gré à un exercice d'enchantement. Comme le rappelle excellemment Catherine Kintzler, « il ne faut pas confondre apparence et illusion. L'apparence, c'est ce qui s'offre au premier regard, la banalité du quotidien que livre une observation naïve, ce qui ne passe par aucun travail, par aucune réflexion. L'apparence voile la vérité. L'illusion, c'est le fruit de l'analyse et du savoir-faire, le moyen sensible, artificiel et fictif qui permet à l'artiste de révéler en l'amplifiant la vérité de la nature et des passions humaines. »<sup>ii</sup> D'un point de vue objectif, la science est impuissante à effacer la part d'erreur qu'elle contient, puisque « l'effet mécanique de l'illusion persiste. J'ai beau savoir que le soleil est loin, je continue à le voir à deux cents pas » mais ajoute Kintzler « c'est précisément de cela que l'art va s'emparer. Puisqu'on ne peut pas supprimer l'illusion, il va falloir en faire un auxiliaire de la vérité et l'utiliser comme un instrument. Par le biais de l'illusoire, l'art ruse avec le vrai. » (id. p. 53) D'un point de vue esthétique, le consentement à l'émerveillement réalise la productivité de l'admiration, qui est la passion primitive selon Descartes. Catherine Kintzler résume ainsi la généalogie inhérente à la philosophie esthétique de l'âge classique : « l'homme de science est celui qui sait expliquer les rouages de la nature et de l'âme humaine. L'homme de l'art est celui qui sait représenter ces mêmes mécanismes de façon sensible et sous forme d'illusion. L'homme de goût est celui qui sait jouir d'une telle illusion. » (id. p. 60). On a si souvent donné de l'âge classique une version simplificatrice ou plutôt désincarnée, en minimisant la composante baroque et la puissance de la fiction, qu'il n'est pas inutile de rappeler que le cartésianisme n'est nullement incompatible avec un usage raisonné des affects – Crousaz, le Brun, Roger de Piles ou Rameau sont là pour en témoigner.

Parvenus à ce point, il devient légitime de se demander si ce n'est pas alors la totalité des œuvres artistiques qu'il conviendrait d'enrôler sous la bannière de l'illusion, non en raison de l'intensité « spectaculaire » de leur résultat mais en vertu de la nature même du médium qu'elles mettent en œuvre. Ainsi, même si la peinture peine sans doute à rivaliser avec la puissance de l'effet scénique, que fait-elle d'autre sinon construire un espace capable de nier la platitude du plan du tableau et créer une profondeur fictive ? Dans la mesure où une œuvre

est figurative, elle ne peut d'ailleurs que mimer d'une manière ou d'une autre une réalité : on sait dans le cas général qu'elle n'est pas la réalité évoquée et pourtant elle fournit un accès perceptif convaincant à cette réalité. En appeler ici à la terminologie de l'illusion est d'autant plus indiqué que la célèbre « fenêtre albertienne » ne « donne pas sur le monde mais sur l'*historia*. La fenêtre n'est pas la peinture ou la représentation, mais leur condition de possibilité : elle les donne à voir. »<sup>iii</sup> Le tableau ne décalque pas (je rappelle que la chambre noire ne sera d'usage qu'au XVI<sup>e</sup> siècle et semble-t-il surtout dans les pays du Nord) mais il reconstruit méthodiquement le système des apparences, ce qu'illustre parfaitement la méthode primitive de « construction légitime » qui faisait encore abstraction de la détermination d'un point de fuite

La représentation iconique est donc un phénomène original en ce qu'il combine l'évidence naturelle de la perception et l'efficace calculé de la technologie. Montrer à quelqu'un une photographie d'une personne ou d'un monument, ce n'est pas tout à fait le mettre en face de l'objet considéré, comme tendaient à le penser André Bazin ou Kendall Walton, mais c'est lui fournir les éléments indispensables et explicites pour qu'il s'en fasse une représentation pertinente sur un plan perceptif. Le propre d'une telle image est en effet de proposer une présentation visuelle d'un phénomène visible, ce qui n'est pas le cas d'une description linguistique (où la présentation est non visuelle) et ne le serait pas davantage si une image se contentait de fournir des stimuli visuels (peinture abstraite ou décorative) ou exploitait de manière purement symbolique la traduction de propriétés non perceptibles (par exemple une image scientifique qui visualise des gradients de température au moyen d'une gamme colorée arbitraire). Ce qui associe presque naturellement l'image représentationnelle ordinaire à l'illusion, c'est que les propriétés appréhendables sur sa surface sont perçues d'une manière comparable à celles dont seraient perçues les propriétés de l'objet réel correspondant s'il était présent, et que je peux en conséquence opérer sans difficulté le transfert – quand bien même ce transfert comporte toujours une part résiduelle mais non triviale d'interprétation (qu'on pense simplement à une photographie en noir et blanc ou sépia). Au sein de la tradition picturale occidentale, c'est l'élaboration de la perspective, au double sens géométrique et atmosphérique du terme, qui a été la modalité la plus importante pour garantir à une composition le bon fonctionnement de ce dispositif structurel ; en fait, il en a même été à la fois l'outil et le résultat.

C'est volontairement que je n'ai pas utilisé jusqu'ici la notion de la ressemblance entre l'image et son original car elle contribue autant à brouiller les choses qu'à les élucider. Non pas que la ressemblance ne joue aucun rôle dans cette affaire, mais le vrai rôle qu'elle y tient

est autant un rôle critique, et en réalité un double rôle critique dans lequel la ressemblance se trouve affrontée à ses propres limites, sur un plan sensoriel et sur un plan épistémique. Lorsqu'on évoque l'illusion dans le domaine iconique, on renvoie en effet à deux contextes à la fois très proches et très éloignés et qui font des usages opposés de la notion : leurs formes pures seraient d'un côté le trompe-l'œil et de l'autre la suggestion à peine ébauchée de quelque chose. Tous deux invalident la définition objectiviste naïve de la ressemblance conçue comme une correspondance réglée entre une image et autre chose, quoique de manière symétrique : la première en en faisant le moyen hypnotique d'un simulacre qui tire l'art vers une duplication factice, la seconde en mettant résolument l'accent sur la fécondité de l'écart et même de la distorsion. En dépit de la séduction irrésistible d'une image qui entend rivaliser avec le réel, je m'attacherai d'abord au pouvoir de la fiction en apparence la moins sophistiquée. Qu'on pense par exemple à une aquarelle de Chu Ta où quelques traits d'encre noire ont la capacité d'évoquer la délicatesse fragile d'un rameau de prunus ou le mouvement insaisissable d'un poisson qui nage. Comme on l'a souvent remarqué, ici la sensation de la contingence et de l'éphémérité rejoint des symboles d'éternité. Mais ce qui importe pour notre sujet est que l'image n'ait rien de l'empreinte d'une réalité pré-donnée, la seconde occurrence d'un objet dont il suffirait de décalquer la trace ou les nervures. C'est à l'inverse la forme balbutiante dans l'encre qui se projette dans une réalité qui en devient du même coup identifiable. N'est-ce pas de cette puissance anticipatrice que Descartes s'est avisé lorsqu'il remarque « qu'il n'y a aucunes images qui doivent en tout ressembler aux objets qu'elles représentent » ? On pourrait certes lire cette phrase dans le sens d'une déficience ontologique de l'image et Descartes retrouve d'ailleurs des accents proches de *Cratyle* 432, lorsqu'il ajoute : « car autrement il n'y aurait point de distinction entre l'objet et son image ». <sup>iv</sup> Mais ce serait passer à côté de ce qui constitue le noyau de l'argumentation cartésienne au sujet des images, à savoir « qu'il suffit qu'elles leur ressemblent en peu de choses ; et souvent même, que leur perfection dépend de ce qu'elles ne leur ressemblent pas tant qu'elles pourraient faire. » (id.)

Ce texte bien connu de *La Dioptrique, Discours quatrième*, est intéressant à plus d'un titre et en premier lieu parce qu'il représente un moment-clé dans l'abandon de la théorie réaliste médiévale des « espèces intentionnelles » au profit de la conception causale moderne selon laquelle l'œil fonctionne comme un transformateur d'information. <sup>v</sup> Descartes traite dans ce livre des images rétiniennes et il est extrêmement significatif que, pour en parler, il se serve de l'analogie des images iconiques. Davantage, il mobilise la gravure pour dévaluer la conception scolastique selon laquelle le mécanisme de la vision reposerait sur la perception de

« petits tableaux » qui se peindraient sur le fond de l'œil. Et le trait sur lequel repose toute son argumentation est qu'une gravure possède le pouvoir de simuler toutes sortes de réalités, alors même que les propriétés dépeintes de ces réalités ne les imitent pas. Je cite le passage bien connu :

« Comme vous voyez que les tailles-douces, n'étant faites que d'un peu d'encre posée çà et là sur du papier, nous représentent des forêts, des villes, des hommes, et même des batailles et des tempêtes, bien que, d'une infinité de diverses qualités qu'elles nous font concevoir en ces objets, il n'y en ait aucune que la figure seule dont elles aient proprement la ressemblance ; et encore est-ce une ressemblance fort imparfaite, vu que, sur une superficie toute plate, elles nous représentent des corps diversement relevés et enfoncés, et que même, suivant les règles de la perspective, souvent elles représentent mieux des cercles par des ovales que par d'autres cercles ; et des carrés par des losanges que par d'autres carrés. » (id.)

Alors qu'habituellement on se sert de la référence à la perspective comme de l'instrument objectif pour fonder une représentation iconique conforme à la structure spatiale, Descartes utilise au contraire l'argument de la distorsion pour corroborer le constat que la ressemblance n'est pas une condition de correction de la représentation ; c'est bien pourquoi celui-ci peut fonctionner comme une raison décisive en faveur d'une théorie mécanique et psychophysiologique de la vision. Non seulement la ressemblance ne serait pas suffisante mais elle n'est même pas nécessaire, et Descartes n'hésite pas à conclure que « souvent, pour être plus parfaites en qualité d'images, et représenter mieux un objet, elles doivent ne lui pas ressembler » (id.). Bien plus, on peut désormais jouer avec la diversité des points de vue sans mettre en péril la rationalité de la projection, témoin Nicéron et les perspectiveurs. Il ne faudrait pas en tout cas interpréter cela comme la porte ouverte à une sorte d'arbitraire de la représentation, quand bien même elle comporte une composante conventionnaliste appréciable qui rapproche le fonctionnement de l'image de la relation avec « les signes et les paroles, qui ne ressemblent en aucune façon aux choses qu'elles signifient » (id.). Ce que défend Descartes, c'est l'obligation de prendre au sérieux la singularité de l'expérience iconique en tant que telle, ce pourquoi John Hyman en fait le véritable précurseur des théories modernes qui font de l'effet psychologique la pierre de touche du phénomène de la dépicition.<sup>vi</sup>

Reste cependant qu'il y a une différence considérable entre une image qu'on reconnaît comme étant de *x* et une image qui impose la présence quasi hypnotique d'un objet qu'on pourrait facilement prendre pour l'original lui-même. Le trompe-l'œil ne pourrait sans cela

exercer un tel pouvoir de fascination ; ce triomphe est pourtant fragile du point de vue esthétique puisqu'il est tout à la fois l'apothéose du mimétisme et sa dérision. Certes il a su s'élever à la dignité d'un genre véritable dont Gysbrechts, Belloto ou Peto furent les virtuoses mais on ne manque pas de ranger ces artistes au nombre des « petits maîtres » dont la facture est aussi impeccable que leur force de création est limitée. On est même tenté de relier la sorte de vertige que produit un tableau illusionniste avec la vanité qui consisterait à n'admirer une performance que pour le succès de la voir réussir. Victor Stoichita remarque d'ailleurs que ce n'est certainement pas un hasard si l'autoportrait vient s'associer si facilement avec le genre de la *Vanitas* ; ainsi le tableau homonyme de Pieter Claesz (vers 1630) contient, en plus du répertoire habituel dans ce type de représentation (crâne, montre, violon, noix cassée, verre renversé, bougie sur le point de s'éteindre, etc.) une énorme boule de verre qui reflète le peintre en train de réaliser l'œuvre qu'on est en train de voir ; tout se passe comme si la composition, « en englobant l'artiste au travail, [en venait à] thématiser également la vanité du faire artistique ».<sup>vii</sup>

On sait que Wollheim excluait le trompe-l'œil du domaine des authentiques représentations (alors qu'il y admettait la plupart des peintures abstraites) parce que lui fait défaut la considération de la surface marquée ; le trompe-l'œil cherche à faire oublier qu'il est un artefact réalisé sur un support et tend donc à fonctionner comme une sorte de piège visuel.<sup>viii</sup> Susan Feagin a développé opportunément ce point en tâchant d'approfondir sa relation aux images représentationnelles ordinaires.<sup>ix</sup> Selon elle, quatre traits dans la phénoménologie du trompe-l'œil lui confèrent un statut présentationnel qui en fait une catégorie distincte d'images : (1) il se fonde sur ce qui est strictement visuel, ce qui exclut tout ce qui n'est pas un particulier au sens logique du terme (mais il peut admettre en revanche des aspects médiatement reliés au visuel, notamment par l'intermédiaire d'un autre sens), (2) il a pour critère suffisant de succès la pure réussite mimétique, jusqu'au vertige, (3) il ne présuppose aucune information ou familiarité avec l'art (la compétence spécialisée donne plutôt des raisons de résister),<sup>x</sup> enfin (4) il ne donne pas lieu à une « expérience appropriée » au sens de Wollheim dans laquelle le jeu entre surface et contenu est libre de se développer. Bref le trompe-l'œil représente un cas de régression de la peinture vers une image s'apparentant davantage à un test psychologique, ce qui ne signifie pas qu'on ne puisse en faire aucun usage artistique pertinent<sup>xi</sup>.

En plus des exemples classiques, de Mantegna au père Pozzo, Feagin mentionne une œuvre peu connue, à savoir une *Naissance de Vénus* par Raphaëlle Peale au Nelson-Atkins Museum of Art de Kansas City. Le tableau reprend le thème classique d'une femme sortant

des flots mais, au lieu de dépeindre cet épisode, disons à la manière de Botticelli, Peale réalise une œuvre dans laquelle la vue de la figure centrale est presque totalement dérobée par une serviette de bain qui ne laisse deviner qu'un bras levé et un pied qui dépasse sous le linge. Comme le fait remarquer Susan Feagin, une telle peinture combine en réalité deux fonctions ou deux plans de lecture : celui d'un trompe-l'œil traditionnel qui peut facilement évoquer les planches d'affichage et les faux rideaux si prisés au XVII<sup>e</sup> siècle, et celui d'une représentation iconique qui affirme la maîtrise technique de l'artiste. Il ne s'agit en rien d'un camouflage dans le style d'Alain Jacquet où la même Vénus se « mélange » à une pompe à essence et même pas d'une dissimulation ludique, quand bien même l'artiste américain a signé sur le liseré de la serviette, comme pour indiquer une marque de fabrique. Si l'on tient compte du fait que Peale a vraisemblablement pris pour point de départ un tableau homonyme et peu connu de James Barry, on est en droit de se demander si la logique du trompe-l'œil ne s'étend pas à l'ensemble du tableau plutôt qu'au seul motif du tissu de bain, ce qui en rendrait à coup sûr l'interprétation moins subtile, à moins qu'elle n'en redouble l'effet.<sup>xii</sup>

La leçon du trompe-l'œil est en tout cas un jeu subtil entre présentation et représentation : on doit certes être trompé au sens où le tableau ne se justifie que s'il est capable de déjouer ma surveillance spontanée, mais s'en tenir là ne lui conférerait guère de pertinence artistique ; l'œuvre ne serait guère qu'une duplication, une réalité assimilable à un reflet dans un miroir, un moins-être et non pas ce « leurre qui persiste »<sup>xiii</sup> et avec lequel il devient possible de jouer. Le reflet, comme le rappelait Gadamer, n'est « précisément qu'une pure apparence : [il] n'a pas d'être réel et son existence éphémère se comprend comme liée au phénomène de la réflexion. Or l'image, au sens esthétique du terme, a bien un être propre. Cet être qui est proprement le sien en tant que représentation, c'est-à-dire ce qui fait qu'elle n'est pas identique au représenté, lui confère positivement, face à la simple copie, le rang d'image. »<sup>xiv</sup> Si l'on met entre parenthèses son arrière-plan herméneutique, cette citation revient à reconnaître que la puissance qu'a l'image de représenter est irréductible à la ressemblance, laquelle est propre à l'apparence mais n'engage aucune signification propre vis-à-vis de son sujet : « une telle image n'est pas une copie, car elle représente quelque chose qui, sans elle, ne se présenterait pas ainsi. Sur le modèle elle dit quelque chose. » (id.) Ce que j'en retiens de plus significatif est que même l'image qui tend visuellement vers le trompe-l'œil reste une construction dans laquelle on ne peut jamais faire totalement abstraction du rapport avec son modèle. Si ce renvoi ne repose pas sur une relation de ressemblance, sur quoi peut-il se fonder ? Une des hypothèses les plus fécondes qui aient été suggérées est qu'il convient de renverser l'ordre de subordination ordinaire : la représentation va vers l'objet

plutôt qu'elle n'en procède, et elle ne peut rivaliser avec son apparence et donc en permettre la reconnaissance sans postuler d'abord son appropriation fonctionnelle. Je voudrais esquisser cette approche à partir d'un texte de Gombrich, certes connu mais probablement sous-estimé, ses fameuses « Méditations sur un cheval de bois » de 1951.

Lorsqu'on dresse un tableau synoptique des différentes conceptions de la représentation et qu'on cherche à illustrer chacune par un nom, celui qui vient régulièrement à l'appui d'une approche illusionniste est Gombrich<sup>xv</sup>. Plusieurs citations peuvent facilement venir à l'appui de cette thèse, mais le résultat ne laisse pas d'être trompeur car il ne retient qu'un versant de son œuvre, ce qui en déséquilibre gravement le sens. L'on sait que le titre « L'Art et l'illusion », suggéré par Popper<sup>xvi</sup>, est une commodité de langage davantage qu'un mot d'ordre et que Gombrich insiste tout autant sur une conception informationnelle qui regarde tantôt vers la sémiotique de la communication<sup>xvii</sup>, tantôt vers la psychophysiologie de la perception.<sup>xviii</sup> Il reste néanmoins vrai que le thème de l'illusion n'y occupe pas une place fortuite, à condition de le replacer dans le contexte qui est pertinent pour Gombrich ; et nul texte n'est plus significatif à cet égard que ces « Méditations » de jeunesse dont la trace est lisible tout au long du développement de l'œuvre, dans l'articulation des deux idées fondamentales à la base de la logique de la représentation.

Le point de départ est que l'acte de représenter recouvre en réalité deux acceptions différentes et même divergentes : représenter, c'est certes imiter une apparence, réaliser une copie aussi fidèle que possible ou une réplique visuelle d'une chose donnée – mais représenter, c'est aussi concevoir un substitut, c'est-à-dire quelque chose qui ne reproduit pas la forme externe mais qui est capable de réaliser le même type de fonction. Ici l'horizon n'est plus référentiel, il ne porte plus sur la relation entre un modèle et une image ; il repose sur la continuité fonctionnelle entre un comportement et un objet sur lequel il se projette. Ainsi « le chat court après la balle comme si c'était une souris. Le bébé suce son pouce comme si c'était le sein. En un sens la balle "représente" une souris pour le chat, le pouce un sein pour le bébé. Mais ... la "représentation" ne dépend pas de qualités formelles c'est-à-dire géométriques au-delà du minimum requis par la fonction. La balle n'a rien de commun avec la souris, sinon qu'on peut la poursuivre. Le pouce rien de commun avec le sein, sinon qu'on peut le sucer. En tant que "substituts", ils satisfont certaines demandes de l'organisme. » Et il en va bien sûr de même des objets mythiques primitifs et de ce simulacre curieux qui est tout le contraire des jouets sophistiqués d'aujourd'hui et n'a rien à voir non plus avec le manège forain, ce « hobby horse » ou « Steckenpferd » qui a donné son titre à l'article. Vague tête de cheval emmanchée au bout d'un bâton, il n'a rien d'une image de cheval dont il ne retient que

l'aspect fonctionnel : quelque chose qu'on peut chevaucher et qui se métamorphose alors en un coursier tout-puissant. Gombrich insiste sur le fait que l'enfant ne se préoccupe pas de savoir quel est le degré de généralité ou de spécificité du hobby horse. « Le bâton devient cheval à part entière, il peut faire son entrée dans la classe des “dadas” (*gee-gees*) et même recevoir un nom propre. » En revanche, ce qui est remarquable est la polyvalence des usages contextuels, car en d'autres circonstances le même objet « aurait pu devenir une épée, un sceptre ou – dans le contexte d'une adoration d'ancêtres – un fétiche représentant le chef mort ».

En résumé, une telle approche défend l'idée que « la représentation est originellement la création de substituts à partir d'un matériau donné » mais ce résultat est hautement paradoxal puisqu'il entre en contradiction avec la conception illusionniste effectivement assumée par Gombrich dans d'autres passages. Juxtaposition non résolue, amphibologie irréductible de la représentation entre son pôle archaïque et son fonctionnement dans la dépeinture ? Absolument pas. C'est là qu'intervient la seconde idée fondamentale de l'article qui ajoute à la dualité forme/fonction un couple supplémentaire, celui de l'image conceptuelle et du tableau visuel – c'est-à-dire les deux termes d'« *image* » et de « *picture* » qui en anglais découpent le champ sémantique qui est celui des objets iconiques, mais aussi de manière sans doute moins visible la dualité de ce qu'on sait et de ce qu'on voit qui constitue l'arrière-plan des grandes catégorisations binaires dans la tradition des historiens allemands (de Riegl à Wölfflin et Worringer).

Le point important aux yeux de Gombrich est qu'il reste vrai que « tout art est “fabrication d'images” et que toute fabrication d'images s'enracine dans la création de substituts mais que cela ne contredit pas l'évolution vers une forme d'illusionnisme. » La raison en est tout simplement qu'il y a à la fois continuité et rupture entre l'art conceptuel et l'art mimétique : la continuité réside dans le fait qu'on ne peut imiter efficacement une forme externe si l'on n'a pas appris à construire une telle forme. De nombreuses théories psychologiques modernes, de la Gestalt à la théorie des géons, n'ont cessé d'explicitier le rôle de schème que joue l'image<sup>xix</sup>. Dans le domaine artistique, il a pour corollaire qu'un artiste doit beaucoup plus à la connaissance historique des tableaux qu'à l'observation directe de la nature.

L'image conceptuelle sous-jacente à la représentation plastique est explicite dans l'art archaïque où la forme est l'extériorisation brute d'un schéma de forces qui structurent l'idée d'une chose. Ce sera de nouveau le cas pour de nombreux artistes modernes qui admirent dans le primitif non pas tellement une créativité à l'état sauvage mais une puissance de

traduction visuelle qu'aucune contrainte n'a encore dévié de ses sources. En tant qu'historien d'art, Gombrich est surtout sensible à la phase de rupture dans laquelle la *fonction* de l'art change, ce qui n'est pas un phénomène propre à la Renaissance et qui trouve sa contrepartie dans la Grèce antique<sup>xx</sup> et en Chine : « dès qu'on se met à comprendre qu'une image n'a pas besoin d'exister pour elle-même, qu'elle réfère à quelque chose en dehors d'elle et qu'elle est donc l'enregistrement d'une expérience visuelle plutôt que la création d'un substitut, les règles de base de l'art primitif peuvent être impunément transgressées » : à ce moment *the image* devient *a picture*.<sup>xxi</sup>

Ce qui en découle est une transformation radicale dans l'économie générale de l'image.<sup>xxii</sup> Tout d'abord dans l'ambition du peintre, à travers la rationalisation de l'espace perspectif qui est moins un objectif qu'un résultat obéissant au modèle schéma-et-correction ; d'ailleurs, autant en ce qui concerne la Grèce que la Renaissance, Gombrich a soutenu que « le dessein de l'art qui a conduit à la découverte de procédés illusionnistes ne fut pas tant un désir général d'imiter la nature qu'une exigence spécifique relative à la narration plausible des événements sacrés »<sup>xxiii</sup>, ce qui conjugue dialectiquement *mimèsis* et construction spatiale. La transformation n'est pas moins importante dans la perception du spectateur, dans la mesure où l'on assiste à un effet en retour de l'image conceptuelle au sein même de l'appréhension sensible. En effet, « le paradoxe de la situation est qu'une fois que l'image est conçue comme la représentation d'une tranche de réalité, se crée un nouveau contexte dans lequel l'image conceptuelle joue un rôle différent. Car la première conséquence de l'idée de "fenêtre" est qu'il nous est impossible de concevoir aucun endroit du panneau qui ne soit "doté de sens", qui ne représente pas quelque chose ». Il devient alors tentant de penser que les artistes – Hals, Rembrandt ou Manet<sup>xxiv</sup> – laissent volontairement indéterminés certains éléments dans leurs tableaux et comptent sur la collaboration visuelle du spectateur pour achever leur œuvre. Le résultat est qu'il est difficile d'opposer sans plus illusionnisme et style conceptuel, puisque ce qui se passe en réalité est mieux décrit comme une migration de l'image conceptuelle du niveau mental vers un niveau perceptif où le rôle du spectateur passe au premier plan. L'art devient une école de vision, un espace interactif dans lequel création et réception deviennent indissociables.

Une telle conception de l'art est-elle encore appropriée pour les productions contemporaines ? Ses expressions les plus réussies ne sont-elles pas à chercher, semble-t-il, chez les védutistes vénitiens ou dans les instantanés impressionnistes plutôt que dans les peintures abstraites, les performances ou les installations pratiquées par les artistes d'aujourd'hui ? La défaite du rétinien semble sceller celle de l'illusionnisme, au bon ou au

moins bon sens du terme. Mais c'est oublier que les genres artistiques et même le découpage des arts ne sont pas un invariant donné une fois pour toutes. C'est une pratique sociale qui établit une relation privilégiée entre une forme d'art et un mode de réception. L'esthétique classique avait institué comme situation exemplaire le face à face d'un spectateur et d'un tableau, dans un espace privilégié qui est celui d'une institution au sein de laquelle il peut se livrer à une forme de contemplation désintéressée. Quels que soient les efforts consentis pour élargir le cadre de cette situation, on peut penser que ceux-ci sont en grande partie vains et qu'ils sont la marque d'une tentative désespérée plutôt que le soubassement d'une pratique riche d'avenir. Est-ce à dire alors qu'il faut tirer un trait sur l'illusionnisme ? Ce serait à coup sûr paradoxal, au moment même où triomphent les jeux vidéo et les effets spéciaux.

Je voudrais suggérer au contraire que nous sommes en train de vivre un nouveau déplacement de grande ampleur qui affecte l'ensemble de nos références esthétiques et nous fait peut-être entrer dans un âge post-esthétique vis-à-vis de la théorie de l'art mais pourtant radicalement conforme à l'étymologie sensorielle du terme. Je le résumerais volontiers par le passage de la notion d'illusion à celle de simulation, ce qui ne se réduit pas du tout à une simple inflexion terminologique. Au contraire, il s'agit d'une transformation profonde, tout à la fois discrète et omni-présente, et qui joue sur trois registres au moins.

En premier lieu, la peinture est supplantée par le cinéma (et les techniques vidéo). Tous deux relèvent des arts visuels bien que seul le cinéma fasse partie des arts de masse. Cela ne veut pas simplement dire qu'il s'adresse à un public plus large mais qu'il fonctionne selon d'autres modalités spectatoriennes. Noël Carroll et Roger Pouivet ont mis l'accent sur la situation ontologiquement nouvelle pour les arts en général qu'est l'existence d'une œuvre-type indéfiniment répliquable et ubiquitaire.<sup>xxv</sup> Mais l'expérience du cinéma ne peut se confondre à cet égard avec celle de la musique pop ou de la littérature de gare. Ce qui me semble déterminant pour notre sujet est l'accentuation de certains effets visuels destinés à renforcer l'implication du spectateur. À l'image fixe de la peinture, le film n'oppose pas seulement le mouvement, il invente des registres d'animation de l'image<sup>xxvi</sup> qui se trouvaient d'emblée bloqués dans le cas du tableau car, quelle que fût la puissance illusionniste de ce qui était représenté, la présence d'un cadre lui opposait un démenti plus impérieux encore. Le succès du cinéma est d'avoir inventé un dispositif dans lequel la démarcation de l'image et du contexte cesse d'être opérante ; en ce sens, le réel fait vraiment irruption dans l'image, au sens où je ne reconnais pas seulement ce qui est montré en elle mais que je suis témoin d'une action en train de se dérouler. Je ne suis cependant pas sûr qu'il y ait encore un sens à parler ici d'illusionnisme, notion trop dépendante de la problématique de la *mimèsis*. Or, la

simulation ne relève justement pas d'une sorte d'hallucination iconique, elle renvoie à un type de comportement qui possède sa logique intrinsèque qui n'est autre que celle de l'imagination. En effet la simulation est fondamentalement un processus mental qui repose sur la capacité heuristique de se « projeter » au sein d'une situation et de savoir l'interpréter sans la vivre. Cela ne semble possible que si l'on présuppose le paradigme dit « off-line » (ou « hors circuit ») de Stich et Nichols<sup>xxvii</sup> qui met en jeu une suspension provisoire de notre sens du réel, dans laquelle le mécanisme causal de la réponse motrice est déconnecté des entrées sensorielles. Il en découle qu'on peut non seulement faire l'expérience simulée de soi dans une situation contrefactuelle, mais également simuler autrui c'est-à-dire adopter imaginativement la place de l'autre dans sa situation. Comme l'écrit Gregory Currie, « l'hypothèse de la simulation dit que nous disposons d'un modèle fiable des processus mentaux des autres, à savoir nos propres processus mentaux effectués hors circuit. En utilisant ce modèle, nous sommes capables de tirer des conclusions à propos d'autres esprits sans avoir une théorie de la manière dont les esprits – y compris le nôtre – fonctionnent. »<sup>xxviii</sup> Bref, le propre de la simulation n'est pas de nous faire croire à la réalité de ce qu'on voit (cela ne constitue que le résidu en elle de l'illusion) mais de nous permettre de maîtriser une expérience qu'on sait artificielle et de portée intersubjective comme mode d'exploration du monde. En cela réside, me semble-t-il, l'apport véritable de la simulation et ce par quoi elle inverse la logique de l'illusion tout en mimant les mécanismes. Toutes deux sont à même de capturer l'attention du sujet mais, dans le domaine iconique tout au moins, l'illusion procède le plus souvent de manière régressive puisqu'elle nous conduit à appréhender l'image comme une entité susceptible de nous dispenser de l'original. Par rapport à cette position, la simulation opère un double déplacement fondamental : d'une part, elle tend à faire de l'image un objet du monde de même niveau ontologique que lui et d'autre part, elle réoriente l'esthétique vers la philosophie de l'esprit. On peut penser que c'est la transparence photographique qui constitue le point de basculement, car l'enregistrement mécanique nous fait oublier le médium de l'image et nous donne l'illusion de voir le monde lui-même ; mais seules les technologies numériques poussent cette logique jusqu'à son terme.

Ce qu'on admirait dans une illusion est qu'un reflet soit capable de rivaliser avec sa source, ce qui est la définition platonicienne du simulacre. Platon fait d'ailleurs de l'image un usage moins univoque qu'on ne le dit parfois puisque, s'il condamne sans appel les sortilèges verbaux du sophiste, il n'est pas insensible à la puissance conceptualisante de la figure qui se détourne du chatoiement des apparences pour modéliser l'essence d'un phénomène, comme y invite la géométrie. La vraie limite est ici esthétique, elle réside dans ce que Pascal a

magnifiquement nommé la « vanité de la peinture » c'est-à-dire le pouvoir de transfigurer ce qui ne mérite point d'être admiré. Pour la simulation, ce n'est pas cet aspect mimétique et quasi hypnotique qui importe, mais le fait que cet objet n'a pas un statut ontologique différent de celui d'une entité matérielle – c'est ce que veut transmettre le terme de « réalité virtuelle » : non pas une réalité dématérialisée mais un artefact réalisé par une technologie de base informatique. Dans le cas d'une image de synthèse, le mode d'engendrement par calcul algorithmique lui confère même une réalité équivalente à celle de tout autre artefact ; en somme la quantité d'information prend désormais le relais de la poïétique du matériau, ce sont en tout cas deux réponses concurrentes à une même question.

Aux yeux du public, ce ne sont pas bien sûr ces aspects techniques qui sont les plus probants, seul compte le corollaire selon lequel la psychologie de la perception devient la discipline de référence, ce qu'avait anticipé la Gestalt. Alors que l'esthétique avait toujours fait des images l'objet d'une expérience *sui generis* et donc incomparable, la réunification de l'expérience perceptive inscrit sans ambiguïté l'esthétique dans l'orbite des sciences cognitives, au moins au sens où il devient impossible d'interpréter une image sans la traiter comme une espèce de représentation au sens le plus généralisé du terme. Ni l'effet empirique des sensations, ni le jeu concerté des prédicats esthétiques ne peuvent en faire abstraction. La raison de fond est que le paradigme représentationnaliste ne joue plus au niveau du sujet de l'image mais désormais au niveau de l'acte qui donne accès à un contenu symbolisable. Celui-ci a peu à voir avec un décalque de la réalité, même si le résultat ne cesse d'y renvoyer. Réciproquement, l'erreur de la sémiotique n'est pas tant d'avoir mobilisé le langage que d'avoir cru qu'il suffisait d'identifier des énoncés iconiques pour être en mesure de comprendre le contenu des images, alors que la condition fondamentale portait sur ce qui porte sa fonction représentationnelle.

En définitive, le couple illusion/simulation condense les deux valences opposées d'un même rapport de séduction avec les apparences. La simulation s'alimente à la même source que l'illusion mais elle ne lui emprunte que ce qui est nécessaire à son dépassement. Ce n'est donc pas une surprise si le même mot de projection en vient à désigner à la fois ce qui manque à l'illusion pour être réellement consentie et ce qui fait de la simulation une forme d'illusion pleinement opératoire.

Jacques Morizot  
Université de Paris 8

---

## Notes :

<sup>i</sup> Il arrive à Descartes de reconnaître indirectement sa dette envers le théâtre ; ainsi dans *La recherche de la vérité*, il met dans la bouche d'Eudoxe cette interrogation : « N'avez-vous jamais ouï ce mot d'étonnement dedans les comédies : *Veillé-je, ou si je dors ?* » in *Œuvres et Lettres*, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, p. 889.

<sup>ii</sup> Catherine Kintzler, *Jean-Philippe Rameau : Splendeur et naufrage de l'esthétique du plaisir à l'âge classique*, Minerve, 1988, p. 51.

<sup>iii</sup> Leon Battista Alberti, *La Peinture*, éd. fr. de Th. Golsenne et B. Prévost, revue par Y. Hersant, Éditions du Seuil, 2004, p. 83 et commentaires cités p. 323.

<sup>iv</sup> Descartes, *La Dioptrique*, in *Œuvres et Lettres*, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, p. 204.

<sup>v</sup> Pour une présentation un peu plus détaillée, voir mon ouvrage, *Qu'est-ce qu'une image ?* Vrin, 2006 ainsi que les références mentionnées aux travaux de Philippe Hamou.

<sup>vi</sup> John Hyman, « Pictorial Art and Visual Experience », *British Journal of Aesthetics*, volume 40 n°1, January 2000 (trad. fr. in *Textes clés d'esthétique contemporaine*, à paraître, Vrin, 2005).

<sup>vii</sup> Victor Stoichita, *L'Instauration du tableau*, 2<sup>e</sup> éd., Droz (cit. p. 300)

<sup>viii</sup> Richard Wollheim, *Painting as an Art*, Princeton U. P., pp. 62-63.

<sup>ix</sup> Susan Feagin, « Presentation and Representation », in Symposium : Wollheim on Pictorial Representation, *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, volume 56 n°3, Summer 1998.

<sup>x</sup> Cf. l'anecdote célèbre du singe de Büttner « qui rongea un hanneton dessiné dans l'ouvrage de Rösel (...) mais obtint tout de même le pardon de son maître, dont il avait pourtant abîmé le bel exemplaire de la précieuse œuvre, car il avait ainsi montré l'excellence de la reproduction » (Hegel, *Esthétique*, trad. Ch. Bénard, revue et complétée par B. Timmermans et P. Zaccaria, Livre de Poche, 1997, t. I p. 99).

<sup>xi</sup> Il existe même toute une tradition d'artistes passionnés par ce genre d'effets visuels, de S. van Hoogstraten (le Cabinet de perspective de la National Gallery) jusqu'à Dia Leviant et même Vasarely.

<sup>xii</sup> La principale source d'information sur le peintre est l'ouvrage d'Alexander Nemerov, *The Body of Raphaelle Peale : Still Life and Selfhood, 1812-1824*, Berkeley, University of California Press, 2001. L'auteur propose une lecture psychanalytique qui s'appuie sur la rivalité attestée avec son père et réinterprète sa Vénus dans une perspective œdipienne plus ou moins macabre. On pourra compléter les informations avec un ouvrage portant sur l'œuvre de son père : David C. Ward, *Charles Willson Peale : Art and Selfhood in the Early Republic*, Berkeley, University of California Press, 2004. Les natures mortes de Raphaëlle Peale ont par ailleurs fait l'objet d'une exposition à la National Gallery de Washington en 1988.

<sup>xiii</sup> Selon la célèbre formule de Kant, *Anthropologie du point de vue pragmatique*, §13, Librairie philosophique Vrin, 1970, p. 34.

<sup>xiv</sup> Gadamer, *Vérité et méthode*, trad. fr., Éditions du Seuil, 1996, pp. 157-158.

<sup>xv</sup> Tel est le cas chez Wollheim dans *Painting as an Art*, op. cit., p. 76 mais il ajoute que « *L'Art et l'illusion* contient aussi d'autres vues sur la nature de la représentation » (note 19, p. 361).

<sup>xvi</sup> E. Gombrich et D. Eribon, *Ce que l'image nous dit*, A. Biro, 1991, p. 95.

<sup>xvii</sup> À l'inverse, quelques auteurs ne retiennent que cette composante, témoin la version anti-iconologique caricaturale d'Otto Pächt qui écrit que, pour Gombrich, « l'art est un procédé d'emballage consistant à transporter certaines informations qui auraient autrement, de toute évidence, du mal à parvenir à leur destinataire – des informations que [l'historien de l'art] doit dégager de leur enveloppe », *Questions de méthode en histoire de l'art*, Macula, 1994, p. 77.

<sup>xviii</sup> On sait l'intérêt de Gombrich pour la conception écologique de la vision (J. Gibson), ses relations privilégiées avec Gregory et Cherry.

<sup>xix</sup> Voir par ex. U. Eco, *Kant et l'ornithorynque*, Grasset, 1999, chap. 3 « Types cognitifs et contenu nucléaire ».

<sup>xx</sup> Gombrich, *L'Art et l'illusion*, trad. fr. Gallimard puis Phaidon, chapitre IV « Réflexions sur la révolution grecque ».

<sup>xxi</sup> Sur ce point, voir également les remarques de Cl. Lévi-Strauss, *Entretiens avec Georges Charbonnier*, 1961, éd. 10/18, chap. « L'art et le groupe » et « Trois différences ». Il faut remarquer en complément que l'art contemporain marque quant à lui un retour insistant vers le pôle « image » contre le pôle « picture ».

<sup>xxii</sup> Il conviendrait bien sûr d'évoquer ici les beaux travaux d'Hans Belting ; pour un survol des enjeux, voir mon étude dans RFE 2.

<sup>xxiii</sup> Gombrich, *The Image and the Eye*, Phaidon, 1982, p. 20. De même, dans *L'Art et l'illusion*, il remarquait que ce qui rend la révolution grecque unique dans les annales de l'humanité, ce sont « les efforts dirigés, les modifications systématiques et continuées des schèmes de l'art conceptuel, jusqu'à ce que la réalisation soit remplacée par l'adéquation à la réalité, à travers l'aptitude nouvelle à la mimésis. Nous interprétons le caractère de cette aptitude de manière erronée si nous parlons d'imitation de la nature. » (Ed. du Millenium, p. 141).

---

<sup>xxiv</sup> Pour quelques exemples, voir Jean Clay, *Comprendre l'impressionnisme*, Éditions du Chêne, 1984, pp. 36-37 et 100-101.

<sup>xxv</sup> Dans « Les arts plastiques, les arts de masse et l'art contemporain » (colloque de Vouillé, janvier 2005, actes à paraître à La lettre volée), je m'interroge sur les équivalents possibles du phénomène de « massification » dans le domaine iconique, c'est-à-dire hors des exemples privilégiés de la musique et du roman.

<sup>xxvi</sup> Y compris au moyen d'incrustations numériques au sein d'une image narrative comme l'ont pratiqué P.

Greenaway (*Prospero's Books*) ou D. Reed (à partir de *Vertigo* d'Hitchcock).

<sup>xxvii</sup> « Second Thoughts on Simulation » in M. Davies et T. Stone, *Mental Simulation*, Blackwell, 1995. (La situation n'est pas sans analogie avec le caractère de la fiction tel que la présente Searle, c'est-à-dire la persistance d'un « ensemble de conventions horizontales qui rompent les connexions établies par les règles verticales », *Sens et expression*, trad. fr., Minuit, p. 109.)

<sup>xxviii</sup> Gregory Currie, *Image and Mind : film, Philosophy and Cognitive Science*, Cambridge U. P., 1995, p. 146.