

Le Conflit des perceptions

Elsa BOYER

préface de Catherine MALABOU

© Éditions MF
www.editions-mf.com

dépôt légal de la
première édition :
février 2015

Publié avec le concours de la Région Île-de-France

ABRÉVIATIONS UTILISÉES

OUVRAGES DE EDMUND HUSSERL

- CS La Crise des sciences européennes et la phénoménologie transcendantale
DSP De la synthèse passive
I1 Ideen 1
I2 Ideen 2
LPCT Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps
OG L'Origine de la géométrie
PCS *Phantasia*, conscience d'image, souvenir
Sl2 Sur l'intersubjectivité, Tome II

OUVRAGES DE JACQUES DERRIDA

- DG De la grammatologie
SM Spectres de Marx
USC L'Université sans condition
VP La Voix et le Phénomène

OUVRAGES DE BERNARD STIEGLER

- TT1 La Technique et le Temps, Tome I
TT2 La Technique et le Temps, Tome II
TT3 La Technique et le Temps, Tome III

PRÉFACE

L'enjeu

JACQUES DERRIDA savait parfaitement que déconstruire ne fait jamais que préparer le retour des instances déconstruites. Il serait naïf, pour ne pas dire plus, de penser qu'on peut effacer simplement les choses qu'on démantèle. Elles reviennent toujours. Pourtant, c'est le problème, même si on sait que tout revient, on est toujours pris de court, interloqué, stupéfié par le spectre et le retour. On ne s'y fait pas. La hantise, même attendue, est toujours intempestive.

Ainsi, qui aurait pu dire quand et comment le fantôme de Husserl allait en fin de compte revisiter Derrida? Qui aurait pu dire quand et comment Husserl, première victime de la déconstruction, allait venir hanter les nuits de l'auteur de *La Voix et le phénomène*?

C'est Elsa Boyer qui le dit, dans un livre qui ne semble pas l'annoncer, un livre au titre sage, *Le Conflit des perceptions*, un livre qui cache, comme le suaire qui habille l'absence de corps des fantômes, une des aventures philosophiques les plus risquées et passionnantes de notre temps. Elsa Boyer décrit et fait advenir à la fois le retour de Husserl vers ce qui n'est plus la voix d'un maître, sur ce qui n'est même plus à proprement parler une scène philosophique, le retour de Husserl dans un espace qui se trouve fort éloigné de l'Ecole Normale supérieure, de

toutes ces thèses bien pensantes qui, bien que techniques, n'entendent rien à la technologie. Où alors ? Rien de moins que ceci : le retour de Husserl – son arrivée – dans les jeux vidéo.

On dira : ah ! Encore la « pop philosophie » ! Mais non, le livre n'est pas « pop » du tout, qui tire son extrême intérêt de bien autre chose que d'une manière scintillante de parler de la sous-culture ou de ménager des effets démagogiques à partir d'objets quotidiens.

Il s'agit très sérieusement d'interroger le concept de *perception artificielle* induite par les jeux vidéo ou la réalité virtuelle en général. Les « dispositifs de réalité virtuelle » permettent de naviguer dans des images en 3D générées par un ordinateur et forment un environnement dans lequel l'utilisateur, grâce à un périphérique d'entrée et de sortie, se promène, se meut, circule et fait réagir les images elles-mêmes à ces mouvements. Alors qu'habituellement, rappelle l'auteure, la perception suppose un voir, un toucher, un entendre, un sentir, en un mot une présence du et au monde, la perception artificielle est constituée, ou reconstituée, même si (surtout peut-être) si elle doit l'être *le plus naturellement du monde*.

Immédiatement, le lecteur réagira en disant qu'un tel terrain est bien celui de la déconstruction elle-même, non de la phénoménologie husserlienne. Pour Husserl en effet, il importe au plus haut point de distinguer nettement entre « perception originaire ou présentation (*Gegenwärtigung*), qui constitue le présent, la réalité effective actuellement présente », et perception non originaire ou présentification (*Vergegenwärtigung*), c'est-à-dire l'apparition d'un non-maintenant dans le maintenant" comme dans le cas du souvenir ou de l'imagination. » Si l'on s'en tient au sens strict d'une telle distinction, il semble aller de soi que la perception *artificielle* renvoie au second type et ne constitue donc pas une idéalité phénoménologique pure. Encore une fois, on s'étonnera alors de voir Husserl et non Derrida convoqué ici au premier chef. Derrida n'affirme-t-il pas *sans détour* que la perception est toujours déjà artificielle, que

« la perception n'existe pas ou que ce que l'on appelle perception n'est pas originaire et que, d'une certaine manière, tout *commence* par la représentation (proposition qui ne peut évidemment se soutenir que dans la rature de ces deux derniers concepts : elle signifie qu'il n'y a pas de *commencement* et la *représentation* dont nous parlons alors n'est pas la modification d'un *re-*survenue à une présentation originaire) » ?¹

La Voix et le phénomène insiste sur la nécessité de remettre en question l'existence d'une perception originaire par rapport à laquelle la perception artificielle serait dérivée et attendrait qu'on la reconduise à la première comme à sa vérité ou à son référent. C'est d'ailleurs là précisément le sort que Husserl réserve à la perception des objets techniques, simple modification de la perception *en chair et en os*. Selon Derrida un mouvement premier de mise hors de soi, de projection de la subjectivité vers son dehors, son extériorisation est à l'œuvre, qui interrompt dès l'origine, comme trace, la coïncidence de la conscience avec elle-même. Le fantôme précède le vivant, comme le révèle justement la réalité virtuelle. Dès lors et encore une fois, que vient faire Husserl dans la salle de jeu, lieu anti-phénoménologique par excellence ?

Elsa Boyer a cette expression admirable : le *fantôme* de Derrida « laisse cependant une impression d'inachèvement ». Et c'est Husserl qui revient pour l'achever !

Qu'est-ce à dire ? Pour Derrida, la précellence de la trace sur la présence est toujours déjà là. De fait, toutes les productions techniques, de l'apparition de l'écriture aux télétechnologies actuelles, sont interprétées comme étant des modalités de la différance. Si perception artificielle il y a, on doit l'analyser à partir de la structure originairement déconstruite de la conscience, non de l'invention de nouveaux dispositifs techniques, lesquels ne peuvent jamais modifier la différance en

1. *La Voix et le phénomène*, p. 50.

profondeur. Les modalités de la perception artificielle sont liées à l'impossibilité de la présence, plus ancienne que les objets techniques. Dès lors, c'est le paradoxe, la différance est sans histoire puisque rien ne vient l'interrompre, aucune réalité technique ne vient en modifier la mobilité. La trace est toujours déjà là et les systèmes techniques ne font en quelque sorte que la servir sans la métamorphoser. « La rupture dans les systèmes techniques, déclare Boyer, n'est [chez Derrida] que quantitative, (...) elle ne touche pas à la virtualisation de la trace (...) ». Or pourtant, la réalité virtuelle provoque bel et bien, avec l'émergence de la perception artificielle qui l'accompagne, une véritable transformation — et non une simple confirmation — de la différance. Et curieusement, encore une fois, c'est Husserl qui permet d'achever ici le manque d'historicité du spectre.

Comment cela ? Faut-il en fin de compte et en dépit des apparences considérer Husserl comme un penseur de la technique ? Cette question constitue une des directions de pensée majeures du livre, qui conduit l'auteur à donner ensuite la parole à Bernard Stiegler et à organiser dans la suite de son développement un dialogue à plusieurs voix.

Opposant la notion d'extériorité à la conscience à celle d'extériorisation de la conscience, élaborant un concept de synthèse tertiaire propre à l'appréhension prothétique du réel, Stiegler objecte à Derrida en partant de Husserl en effet que les nouvelles technologies de l'information, tout comme les multiples dispositifs de la réalité virtuelle, ne sont pas simplement des modalités ni des occurrences de la différance conçue comme altération première de la conscience. Parler ainsi revient à nier la puissance d'impact matérielle et objective de la technique, son pouvoir de création d'univers. La réalité technique vient du dehors, crée le dehors, place la conscience devant une réalité artificielle autonome. Preuve en est le pouvoir de la *synchronisation*.

Les industries de l'information, montre Stiegler, fabriquent du temps, inventent de nouveaux dispositifs de perception qui consistent à substituer à ce que Kant appelé l'unité synthétique

de la conscience une conscience artificiellement synchronisée. La synchronisation des perceptions efface leur conflit. Elle apparaît comme la « fusion parfaite, transparente, entre la réalité et la fiction ». Devant l'ordinateur, le joueur peut parfaitement synchroniser l'univers du jeu et celui du réel, la perception naturelle et la perception artificielle. Il y a « coïncidence entre le flux de conscience et l'écoulement d'un objet temporel », création de d'un *milieu technique*. Pour l'auteur de *La Technique et le Temps*, c'est une telle synchronisation qu'il s'agit aujourd'hui de déconstruire. Non comme présence en général mais simulation ou illusion de présence, ce qui demande aussi un nouveau type de déconstruction, celle des industries de la conscience, qui nivellent les diachronies et les cultures, et laissent penser qu'on peut niveler globalement l'intelligence et synthétiser, selon un même modèle, toutes les perceptions, assimiler la perception artificielle *au passage d'une image au présent*.

Est-ce là cependant la bonne manière de faire revenir Husserl, dans une critique qui, pour se distancier de la déconstruction derridienne, court le risque de revenir à un stade pré-derridien de déploration et de diabolisation de la technique comme *épuisement des ressources de la conscience*, un épuisement organisé, produit par les industries capitalistes de fabrication des flux ?

Non, ce n'est pas ainsi, ce n'est pas ici, que Husserl reviendra. Il ne sera décidément pas invité ici à défendre la plénitude. À l'inverse, c'est précisément du côté du conflit que son fantôme va apparaître, comme figure d'une dématérialisation plus radicale encore que celle tentée, sur lui et contre lui, par la déconstruction.

Le coup de théâtre incroyable que prépare *Le Conflit des perceptions* est la lecture finale du recueil de textes de Husserl intitulé *Phantasia, Conscience d'image, souvenir*, pour défendre l'idée d'une déconstruction de la synchronisation qui soit autre chose qu'une mélancolie de la perte de réel. Incroyable retournement. Il faut parvenir à concilier les deux points de vue,

conscience et autonomie du réel si l'on veut prendre la mesure exacte de ce qui survient avec la perception artificielle. Et c'est bien Husserl qui nous le permet. *Phantasia, conscience d'image, souvenir* prend désormais le pas sur les *Ideen* ou les *Méditations cartésiennes*. Dans ce texte en effet, en parlant de la *conscience d'image libre* (traduction de *Phantasia*), c'est-à-dire de l'ancêtre de la perception artificielle (les images *libres* sont des saisies d'instances non réelles grâce par exemple au stéréoscope, aux lunettes colorées ou à la santonine), Husserl pense la différence entre synchronisation, coexistence et simultanéité. Il faut bien, dans l'illusion perceptive, qu'il y ait un *en même temps* – coïncidence du réel et de la fiction surtout — mais celui-ci n'est pas nécessairement un effaceur de diachronie. Dans le fil d'une analyse serrée, moment le plus intense du livre, Elsa Boyer va réintroduire le conflit perceptif au cœur de la phénoménologie, consciente de la transgression qu'elle opère, consciente aussi de sa nécessité impérative. Un conflit, c'est-à-dire un décalage, une disjonction, un écartement dans l'unité perceptive, entre champ de la réalité sensible et champ de la *phantasia*, « voilà ce que la phénoménologie doit être en mesure de penser », c'est-à-dire de nous faire penser l'essence de la perception artificielle. Toute la question étant maintenant celle de savoir si l'artifice a une essence.

Cette question fondamentale est soutenue tout au long par une exploration de jeux qui précisément ne se laissent pas réduire à une opération de synchronisation. Il s'agit d'une part de « jeux sérieux » comme *Virtual Irak* ou *Snow World*, destinés à la thérapie de stress post-traumatique. Dans ces jeux, « l'accent n'est pas mis sur la synchronisation entre réalité et fiction mais sur une forme de conflit qui, vraisemblablement, ne se limite pas à l'illusion produite par les stimuli sensoriels et leur action sur les signaux de la douleur (...). Suggérer un autre champ perceptif à travers le jeu vidéo [les patients regardent une image de neige pendant que l'on soigne leurs brûlures] permet de compliquer l'attention et de diminuer les sentiment

douloureux. “Grâce au fait que l'on est en partie convaincu d'habiter le corps de l'avatar et non plus le nôtre, on oublie la douleur ressentie”. Le problème qui se dessine ici n'est plus tant celui de la synchronisation que de la perception artificielle, c'est-à-dire d'un type particulier de perception non originaire ou de conflit dans la perception. »

Où passe l'économie de l'artifice perceptuel ? Est-elle le résultat d'une modification de la conscience ? Une modification qui serait le fruit d'une forme nouvelle d'intentionnalité ? Est-ce plutôt mon corps qui se dédouble, j'aurais ainsi deux corps pour un seul esprit ? Est-ce que mon corps s'augmente en se voyant équipé de membres prothétiques virtuels (la main artificielle de Husserl, la référence au pod de branchement dans *Existenz*) ? Penser l'essence de la perception artificielle requiert l'élaboration philosophique de nouvelles formes de synthèse à la fois consciencielles et somatiques. Ces formes, c'est bien là toute leur énigme, résultent d'une opération à l'œuvre *dans la réalité virtuelle elle-même*. Comme le dit fortement l'auteure au sujet des films de Farocki, *Deep Play, Immersion* ou *Three Dead* par exemple, « nous ne sommes plus dans la tête des gens mais dans les composantes de l'image elle-même. »

Dès lors la perception artificielle est bien de l'ordre d'une *élaboration* dont l'analyse phénoménologique peut seule révéler les différentes couches et niveaux d'intention en permettant de sortir des dualismes trop simples entre présence et simulacre, conscience et extériorité ou réalité et fiction. Il y a bien en effet une possible définition d'essence de la perception artificielle, que nous livre l'auteure pour finir : *la perception artificielle est l'expérience construite de l'hallucination*.

Voilà le fantôme achevé.

De manière générale, Elsa Boyer est constructrice de fantômes, c'est là sa déconstruction à elle, son jeu. Elle ne se contente pas de régénérer et de rajeunir une phénoménologie qui en a bien besoin, elle ne se satisfait pas seulement de virtualiser la philosophie, elle raconte aussi des histoires. De

manière étonnante, *Le Conflit des perceptions* vient résonner avec ses deux romans *Holly Louis*² et *Heures Creuses*³ qui, tous deux, télescopent les temps et redonnent une jeunesse inquiétante aux « vieux ». En décrivant « un cas hybride, mélange entre conscience d'image physique et *phantasia* », Elsa Boyer se dépeint elle-même, en rappelant sur écrans numérotés ce mot de Louis Althusser selon lequel « la pensée n'a pas d'objets mais des enjeux ».

Catherine MALABOU

INTRODUCTION

TROIS PERSONNAGES équipés d'armures futuristes, armes au poing, progressent rapidement à travers un paysage envahi de fumée, désolé et rocailleux. L'espace est vaste, en s'arrêtant un instant pour tourner sur eux-mêmes ils aperçoivent plus loin des massifs rocheux, des colonnes de fumées et ce qui ressemble à un complexe industriel. La progression suit un parcours délimité par des dénivelés brusques, des barrières rocheuses impossibles à franchir, des débris de vaisseau trop intriqués pour s'y frayer un passage. Les trois personnages avancent en contournant des caisses et des piliers, sautant par-dessus des obstacles, ils butent parfois contre un angle, prennent la mauvaise direction ou se plaquent de manière inattendue, en position de tir, contre un élément du décor. Des silhouettes bougent à l'horizon. Deux personnages se précipitent derrière des caisses ; le troisième, votre avatar, est resté à découvert. L'image est peu à peu recouverte d'un voile rouge, les contours rétrécissent et s'obscurcissent, on entend comme un cœur pulser : vous êtes touché. En appuyant sur « x », vous pourrez vous mettre à couvert et attendre le moment propice pour faire feu ou sélectionner un pouvoir. Une fois les ennemis éliminés, la progression peut reprendre : encore quelques phases de jeu du même type et vous aurez achevé la mission. De retour sur le vaisseau après un bref temps de téléchargement.

2. P.O.L., 2012.

3. P.O.L., 2013.

ment, son commandant – votre avatar – peut se rendre auprès des divers personnages qui composent son équipage et a le choix entre différentes options de dialogues. Les réponses possibles apparaissent autour d'un cercle en bas de l'écran. Au niveau « passerelle » du vaisseau, le commandant peut accéder à la carte de la galaxie où s'affichent les différents systèmes, nébuleuses, abysses et autres frontières à explorer. Une fois le système sélectionné, vous dirigez un modèle réduit du vaisseau qui navigue de planète en planète dans un espace circulaire. Appuyez sur la touche « carré » et vous reviendrez dans le vaisseau.

L'espace galactique de *Mass Effect* se déploie sur l'écran, si on change de jeu ce pourrait tout aussi bien être les plaines western de *Red Dead Redemption* ou le Los Angeles des années 1940 de *LA Noire*¹. Ces environnements s'affichent sur l'écran du téléviseur grâce au support technique de la console, un objet issu des développements de l'électronique et de l'informatique. En même temps que nous percevons ces images et que nous les faisons défiler, la pièce où nous nous trouvons reste visible. Ce champ de perception (les meubles, les fenêtres, le couloir, le fauteuil) ne disparaît pas et s'étend bien au-delà du cadre de l'écran. Outre le champ visuel, les champs tactile et kinesthésique nous indiquent que nous sommes en position assise et en contact permanent avec la manette. De la même manière, la connexion de souvenirs immédiats nous rappelle que nous sommes entrés ici et que nous tenons cette position depuis trente minutes. Cette situation perceptive, rendue commune par les jeux vidéo et les consoles de salon en particulier, motive les développements qui vont suivre. À quel type de perception

avons-nous affaire et, plus précisément, quels rapports entre perception, imagination et support technique sont à l'œuvre dans cette expérience ?

Pour répondre à cette question, la perspective des sciences cognitives – l'étude du cerveau, du parcours des yeux, des stimuli et des degrés de visibilité – peut paraître la voie la plus évidente. Mais la description de la scène insistant sur le contexte spatial, les différents champs perceptifs en présence et l'horizon temporel des souvenirs nous indiquent une autre piste possible : la situation décrite, et l'interrogation qu'elle suscite en appellent plutôt à la phénoménologie de la perception. Pour situer ce problème dans une réflexion sur la perception, il faut revenir vers Edmund Husserl qui a exploré en détail sa structure, les distinctions entre la perception ou présentation et les représentations que sont le souvenir et les différents types de conscience d'image. Il ne s'agit pas de convoquer la phénoménologie husserlienne dans la perspective d'une exégèse ou d'un parcours généalogique, mais en lui soumettant une situation contemporaine qui peut recouper des questions auxquelles elle se confrontait sur une autre scène et à partir d'autres objets. L'envie d'interroger Husserl à partir d'une situation et d'objets actuels peut faire écho à l'usage de l'histoire de la philosophie que présente Jean-Michel Salanskis dans *Usages contemporains de la phénoménologie* : « Penser en élaborant les pensées antérieures, en leur posant des questions (...) – des questions, notamment, qui étaient tout à fait hors de portée de ces pensées elles-mêmes parce qu'elles ont trait à quelque chose qui a été écrit, compris ou senti bien après le temps de vie de leur auteur². » Ce retour vers Husserl et les distinctions fines qu'il propose dans le champ de la perception et de l'imagination est le moyen d'interroger plus précisément les oppositions qui

1. *Mass Effect* est une trilogie de science-fiction (développée par Bioware, éditée par Electronics Arts, 2007, 2010, 2012) qui suit les aventures du commandant Shepard. *Red Dead Redemption* (développé par Rockstar San Diego et Rockstar North, édité par Rockstar Games, 2010) reprend les codes du western crépusculaire, tandis que *LA Noire* (développée par la Team Bondi, éditée par Rockstar Games, 2011) suit les enquêtes et l'ascension du détective Cole Phelps.

2. Jean-Michel Salanskis et François-David Sebbah, *Usages contemporains de la phénoménologie*, Sens & Tonka, coll. Collège international de philosophie, 2008, p. 260.

continuent de structurer notre rapport aux images. La réalité opposée à la fiction, par exemple, conduit trop souvent à constater ou déplorer la capture par les images, la perte de la réalité et l'appauvrissement de l'imagination saturée de stimuli.

Cette interrogation touche aussi la phénoménologie elle-même au sens où elle en motive un usage particulier qui se dégage au cours des analyses. Dans la mesure où notre rapport aux images ne peut faire l'économie de leur support, ceci engage une réflexion sur le rapport entre perception et technique, et le statut de cette dernière dans la phénoménologie de Husserl et sa postérité, à travers les travaux de Jacques Derrida et Bernard Stiegler. La technique constitue chez ces deux penseurs un moteur de déplacement au même titre que autrui, la temporalité ou l'imagination. Nous convoquons cette voie particulière de la phénoménologie car le rapport entre perception et technique nécessite de se demander ce que la conscience a de prothétique, dans quelle mesure elle doit passer par son dehors pour s'unifier : « Le moi vivant (...) est nécessairement amené à accueillir l'autre au-dedans (la différance du dispositif technique, l'itérabilité (...), la prothèse, l'image de synthèse)³. » Nous nous situons alors à un niveau d'analyse général où il s'agit de réarticuler l'ensemble d'une structure, de modifier le type de synthèse qu'accomplit le flux de conscience. L'usage de la phénoménologie husserlienne que nous voudrions mettre en œuvre pour explorer les rapports entre perception, imagination et support technique relève davantage d'une série d'associations locales : il ne s'agit pas d'opérer au niveau de la structure d'ensemble ni de la décaler, mais d'isoler des cas qui mettent en scène un conflit des perceptions.

La phénoménologie husserlienne distingue nettement la perception originaire ou présentation (*Gegenwärtigung*), qui « constitue le présent, la réalité effective actuellement pré-

sente⁴ », de la perception non originaire ou présentification (*Vergegenwärtigung*), c'est-à-dire « l'apparition d'un non-maintenant dans le maintenant » comme dans le cas du souvenir et de l'imagination. Husserl ancre sa phénoménologie dans une interrogation toujours renouvelée sur la distinction entre perception originaire et non originaire, notamment entre la perception et la *phantasia*, la conscience d'image libre ou rêverie. Lorsque présentation et présentification (souvenir ou conscience d'image) se rencontrent dans le cours de la perception, un conflit a lieu qui peut prendre deux aspects : la concurrence entre champs perceptifs (*Widerstreit*) ou le dédoublement de la conscience (*Zwiespältigkeit*). Husserl pense le conflit sur le modèle de l'illusion perceptive, en privilégiant l'enchaînement et la continuité du cours de la perception. Reste alors à savoir si le cadre husserlien offre une visibilité à la situation que nous avons décrite où se joue un conflit des perceptions qui ne se réduit pas à l'illusion perceptive. Le triple rapport entre perception, imagination et support technique engage plutôt ce que l'on pourrait appeler une perception artificielle, afin de pointer son rapport avec un objet technique, mais aussi sa singularité par rapport à l'opposition entre perception originaire et non originaire. Le conflit des perceptions et la perception artificielle désignent une zone de tension au sein de la phénoménologie husserlienne : un flou autour de la frontière entre présentation et représentation, un cas où « un conflit au vrai sens du mot n'est pas (...) présent⁵ ». Il s'agit du point de relance systématique de la phénoménologie husserlienne, son impulsion souterraine et jamais définitivement réglée : « D'où procède la recherche, éternellement reprise à zéro et éternellement infructueuse, d'une élucidation du rapport entre *per-*

3. Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Paris, Galilée, 1993, p. 224.

4. Edmund Husserl, *Phantasia, conscience d'image, souvenir. De la phénoménologie des présentifications intuitives*. Textes posthumes (1898-1925), Grenoble, Jérôme Millon, coll. Krisis, 2002 pour la traduction française, texte n°1, chapitre 4, p. 86.

5. *Ibid.*, Appendice IX au texte n°1, p. 174.

ception et *phantasia* (...) ?⁶ » C'est en fin de compte la question de la fiction et du mode de présence dans la fiction que la phénoménologie ne parvient pas à régler définitivement.

L'usage de la phénoménologie husserlienne que nous voudrions proposer pointe des zones de trouble où Husserl aborde « le cas du mélange de *phantasia* et de réalité effective d'expérience⁷ ». La perception artificielle n'est jamais développée comme un véritable thème phénoménologique ; et pourtant, Husserl déploie toute une batterie d'exemples et d'hypothèses de pensée (notamment à l'aide du stéréoscope) qui témoignent d'un véritable souci quant au statut d'un conflit des perceptions qui excéderait le cadre de l'illusion. Tous ces exemples indiquent à leur manière la possibilité d'un tel « mélange » et, dans le même temps, l'impossibilité de l'intégrer pleinement au cadre phénoménologique husserlien. De ce fait, le statut même de ces exemples peut s'avérer décevant : ils ne sont traités qu'en passant, à titre d'hypothèses de pensée, de simples expérimentations sans poids véritable sur l'analyse et sa structure générale. Si les images du jeu vidéo peuvent dialoguer avec la phénoménologie husserlienne, c'est dans la mesure où elles actualisent et prolongent ces expériences de pensée en proposant un conflit entre perceptions qui ne se laisse reconduire ni à l'illusion perceptive ni à l'illusion artistique. Elles offrent une visibilité à une zone entre support technique, hallucination et fiction que Husserl interroge sans l'aborder frontalement.

Le premier temps de cette interrogation explore le statut de la technique dans la phénoménologie husserlienne, plus précisément l'exclusion dont elle fait l'objet qui empêche d'établir un rapport entre perception et technique. S'en tenir à une analyse eidétique qui détermine la région à laquelle appartient l'objet technique, puis les actes intentionnels qui le constituent,

ne permet pas de poser le problème de la perception artificielle. Nous prenons ainsi la mesure des limites de ce cadre et constatons la nécessité de dégager un autre usage de la phénoménologie. Si la structure globale de la phénoménologie husserlienne tient en deux lieux absolument séparés et hermétiques la perception et la technique, ne faut-il pas alors la reformuler ? Jacques Derrida et Bernard Stiegler ouvrent une place à la technique conçue comme extériorité en déplaçant la phénoménologie depuis une conscience qui procède par « synthèses unificatrices du divers⁸ » vers une conscience dont l'unité est prothétique. Là où l'étude risque d'insister davantage sur le passage d'une unité synthétique simple de la conscience à une unité prothétique, et finalement synchronisée, que sur les rapports entre perception, imagination et support technique, nous voudrions proposer une autre approche. Notre analyse souhaite s'intéresser autant à l'unification de la conscience qu'aux images et à leurs composantes, notamment à travers le travail du cinéaste allemand Harun Farocki sur les rapports entre perception et technique. De même, l'usage qui est fait de la phénoménologie dans cet ouvrage ne consiste pas en une modification globale de sa structure pour offrir une lisibilité à de nouveaux phénomènes, mais pointe les zones limites que déploient les cas étudiés par Husserl. Un retour à Husserl s'impose donc, qui parcourt les cas limites et autres hypothèses de pensée autour des champs perceptifs étrangers, de la quasi-vie, de la fiction. C'est là, au croisement entre l'exclusion de l'objet technique et de l'hallucination, que les images du jeu vidéo peuvent offrir un prolongement aux interrogations de Husserl.

6. *Ibid.*, Appendice XLV au texte n°15, p. 433.

7. *Idem.*

8. Edmund Husserl, *Idées directrices pour une phénoménologie et une philosophie phénoménologique pures*, t. I, Paris, Gallimard, 1950 pour la traduction française de Paul Ricoeur, §42, p. 138.