



Visual culture matters

I I

Direttori

Barbara GRESPI
Alessandra VIOLI

Redazione

Sara DAMIANI
Giancarlo Maria GROSSI
Greta PERLETTI
Giuseppe PREVITALI

Comitato editoriale

Luisella FARINOTTI
Maurizio GUERRI
Barbara LE MAÎTRE
Anna LUPPI
Marco PUSTIANAZ
Federica VILLA

Consiglio direttivo

Christa BLÜMLINGER
Elisabeth BRONFEN
Barbara CARNEVALI
Francesco CASETTI
Ruggero EUGENI
Daniele GIGLIOLI
Andrea PINOTTI
Maria Teresa SOLDANI
Antonio SOMAINI



Visual culture matters

The trails of light which they seemed to leave behind them in all kinds of curlicues and streamers and spirals did not really exist, but were merely phantom traces created by the sluggish reaction of the human eye, appearing to see a certain afterglow in the place from which the creature, shining for only the fraction of a second in the lamplight, had already gone. It was such unreal phenomena, the sudden incursion of unreality into the real world, certain effects of light in the landscape spread out before us, or in the eye of a beloved person, that kindled our deepest feelings, or at least what we took for them.

W.G. SEBALD, *Austerlitz*



UNITÉ DE RECHERCHE
Histoire des arts et
des représentations



Université
Paris Nanterre

estca:



Published with the support of the HAR Research Unit – Université Paris Nanterre and the ESTCA Research Unit – Université Paris 8-Vincennes-Saint-Denis.

Les éditrices adressent leurs remerciements les plus vifs à Barbara Grespi pour son aide inestimable tout au long de la préparation de ce volume.

Les images reproduites dans le présent ouvrage ont été obtenues à partir de sources accessibles au public ou, à tout le moins, de sources ne permettant pas d'identifier avec certitude les titulaires des droits y afférents. Malgré le soin apporté à la recherche et à la vérification des informations disponibles, il n'a pas été possible d'identifier avec certitude les auteurs ou les ayants droit de ces images.

L'auteur déclare d'ores et déjà être pleinement disposé à reconnaître et à attester la paternité des images à toute personne en mesure d'établir sa qualité de titulaire légitime des droits, ainsi qu'à régulariser, le cas échéant, les droits afférents. Toute réclamation ou demande d'information pourra être adressée à l'éditeur, qui procédera aux vérifications nécessaires et, le cas échéant, aux mises à jour appropriées dans les éditions ultérieures.

Le immagini riprodotte nella presente opera sono state reperite da fonti di pubblico accesso o comunque senza indicazione certa della relativa titolarità dei diritti. Nonostante l'impegno profuso nella ricerca e nella verifica delle informazioni disponibili, non è stato possibile risalire con sicurezza agli autori o agli aventi diritto delle stesse.

L'autore si dichiara sin d'ora pienamente disponibile a riconoscere e certificare la paternità delle immagini a chi ne dimostri la legittima titolarità, nonché a regolarizzare eventuali diritti connessi. Eventuali segnalazioni potranno essere comunicate all'editore, che provvederà alle opportune verifiche e, se del caso, agli aggiornamenti nelle successive edizioni.

LA CONDITION IMMERSIVE

UNE ARCHÉOLOGIE CINÉMATOGRAPHIQUE DU SUJET DE L'IMMERSION

édité par

BARBARA LE MAÎTRE, NATACHA PERNAC, JENNIFER VERRAES

contributions de

NACIM BELHADJ, TIBKA FICHOT, DAVID GAILLARD, JOAN GALLERI
EMILIE LAMOINE, BARBARA LE MAÎTRE, NATACHA PERNAC
STÉPHANE PRIVAT, AMBROISE TALBOURDEL, JENNIFER VERRAES



aracne



ISBN
979-12-218-2753-8

PREMIÈRE ÉDITION
ROMA 30 Octobre 2026

SOMMAIRE

- 9 Introduction. Une archéologie cinématographique
du sujet de l'immersion ?
BARBARA LE MAÎTRE, NATACHA PERNAC, JENNIFER
VERRAES
- 23 *Sherlock Jr.* (1924) de Buster Keaton : immersion et
mise en scène d'une double présence spectatorielle
DAVID GAILLARD
- 49 D'un halo à l'autre : *modus operandi* d'une rupture
dans l'herméticité de l'écran. À propos de *La Fin du
monde* (1931) d'Abel Gance
JOAN GALLERI
- 75 Face à l'image : le personnage en spectateur dans
King Kong (1933) de Merian C. Cooper et Ernest B.
Schoedsack et *Berlin Express* (1948) de Jacques Tourneur
EMILIE LAMOINE

- 115 Paroi et profondeur. Réflexivité de la condition immersive au cinéma dans *Time Bandits* (1981) de Terry Gilliam
AMBROISE TALBOURDEL
- 147 De l'autre côté de la toile : s'exposer à l'immersion. *Le Syndrome de Stendhal* (1996) de Dario Argento
NACIM BELHADJ
- 169 Le motif du seuil dans *Le Fils de Saul* (2015) de László Nemes
TIBKA FICHOT
- 209 Entre deux mondes : *Nostalghia* (1983) d'Andreï Tarkovski, *The Witness* (2016) de Jonathan Blow
STÉPHANE PRIVAT
- 253 Résumés des contributions

INTRODUCTION

UNE ARCHÉOLOGIE CINÉMATOGRAPHIQUE DU SUJET DE L'IMMERSION ?

BARBARA LE MAÎTRE, NATACHA PERNAC, JENNIFER VERRAES

Notre époque met volontiers l'accent sur la dimension technologique des dispositifs immersifs, insistant tour à tour sur les notions d'absorption sensorielle, d'interactivité, de réalité virtuelle et de perception augmentée, autant de promesses d'intensification de l'expérience muséale ou cinématographique. Disons-le sans détour : semblables dispositifs ne constituent à nos yeux que des actualisations historiques contingentes. En effet, ceci n'est pas un ouvrage portant sur l'actualité et la matérialité des environnements immersifs mais sur la manière dont les films, tout au long de l'histoire du cinéma, ont imaginé et fictionné (nous reviendrons sur l'importance de la fiction), explicitement ou implicitement, le sujet aussi bien que l'expérience d'une condition immersive qui n'est pas l'apanage de notre modernité. Si toutefois on s'accorde sur l'idée qu'une archéologie de l'immersion s'impose, comment la mettre en œuvre sur le terrain du cinéma ?

La formule « archéologie *de* l'immersion » peut sembler paradoxale au regard de ce que recouvre classiquement la

discipline archéologique. Pour articuler les deux termes de cette formule, il faut commencer par noter l'écart entre, d'une part, l'archéologie comme pratique d'exploration du passé, fondée sur une opération d'*extraction* impliquant ensuite, à des degrés divers, des opérations de translocation, d'interprétation et de recontextualisation des artefacts ; et d'autre part, une expérience d'*absorption* visant, selon la doxa, à confondre des espaces et des temporalités hétérogènes en oblitérant l'existence de seuils physiques et psychiques. La démarche que nous engageons, contradictoire en apparence seulement, ne procède assurément pas de l'archéologie au sens de la discipline historique qui, en partant des traces matérielles, vestiges ou documents, s'attache à reconstituer les sources. Pour autant, l'archéologie, en tant que désir de reconstitution et savoir porté par la curiosité⁽¹⁾, constitue par son projet même une invitation à interroger les moyens et fins de l'immersion : la nature de l'engagement intime qui la motive et anime son sujet.

À Jean Guilaine l'invitant à caractériser le document archéologique, Anne Lehoërff répond que « [t]out document est document archéologique à partir du moment où il peut contribuer à éclairer le passé », avant de spécifier :

« La panoplie des témoins potentiels s'est largement agrandie à partir du moment où l'on a cessé de prendre en compte dans l'approche archéologique le seul site — habitat, monument, nécropole, etc. [...] Car on ne peut

(1) Alain Schnapp : « Aussi loin que nous puissions remonter dans l'histoire, le monument est un objet de curiosité qui parle aussi bien à la raison qu'à l'imagination. L'histoire de l'archéologie n'est pas dissociable de cette polarité qui, d'une certaine façon, la constitue. » Cf. *La conquête du passé. Aux origines de l'archéologie*, Paris, Éditions La Découverte/Dominique Carré, 2020 [1993], p. 21.

dissocier un site et l'environnement dans lequel les sociétés ont vécu et dont elles ont tiré parti. Tous deux sont en permanence interactifs. On rejoint là le concept, certes un peu utopique, d'« archéologie totale », visant à ne négliger aucun des éclairages susceptibles d'apporter quelque information à la restitution du passé. Cette évolution rappelle, d'une certaine façon, celle qu'a connue l'approche historique, longtemps centrée sur les seuls textes et qui, par suite notamment des efforts de l'*École des Annales*, a largement diversifié ses sources. Aujourd'hui, par exemple, l'architecture, le cinéma, le théâtre, la chanson sont considérés comme de bons témoins du contexte social et historique d'une époque et pas seulement comme des disciplines « artistiques »⁽²⁾.

Il ne fait aucun doute qu'au XXI^e siècle, le cinéma est à la fois l'objet et l'instrument de démarches archéologiques distinctes ; à savoir, d'un côté, enjeu pour l'archéologie des médias, de l'autre, document pour l'archéologie du contemporain. Insistons sur ce point, ce n'est pas en tant que « bon témoin du contexte social et historique » (et l'on pourrait ajouter, de la culture médiatique et technique) d'une époque que nous sollicitons pour lors le médium cinématographique, mais plutôt en tant qu'artisan d'un problème : la condition immersive, entendue en premier lieu comme ensemble de modalités attachées, par voie de fictions filmiques, à un phénomène largement antérieur aux technologies qui l'actualisent et dont le caractère transhistorique est préalablement admis. Nous tenons en effet le cinéma de fiction pour un lieu où peut s'énoncer, à travers l'analyse, une pensée

(2) Cf. Jean Guilaine, *Archéologie, science humaine. Entretiens avec Anne Lehoërff*, Arles, Actes Sud, 2011, p. 135.

différente de l'expérience immersive et des imaginaires qui l'accompagnent. Élaborées entre 1924 et 2016, les fictions ici retenues⁽³⁾ ont pour point commun, intentionnellement ou non, de placer un sujet filmique en situation d'immersion plus ou moins manifeste, dans des circonstances et selon des procédures toujours singulières quoique souvent apparentées à un vertige ou à une épreuve : il n'est pas anodin que les contributions respectives de Nacim Belhadj sur *Le Syndrome de Stendhal* (Dario Argento, 1996) et de Stéphane Privat sur *The Witness* (Jonathan Blow, 2016) évoquent la figure — et la chute — d'Icare ; ni que les protagonistes de *Berlin Express* (Jacques Tourneur, 1948) analysé par Emilie Lamoine se confrontent aux ruines de la Seconde Guerre mondiale, quand ceux du film d'Abel Gance étudié par Joan Galleri voient venir *La Fin du monde* (1931). Variées, ces fictions ont pour caractéristique de ne pas tenter d'unifier le problème : au sein de cet ouvrage, elles peuvent tout à fait déployer des scénarios divergents quant au sujet qui nous occupe, sans qu'aucun ne puisse être décrété plus valide qu'un autre. Le fait que la fiction soit, par principe, dégagée de toute exigence de vérité (on se souvient que, selon Gérard Genette, la fiction est « au-delà du vrai et du faux »⁽⁴⁾) implique que la réflexion collective que nous qualifions d'archéologie cinématographique, parce qu'elle dépend au plus haut point des films et des analyses engagées à leur endroit, ne saurait dire en quoi consiste positivement, de manière univoque, la condition immersive : pour nous, la question est davantage de savoir à quelles représentations

(3) Nous n'entrerons pas dans le détail des contributions, toutes agencées dans la perspective générale de l'ouvrage. Cette introduction vise plutôt à situer le projet dudit ouvrage, c'est-à-dire à statuer sur sa démarche archéologique propre. Le lecteur trouvera un résumé de chaque texte à la fin du volume.

(4) Cf. Gérard Genette, *Fiction et diction*, Paris, Éditions du Seuil, 1991.

elle a donné lieu, comment elle surgit diversement au sein des films, et cela dès l'époque du cinéma muet.

Nous n'excluons pas que cette condition, qui n'existe pas seulement dans l'ordre de la fiction, puisse s'ancrer lointainement, et concrètement, dans les déambulations aux tréfonds des nécropoles d'Égypte ou autres mondes antiques souterrains. Ni qu'elle n'ait jamais cessé de se réinventer au fil de l'histoire, se respecifiant, en l'occurrence, au gré des arts, des dispositifs et des médiums : voir, aujourd'hui, l'incessante mise en avant de la réalité virtuelle et la promotion des technologies afférentes, dans l'espace du musée, dans la salle de cinéma, et jusqu'au parc d'attractions. D'un point de vue plus théorique, outre les multiples sites, parcours, récits et appareils au moyen desquels son utopie princeps s'incarne (en des lieux éphémères tout autant que virtuels), nous supputons également que la condition immersive pourrait être reliée à l'*arkhè* du sujet humain — jouant fantasmatiquement le monde intra-utérin, indice de la profondeur anthropologique du problème —, ce qui met au premier plan le principe d'une régression psychique. À cet égard, il est significatif que les figures du dormeur et du rêveur soient au départ de différents textes de cet ouvrage, en l'occurrence ceux de David Gaillard sur *Sherlock Jr.* (Buster Keaton, 1924) et d'Ambroise Talbourdel sur *Time Bandits* (Terry Gilliam, 1981), l'immersion apparaissant par ailleurs, sous la plume de Nacim Belhadj, comme une espèce « d'absence à soi ». Nonobstant, notre démarche ne ressortit pas à l'histoire, ni à la généalogie des dispositifs immersifs, pas plus qu'elle n'engage une théorie voire une phénoménologie de l'immersion⁽⁵⁾. Comme suggéré plus haut,

(5) Ce qui distingue le présent ouvrage de nombreux travaux antérieurs, parmi lesquels ceux d'Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The

notre ambition est plutôt de mettre au jour ce que le cinéma énonce, et de cette condition, et de son sujet *sur le plan de la fiction* : comment il a tour à tour représenté, scénarisé, figuré, une expérience immersive comprise, d'une part, comme transhistorique, d'autre part, comme irréductible à un médium ou un dispositif unique.

Une *archéologie cinématographique*, donc. Non une archéologie du cinéma — tâche effectuée de diverses façons par l'archéologie des médias, on y revient sous peu —, mais une archéologie de l'immersion telle que le cinéma a su et sait encore en *concevoir* l'expérience, au double sens du terme : considérer et engendrer. On aura compris que le cinéma est ici un site : le territoire où s'enracinent les œuvres du corpus (même si elles prennent à l'occasion les allures du jeu vidéo), en même temps qu'un instrument (le médium s'avérant force de pensée), davantage que l'objet même de l'archéologie. À ce stade, quelques explications s'imposent afin de situer notre proposition vis-à-vis de démarches qui pourraient, de prime abord, paraître voisines.

MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2003 ; de Martine Beugnet, Lily Hibberd, Richard Misek, Andrea Pinotti, Adrian Martin et Sarah Kenderline, dans un dossier spécial de la revue *Screen*, Vol. 61, Issue 4, Winter 2020, <https://doi.org/10.1093/screen/hjaa054> ; d'Anna Caterina Dalmasso, Wanda Strauven et Simone Venturini (eds.), dans la revue *Cinema & Cie. Film & Media Studies Journal*, Vol. 23 N° 40: « Archaeologies of the Virtual. Attractions, Senses, Narratives », 2023, <https://doi.org/10.54103/2036-461X/2023/40> ; des contributions variées à la revue *AN-ICON. Studies in Environmental Images*, éditée par Andrea Pinotti, Margherita Fontana, Roberto P. Malaspina, cf. notamment Vol. 1 N° 1: « Altered States » (2022), <https://riviste.unimi.it/index.php/anicon/issue/view/1536>, Vol. 2: « Immersions and Dives : From the Environment to Virtual Reality » (2023), <https://riviste.unimi.it/index.php/anicon/issue/view/2131>, Vol. 3 N° 1: « Transformational Experiences. The Role of Immersive Arts and Media in Individual and Societal Change » (2024), <https://riviste.unimi.it/index.php/anicon/issue/view/2428>. Voir encore, sans exhaustivité, le chapitre sur « Les environnements immersifs virtuels » in Andrea Pinotti et Antonio Somaini, *Culture visuelle. Images, regards, médias, dispositifs*, Dijon, les presses du réel, 2022.

De *L'Archéologie du savoir*⁽⁶⁾, nous ne partageons à l'évidence ni l'objet de l'enquête (le savoir), ni la méthode (la description archéologique), ni les oppositions productives (avec l'histoire des idées notamment), ni l'appareil conceptuel (fait d'« archive », d'« énoncés », de « pratiques discursives », etc.). Pour résumer certains arguments que nous avons déjà avancés ailleurs⁽⁷⁾, loin de prétendre rendre compte de l'émergence de certains domaines ou objets de savoir en tant que formations discursives associées à des épistémès précises, nous souhaitons ressaisir une condition impliquant un double registre psychique et perceptif, sans actualité, puissance ou latitude propre à notre époque car fondamentalement rémanente, à la fois façonnée et dépeinte par le cinéma — façonnée par le biais de son dispositif globalement immersif, et dépeinte via ses facultés de fictionnalisation et de figuration⁽⁸⁾.

En fin d'ouvrage, Michel Foucault s'interroge sur l'éventualité « d'autres archéologies » issues de sa méthode, et envisage une description archéologique de l'art (pictural) :

« On peut, pour analyser un tableau, reconstituer le discours latent du peintre ; on peut vouloir retrouver le

(6) Michel Foucault, *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, 1969.

(7) Cf. Barbara Le Maître, Natacha Pernac, Jennifer Verraes, « Pour une archéologie cinématographique de la condition immersive : *La Jetée* (Chris Marker, 1962) », in *Cinema & Cie. Film & Media Studies Journal*, Vol. 23 N° 40: « Archaeologies of the Virtual. Attractions, Senses, Narratives », *op. cit.* Le présent ouvrage, élaboré de concert avec de jeunes chercheurs et chercheuses, concrétise la proposition esquissée dans cet article.

(8) Notons que ce n'est pas là simple affaire de réflexivité, puisque la condition immersive ne se limite certes pas au dispositif cinématographique. Pour un examen des différentes techniques qui concourent à l'immersion au cinéma, on se reportera à Marc Christie, Jean-Baptiste Massuet, Grégory Wallet et Philippe Marion (dir.), *De l'immersion au cinéma*, Rennes, PUR, 2025.

murmure de ses intentions qui ne sont pas finalement transcrites dans des mots, mais dans des lignes, des surfaces et des couleurs ; on peut essayer de dégager cette philosophie implicite qui est censée former sa vision du monde. Il est possible également d'interroger la science, ou du moins les opinions de l'époque, et de chercher à reconnaître ce que le peintre a pu leur emprunter. L'analyse archéologique aurait une autre fin : elle chercherait si l'espace, la distance, la profondeur, la couleur, la lumière, les proportions, les volumes, les contours n'ont pas été, à l'époque envisagée, nommés, énoncés, conceptualisés dans une pratique discursive ; et si le savoir auquel donne lieu cette pratique discursive n'a pas été investi dans des théories et des spéculations [...] Il ne s'agirait pas de montrer que la peinture est une certaine manière de signifier ou de « dire » qui aurait ceci de particulier qu'elle se passerait de mots. Il faudrait montrer, qu'au moins dans l'une de ses dimensions, elle est une pratique discursive qui prend corps dans des techniques et dans des effets »⁽⁹⁾.

L'auteur n'évoque pas le cinéma, peu importe, nos horizons diffèrent : loin de nous intéresser aux règles, normes, institutions déterminant un ensemble dispersé de phénomènes immersifs, c'est spécifiquement avec les aspects fictionnalisés d'une condition immersive éparpillée dans des récits filmiques que nous sommes en prise, sans chercher à les constituer en épistémè. Partant, il nous importe avant tout de souligner qu'une telle condition engage une position de sujet singulière : chacun des fragments de l'archéologie — en droit, infinie, interminable — que nous entreprenons à pour point de départ un sujet de l'immersion figuré, tantôt

(9) Cf. *L'Archéologie du savoir*, op. cit., p. 253.

comme un individu (dans certains des films ici analysés, de Buster Keaton, Dario Argento ou Terry Gilliam), tantôt comme un corps collectif (chez Abel Gance), tantôt encore comme une fonction plus abstraite entraînant le spectateur dans son sillage (dans le jeu vidéo *The Witness*). Sans doute, l'un des aspects fondamentaux de cette disposition du sujet concerne le seuil de l'immersion auquel, à titre d'exemple, le temps des panoramas et autres cycloramas avait donné la forme étendue du faux-terrain⁽¹⁰⁾. Dans nos fictions, ce seuil peut aussi bien engager la vraisemblance du récit que certains effets formels (voir, par exemple, les différents halos de *La Fin du monde* d'Abel Gance, analysés par Joan Galleri comme autant « d'amorces d'immersion »).

Dans le prolongement des réflexions d'Oliver Grau, définissant les environnements virtuels immersifs contemporains comme des artifices fondamentalement an-iconiques, Andrea Pinotti se focalise d'entrée de jeu sur la question du seuil, qui stipule :

« L'évolution récente des techniques de production d'images a engendré une tendance à brouiller radicalement le seuil entre le monde de l'image et le monde réel. Les environnements virtuels immersifs et interactifs ont permis la production d'images qui suscitent un effet de réel sans précédent, créant chez le spectateur un fort

(10) Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, op. cit., p. 44: « The term *faux terrain* was first used in the mid-nineteenth century to describe three dimensional objects that appear either to grow out of the picture's surface or stand free in the area between the observer and the image. This creates the illusion of adding a third dimension to a flat representation. The join between wall and floor, the transition from horizontal to vertical, is concealed, and the picture's limits are extended ».

sentiment « d'être-là » ([...] c'est-à-dire d'être incorporé dans un monde quasi réel). Ce faisant, elles dissimulent leur médiateté matérielle (en simulant l'*immédiateté*), leur séparativité (en visant le décadrement), et leur référentialité (en soulignant la présence), remettant paradoxalement en cause leur statut d'image. [...] Les sujets qui se rapportent aux an-icônes ne sont plus des observateurs visuels d'images isolées du monde réel par un dispositif de cadrage [...] ; ce sont des expérimentateurs vivant dans un espace-temps quasi réel » ⁽¹¹⁾.

Les récits filmiques étant susceptibles de représenter le seuil de l'immersion avec la licence que permet la fiction, on verra comment la délocalisation ou le transfert impliqués par l'expérience immersive peuvent jouer de la confusion entre le « monde de l'image et le monde réel » tout en mettant en relief le reste de séparation nécessaire à l'institution d'un sujet (possiblement en crise). À partir de leurs analyses respectives du *Fils de Saul* (László Nemes, 2015) et de *King Kong* (Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, 1933), Tibka Fichot et Emilie Lamoine font ainsi valoir le paradoxe d'une immersion distancée et d'un spectateur en retrait.

C'est, sans conteste, l'une des vertus de la fiction : elle étend et complique l'être. De manière plus générale, notre

(11) Cf. *Culture visuelle. Images, regards, médias, dispositifs*, op. cit., p. 321. Il est à noter que Pinotti s'intéresse aussi à l'immersion comme objet de fantasme, appréhendé au travers du mythe, de l'anecdote, de la littérature fantastique, mais pas du cinéma (et selon une perspective dont on pourrait interroger la tournure éventuellement téléologique) : « En s'appuyant sur l'archéologie des médias et l'histoire des idées, l'approche an-iconologique s'intéresse autant aux dispositifs an-iconiques effectivement réalisés qu'aux fantasmes qui les ont diversement imaginés. Ne serait-ce que parce que les seconds ont souvent préparé de manière heuristique le terrain sur lequel les premiers ont pu émerger » (op. cit., p. 337).

espèce de casuistique attachée à divers personnages (substitués au sujet volontiers essentialisé de la théorie) et immersions de fiction (substituées à la réalité des dispositifs immersifs) peut aussi bien rejoindre la perspective an-ico-nique décrite supra, que s'écarter de son schème. Dès lors, notre ambition est d'ajouter, à l'ensemble constitué des gé-néalogies et autres formes de conceptualisations des dispositifs immersifs, une constellation de cas ayant pour effet — notamment parce qu'ils sont cousus de fiction — d'en faire varier le schème.

Dans un texte rédigé en 2013 afin de rendre compte du projet de l'archéologie des médias en prenant soin d'articuler ses différentes ramifications, Wanda Strauven⁽¹²⁾ repartait déjà de Michel Foucault — non pas de *L'Archéologie du savoir* mais de *l'Histoire de la folie à l'âge classique*. Pour mémoire :

« In order to constitute 'madness' as an object of knowledge, one should not only ask the question 'what is madness?' but also 'when is madness?', that is, study 'madness' in its historical context, in its radically different discursive formations that succeed one another through time. This is the beginning of Foucault's intellectual excavation of the human sciences [...] Like 'madness' as an object of knowledge changes over time, so do the media »⁽¹³⁾.

On s'accorde à penser que l'archéologie des médias, qui a pris son essor durant les années 1980, trouve une origine

(12) Cf. « Media Archæology : Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet » in Julia Noordegraaf, Cosetta Saba, Barbara Le Maître, Vinzenz Hediger (eds.), *Preserving and Exhibiting Media Art. Challenges and Perspectives*, Amsterdam, AUP, 2013, p. 59-79.

(13) *Ibid.*, p. 60-61.

dans le congrès de Brighton de 1978 (congrès de la FIAF : fédération internationale des archives du film), lequel comportait une session dédiée à ce qui ne s'appelait pas encore « cinéma des premiers temps »⁽¹⁴⁾. Si ce congrès inaugure une démarche qui, sans en porter l'étiquette, s'apparente à l'archéologie des médias, c'est d'abord parce qu'il *invente*, au sens proprement archéologique, le cinéma des premiers temps en posant sur celui-ci un regard qui en reconnaît la profonde altérité⁽¹⁵⁾.

Faisant valoir des objets négligés ou inaperçus, critiquant la manière dont l'histoire du cinéma a d'abord été écrite (récusant la chronologie comme la téléologie), l'archéologie des médias n'apparaît cependant pas comme une méthodologie bien identifiable, a fortiori comme une discipline. Toujours selon Wanda Strauven, l'expression désigne aujourd'hui trois types d'approches⁽¹⁶⁾. Pour résumer, l'archéologie des médias (ou « *film history/media history* ») est en première instance un geste, tour à tour théorique et pratique, qui s'emploie à la mise au jour de médias imaginaires (ou disparus), à l'écriture de contre-histoires du

(14) Session répertoriée dans le programme sous l'intitulé « Symposium – Cinéma 1900 – 1906 ».

(15) Wanda Strauven ajoute que le congrès de Brighton a ouvert la voie à ce que la tradition anglo-saxonne qualifie de New Film History, à propos de laquelle elle écrit : « *New Film History's relevance lies precisely in its (pioneering) media-archaeological approaches, which range from questioning what is taken for granted or accepted as "truth" to digging up forgotten pioneers, unimportant films and other neglected material or dimensions. Most significant, undoubtedly, has been New Film History's contribution to historical methodology, by challenging or even severely criticizing the methods of traditional historiography such as chronology, genealogy, and especially teleology. Or, more generally, it profoundly changed the attitude of the (media) historian, who should always study the past with genuine wonder: this is the principle of media archaeology as a "hermeneutics of astonishment" as Elsaesser, paraphrasing Gunning, has phrased it* », *Ibid.*, p. 63.

(16) *Ibid.*, p. 64.