

GUILLAUME GIROUD

MAURO CARBONE ET GRAZIANO LINGUA

Pour une anthropologie des écrans, Montrer et cacher, exposer et protéger

Dijon, Presses du réel, 2026

La parution en français du livre des philosophes Mauro Carbone et Graziano Lingua, sous le titre *Pour une anthropologie des écrans*, trois ans après la première édition anglaise de *Toward an Anthropology of Screens* (Carbone et Lingua, 2023), était attendue. Cette édition française désormais augmentée d'une Postface qui permet à la fois aux auteurs d'esquisser des pistes éléments quant à un « glissement » (p. 22) des analyses proposées, notamment quant à ce qu'ils nomment l'idéologie de la « Transparence 2.0 », et au lecteur de réinterpréter l'actualité de leur propos, demeure fidèle à l'édition originale. Bien que le propos relève essentiellement du domaine de l'esthétique, il s'adosse sur une érudition interdisciplinaire, allant de la philosophie, dans son acception métaphysique, morale et politique, à l'anthropologie, en passant par la théologie ou les *media studies* notamment. Plus encore, le caractère théorique des analyses est illustré et enrichi d'études de cas concrets pris aussi bien dans les domaines du cinéma (Fred Astaire dansant avec ses ombres dans *Sur les ailes de la danse* de George Stevens), de la peinture (Le *Mandylion* d'Édesse ou le dispositif du « voile » d'Alberti exposé dans son *De Pictura* en 1435) que de la technologie (le microscope solaire étudié par Henry Baker en 1742 ou la *Google Glass* développée en 2013).

Leur thèse, énoncée dès l'introduction, se présente à la fois comme actuelle et inactuelle. Actuelle, car elle trouve sa raison d'être historique dans l'expérience de la pandémie COVID-19 où, séparés les uns des autres, nos relations humaines se sont maintenues et modalisées selon les écrans. Selon eux, la pandémie fit fonction d'« époque phénoménologique » (p. 22) dans la mesure où elle nous permit de les « réapprendre à voir », là où la révolution numérique nous les avait rendus invisibles, en les insérant dans notre monde quotidien ambiant. Plus encore, le second mandat de Donald Trump à la présidence des États-Unis évoqué dans la Postface occasionne une réactualisation des analyses qui relance l'interrogation sur la place de ces mêmes écrans.

Mais leur thèse est également inactuelle dans la mesure où il s'agit d'une approche philosophique orientée autant vers le passé que vers l'avenir (voir Bodini *et al.*, 2020). Selon eux, les écrans sont structurellement constitutifs de notre « monde de la vie » (p. 22). Il ne s'agit donc ni de rédiger un diagnostic de l'époque actuelle quant aux usages et éventuels maux des écrans auxquels les auteurs s'efforceraient de proposer des remèdes, ni de réaliser une enquête érudite et désintéressée à la manière des *screen studies*, des *visual studies* (p. 20) ou de la *screenology* (p. 22). Au contraire, parce que les écrans « façonnent la mutation de nos structures

anthropologiques » (p. 21), les auteurs engagent une philosophie non pas *sur* les écrans, mais *par(mi)* les écrans (voir Carbone, Dalmaso et Bodini, 2016) où « philosophie » et « écran » se définissent relationnellement (voir Carbone 2016, Carbone et Bodini, 2016), et non substantiellement, c'est-à-dire indépendamment l'un de l'autre ; il s'ensuit comme une « anthropologie des écrans » ou plus encore, « une anthropologie des expériences écraniques » (p. 21). Cette approche anthropologique permet à la fois de penser l'actualité de nos expériences écraniques, et de révéler leur dimension « transhistorique », puisqu'ils constituent les « structures anthropologiques » (p. 21) de notre humanité. La suite de l'ouvrage, jusqu'à la conclusion finale en dix points, consistera alors à justifier cette thèse.

La reconnaissance du statut fondamental des écrans conduit les auteurs à renverser de manière subversive la valeur traditionnelle et historique des écrans, et à en proposer une autre définition. Ainsi, ils s'opposent explicitement à une certaine interprétation de l'allégorie de la Caverne de Platon (p. 48) qui dévalorise les écrans en les réduisant à une surface qui cache ou montre une portion de la réalité, et qui, ce faisant, justifie métaphysiquement une division hiérarchique entre un monde réel, lieu de l'être, et un monde fictif, lieu de l'apparence et de l'enfermement des hommes. À cette conception de l'écran comme surface, ils opposent l'idée que ceux-ci doivent être compris en termes d'« interface » (p. 9) ou d'« inter-faces » (p. 194) qui établissent des relations.

Plus encore, s'écartant d'une position substantialiste qui conçoit l'écran comme un être, ils soutiennent au contraire une position relationnelle et pragmatiste (p. 198) , telle que les écrans sont pensés comme des relations qui agissent sur ce qu'elles mettent en relation. Compris comme des « seuils opérationnels » (p. 199), ils ne désignent donc plus une catégorie d'êtres, mais des relations qu'opèrent certains êtres selon certaines modalités. Par conséquent, les auteurs sont conduits à reconnaître qu'il s'agit moins d'étudier philosophiquement certains êtres traditionnellement nommés « écrans » que des expériences qui, par définition, les touchent relationnellement ; ce expériences sont modalisées par ce qui fait fonction d'« écran » et, de la sorte, performe ou médiatise toutes nos expériences selon des opérations spécifiques.

Par la suite, dès le chapitre I, Carbone et Lingua développent la notion d'« archi-écran » qui met « l'accent sur la place centrale des expériences écraniques, entendues en tant que composante constitutive de toute culture, et pas seulement des cultures humaines » (p. 29). Élaborée à la suite des travaux d'Erwin Straus (2000) qui conçoit l'expérience sur le modèle musical du *thème* et de la *variation*, et déjà exposée en 2016 dans *Philosophie-écrans* (Carbone, 2016), cette pensée de l'archi-écran est le thème, mieux, le principe (*archè*) qui, ni commencement ni Idée platonicienne, se forme et se transforme *avec* et *au travers* de ses « variations » expérientielles culturelles et historiques.

Le chapitre I caractérise les opérations de l'« archi-écran ». Selon les auteurs, elles ne se limitent pas montrer et cacher, ce qui tendrait à réduire les écrans à leurs

seules dimensions visuelles. En effet, en-deçà de celles-ci, l'archi-écran, et partant tout écran, a pour fonction d'exposer et de protéger, où, de manière chiasmique, il protège en exposant et expose en protégeant, en même temps qu'il a pour fonction de nous exposer, il nous protège de l'excès de que cette exposition peut entraîner (p. 31). La notion est examinée dans ses variations qui vont du corps comme proto-écran jusqu'à l'écran cinématographique. Reprenant la distinction phénoménologique héritée d'Husserl et reprise par Merleau-Ponty entre *Körper* (corps objectif) et *Leib* (corps vécu), le corps se présente alors comme un « proto-écran » (p. 31) dans la mesure où il protège de la lumière du soleil et, ce faisant s'expose, comme corps en la cachant. Or, puisque l'écran n'est pas un objet mais un opérateur, et puisque le corps peut faire office de premier écran, l'objet qu'est l'écran ne sera alors que le résultat d'un processus d'« extériorisation » (Leroi-Gourhan) ou d'« exosomatization » (Lotka). Ainsi, les différents écrans peuvent désormais être considérés comme des « prothèses » du corps qui étendent et extériorisent ses fonctions écraniques.

Le chapitre II développe l'« aventure » (Simondon, 2014) de cette extériorisation au moyen d'illustrations. Ainsi, si le corps peut être compris comme proto-écran, cela peut être illustré par les fonctions de la peau. Rappelant l'étymologie du terme « peau », ainsi que les liens sémantiques avec les termes anglais *film* et *skin*, les auteurs justifient l'idée que la peau renvoie à l'idée de voile (*veil*) (p. 59). La peau fonctionne comme un écran qui voile en filtrant, telle une interface, les relations entre l'intérieur et l'extérieur, en exposant l'intérieur à l'extérieur et en protégeant l'intérieur de l'extérieur. S'ensuit une étude des extériorisations historiques et techniques de la peau comme écran, depuis la conception du voile dans la Bible, illustrée par le Tabernacle et le Mandylion, jusqu'aux écrans cinématographiques puis interactifs développées dans le contexte de la Guerre Froide, en passant par le *De Pictura* d'Alberti et l'interprétation d'Henry Baker du microscope projectif solaire.

Le chapitre III réfute l'identification implicite de l'archi-écran au champ du visuel en remettant en cause le paradigme « imago-centrique » (p. 91) qui tend à réduire l'expérience des écrans à celles des images, source alors d'un conflit, voire d'une « guerre culturelle » entre visuel et verbal. Les auteurs soutiennent qu'il convient d'abandonner l'idée que nous aurions quitté la « civilisation du livre » pour celle des écrans (p. 95). La raison est que, notamment depuis le Deuxième Concile de Nicée de 787, l'écriture et l'image sont liées : l'écriture requiert nécessairement l'image pour dire, et l'image, comme l'écriture, se lit et ne se voit pas seulement. Il n'y a donc pas lieu de soutenir, plus encore actuellement, l'existence d'un *iconic* ou *pictorial turn*. Au contraire, « un certain régime de visibilité s'entremêle avec un certain régime de dicibilité, en dirigeant l'attention et l'inattention de nos regards comme de nos discours » (p. 118). Conformément à l'analyse deleuzienne (Deleuze, 1989), si l'écran mêle image et écriture, alors il fonctionne comme un « dispositif » qui oriente, filtre ou dissimule les différents régimes de visibilité et d'énonciation.

Les chapitres ultérieurs ainsi que la postface étudient les effets de la performativité des écrans. Ainsi, le chapitre IV se focalise sur leurs effets politiques. Puisque l'écran médiatise nos relations, alors il ne peut y avoir de relations immédiates, c'est-à-dire sans médiation. Or, avec ladite révolution numérique, une « idéologie de la transparence » (p. 131), baptisée aussi « transparence 2.0 », s'est développée qui promeut l'idéologie de l'« im-médiateté », c'est-à-dire l'absence de toute médiation (p. 136), et ce, contrairement à l'étymologie de « transparence » (*transpareo*) qui « par définition implique un médium à travers (trans) lequel l'apparaître advient » (p. 135). Cette « désintermédiation » (p. 137) se justifie, idéologiquement, par les effets de distorsion que génèrent par définition les médiations au sein des relations institutionnelles et interpersonnelles. Or, cette même idéologie a pour effet, d'une part, d'installer un « dévoilement total » des individus (p. 137) et, d'autre part, de mettre en place un « panoptique numérique » (p. 152) qui aura la double fonction de tout contrôler et de tout protéger.

Quant au chapitre VI, il se focalise sur les effets ontologiques des écrans, notamment sur le corps. Après avoir soutenu que le corps devenait *comme* une « quasi-prothèse » (p. 163) des écrans, en le rendant comparable à un composant des dispositifs techniques, les auteurs en déduisent que la catégorie d'« individu » n'est plus pertinente, et qu'il convient alors de lui substituer celle de « dividu ». Ce « couplage » (p. 177) entre le corps et le dispositif technique remet en cause l'idée d'individu, comprise comme entité indivisible et définie par elle-même, au profit de celle de « dividu » (p. 178), entité divisible et définie relationnellement. Toutefois, et à la différence de son élaboration deleuzienne (Deleuze, 1990) qui la conditionnait et la circonscrivait aux « sociétés de contrôle », pour les auteurs, l'idée de « dividu » n'est pas déterminée par les dispositifs techniques car ceux-ci ne font que révéler « l'ontologie de la relation dividuelle » (p. 185), implicite et toujours latente, et, par ailleurs, il n'y a jamais eu d'individu au sens plein du terme, c'est-à-dire d'indivisible (p. 191), car ce sont les relations qui font et défont les individus en les constituant en dividus.

Cet ouvrage de Mauro Carbone et Graziano Lingua retient l'attention tant par l'ampleur de ses analyses que par le caractère subversif de ses approches. Bien qu'il ne soit pas toujours aisé à lire eu égard à des considérations techniques, subtiles et contre-intuitives notamment pour un lecteur non spécialisé – mais il convient de souligner l'effort pédagogique constant des auteurs pour illustrer et clarifier leurs arguments –, il propose une réinterprétation de l'histoire des catégories philosophiques à l'aune de la notion d'archi-écran et, en outre, propose des outils de pensée pour reconsidérer l'actualité de la question des écrans.