

N

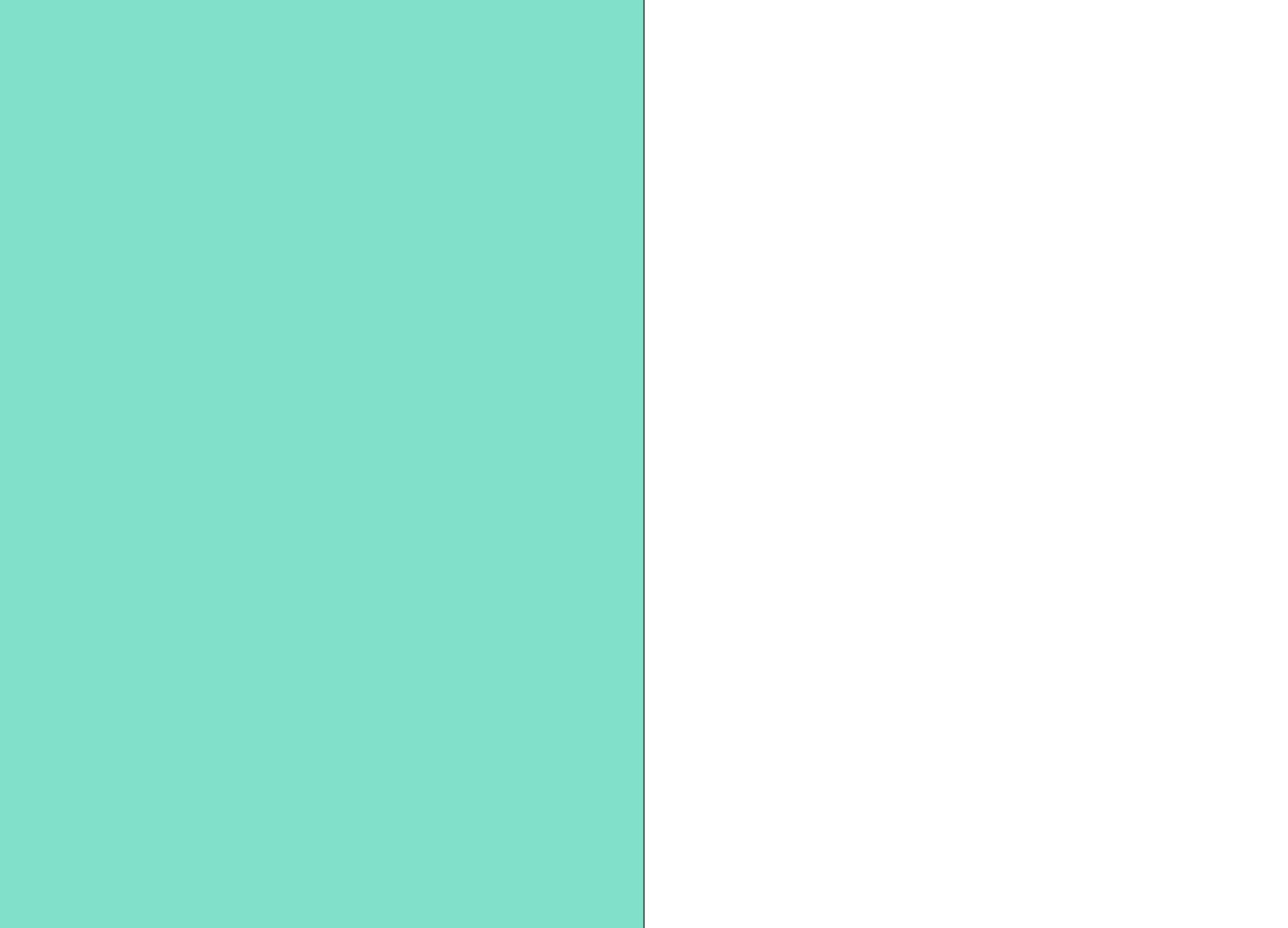


O

E



S



La Commune

DU 25 SEPTEMBRE
AU 10 OCTOBRE
2012

Jacques
Lacan
L'opérateur
de l'Autre
Dimitri Karamas
Coup de théâtre
à la manière d'un grand
opéra. Les deux premiers
par Pierre Assolant,
Pierre Des, Thierry Frenaud,
André Delbecq

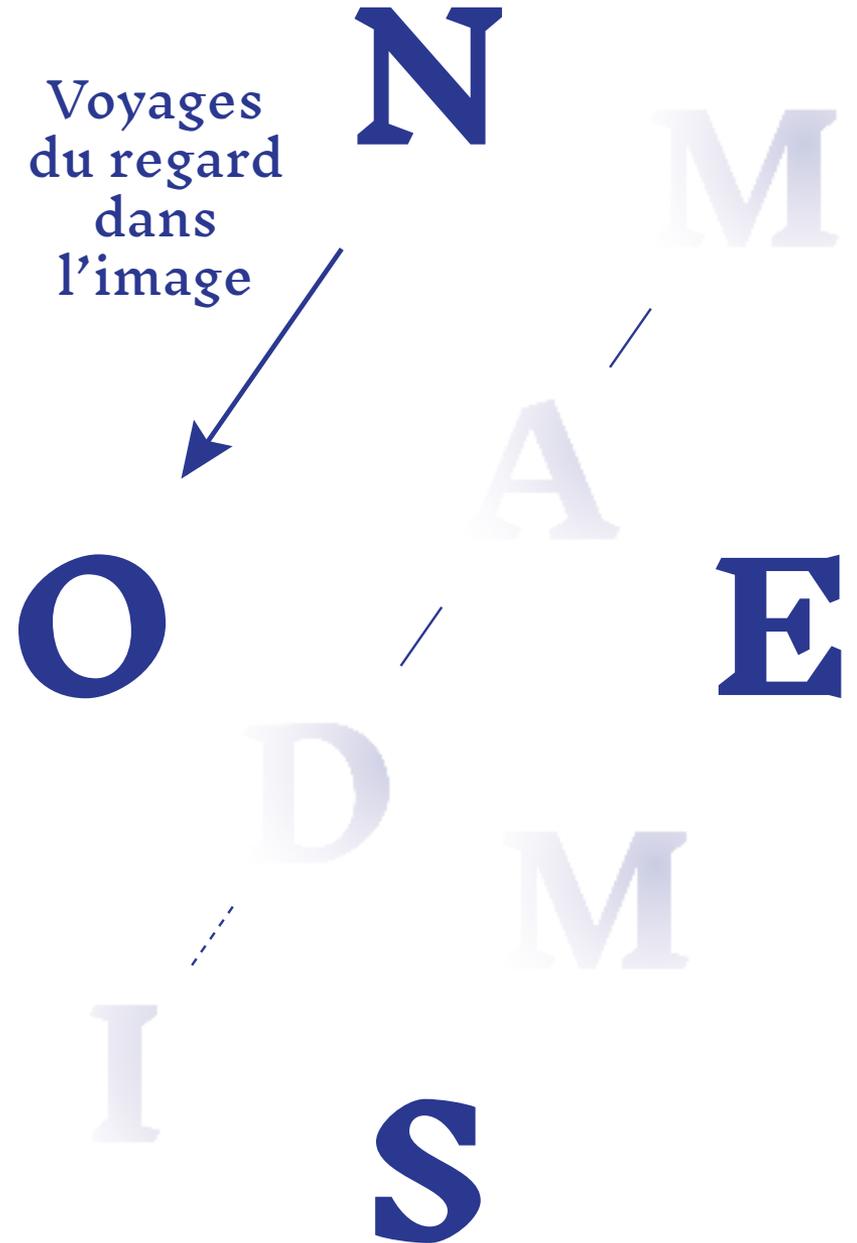
centre dramatique
national

Aubervilliers



*del Valence pour La Commune
Scène d'art dramatique d'André-
Volleau, 2015*

Voyages
du regard
dans
l'image



Marjorie OBER

DNSEP art,
mention design
graphique —
et interactivité

ESADHaR 2016

Crédits mémoire

format 180 x 125 mm, 374 pages,
8 exemplaires imprimés à l'ESADHaR,
janvier 2016
reliure cousue (au ruban),
édition contre-collée sur carton-bois
signet : ruban polyester vert menthe
3 mm (The Vintage shop)

O

Crédits typographiques

Inknot Antiqua, Claus Eggers, 2014 pour les titrages
Thesis serif, Lucas de Groot, 1994
pour le corps de texte

Aguafina script, Sudtipos (Angel Koziupa
y Alejandro Paul), 2007 pour les notes

I

N

D

S

M

A

Crédits impression

Papyrus : Cyclus office 80 gr
et Terraprint gloss 80 gr
Fedrigoni : Sirio color Smeraldo 80 gr
couverture : similicuir Karia bleu roy

M

E

Initialement, ce mémoire a été écrit en réponse à l'introduction de Jacques Rancière, dans laquelle il précise que le titre de son livre (*Le destin des images*, éditions La fabrique – 2003) « pourrait laisser attendre quelque nouvelle odyssee de l'image, nous conduisant de la gloire aurorale des peintures de Lascaux au crépuscule contemporain d'une réalité dévorée par l'image médiatique et d'un art voué aux moniteurs et aux images de synthèse. Mon propos pourtant est tout autre ». Cette formule fût un élément déclencheur, peut-être de par la frustration qu'elle a d'abord engendrée ; c'est comme s'il fallait poser le livre, chercher l'odyssee de l'image, la connaître, puis reprendre la lecture là où on l'avait arrêtée. Que serait l'Odyssée de l'image au juste ? Rancière ne laisse pas échapper un mot sur le sujet (il annonce, c'est vrai, que son sujet est ailleurs, l'on reste malgré tout ignorant sur la question) ; l'expression flotte dans la phrase, elle est jetée dans les dix premières lignes de l'ouvrage mais elle est laissée pour compte, c'est un non-dit, devenu petit à petit un déclic pour l'écriture [du mémoire].

Cette odyssee spécifique de l'image, je me la suis réappropriée pour me risquer à une tentative de définition, qui retentit avec une certaine idée de ce destin des images, différente de celle que s'en fait l'auteur. À travers le livre, il veut libérer les images, étiquetées selon les disciplines auxquelles elles appartiennent, et les rattacher aux fonctions poétiques et aux enjeux politiques qu'elles servent au moins autant.

Le destin sur lequel se penche ce mémoire est précisément celui de l'odyssée des images. Quel est l'avenir de ces images, en tant que grandes voyageuses de notre époque ? Et plus encore : comment voyage-t-on dans l'image aujourd'hui ?

Comment y fait-on immersion et comment les images s'immiscent-elles (avec exubérance) dans nos environnements ?

Sans doute ces questions sont-elles centrales dans la réflexion, elles constituent les axes majeurs d'où émanent d'autres interrogations. Avant toute chose, il faut peut-être s'arrêter sur une définition de l'image pour cerner l'objet d'étude, bien que cette caractérisation se précisera, avec une approche personnelle, au fil de l'écrit.

Le concept d'image³ est employé ici dans son sens large, il désigne toute représentation visuelle, quelle qu'elle soit, allant de la peinture traditionnelle à la reproduction numérique de masse, du plan fixe à l'image animée.

Une définition ancienne de l'image selon Platon fût : « J'appelle image d'abord les ombres ensuite les reflets qu'on voit dans les eaux, ou à la surface des corps opaques, polis et brillants et toutes les représentations de ce genre ».

³[<http://surlimage.info/index.html>:]

- Images mentales › (conscientes - inconscientes)

- Vision naturelle › image unique + vision unique

Représentations ou images « matérielles » :

- Peinture - Dessin › image unique (non reproductible) + vision multiple

- Affiche - Photographie › reproductibilité + vision multiple

- Cinéma - Vidéo › reproductibilité + vision multiple + mouvement

- Télévision › reproductibilité + vision multiple + mouvement + transmission instantanée

- Image numérique - Internet › reproductibilité + vision multiple + mouvement

+ transmission instantanée + interactivité

Par voyage, j'entends cette mobilité du regard, interpellé et guidé par l'image, nous transportant dans un ailleurs (par rapport à l'espace physique où nous nous trouvons), qui correspond à celui représenté sur sa surface propre, ou qui peut être absent (elle nous renvoie à une autre image). De la même façon, lorsque les images voyagent autour de nous, elles nous immergent dans un "ailleurs" encore différent ; nous posons sur elles un autre regard. Je propose donc deux modes de voyage (il existe pour moi deux façons de procéder), et cela dépend de la nature du regard que l'on appose sur l'image. De ces deux modes découlent deux parties, que l'on pourrait résumer par les énoncés suivants : nous voyageons au cœur de l'image // et // l'image voyage autour de nous. Le mémoire sera donc constitué de deux entités bien distinctes qui veilleront successivement à happer, puis à heurter le spectateur.

Les deux parties résultantes sont L'Odyssée de l'image et La Pensée en cascade.

Une odyssée de l'image amènerait un point de vue historique, un voyage dans le temps par le biais d'images déterminantes pour les révolutions picturales (assimilation des principes de la représentation par l'homme), puis il y aurait une odyssée dans l'image (se faire happer par le visible), un voyage dans l'espace restreint de l'image cette fois-ci. C'est un bloc archéologique poussiéreux [ces odyssées de et dans l'image], épousseté progressivement par les yeux du lecteur qui en balayent horizontalement les lignes. C'est une ascension ou une descente, c'est selon, dans l'image.

C'est une exploration par strates historiques, mais aussi par couches picturales ; une incursion dans le temps et la matière.

La Pensée en cascade relève également du perceptif : la première somme d'informations assimilée devient pour notre œil une vitre transparente qui nous autorise à compulser la deuxième somme.

C'est un formatage du cerveau pour évoluer dans le milieu de "l'écoulement" (disposé à intégrer la Pensée en Cascade).

C'est maîtriser la gestion de données denses. Cette étude se repose aussi sur la métaphore de la "cascade" pour expliquer la construction du milieu dans lequel erre l'utilisateur ou le passant, à même de le comprendre et de s'y repérer justement parce que ses habilités optiques nouvelles l'en dispensent. Ce second chapitre confronte l'inter-acteur au flux et à la multiplicité des images, tous médiums confondus. On y trouvera une explication de la Pensée en cascade qui organise le réseau des images, et de cette structure l'on constatera les familiarités de la nature avec le numérique avant d'aborder le caractère multiple de l'image (profusion, reproductibilité, décuplement sémantique, etc.).

Puis il y a encore un passage transitif ; une transposition de l'espace existant entre le spectateur et l'image qui lie ces deux ensembles, et que l'on traverse pour passer d'une moitié du territoire prospecté, de type statique, à l'autre moitié, d'aspect mouvant.

Un autre angle du mémoire se focalise donc sur le rapport du spectateur à l'image et inversement (plutôt que de *pictorial turn*, on parlerait de *turn over* : un retournement, un demi-tour). L'image du passif à l'actif, de l'objet au sujet. Ce revirement du statut de l'image, son activation, sera perceptible tout au long de l'écrit car elle est indissociable du questionnement fondateur, comme s'il se produisait une inversion des rôles de l'un à l'autre mode de voyage.

Bien que le spectateur soit mobile, il peut être en mouvement devant une image passive comme devant une image active, cela ne modifie pas toujours la substance de l'image. En fait, le statut du spectateur importe peu, on le précise pour schématiser puisque l'image est toujours considérée par rapport à celui qui la regarde.

Existe-t-elle sans lui ? Dans les deux cas, le "déplacement" dont je parle n'induit pas de déplacement physique de l'une ou l'autre part, du moins la plupart du temps.

Il s'agira de mettre des mots sur ce déplacement, sur ce basculement, afin de qualifier sa nature précise.

Jacques Rancière, une fois de plus, dans *Le spectateur émancipé*, délivre des clefs de compréhension à cette structure opposante, assez curieuse pour lui.

En s'appuyant sur le théâtre, il démontre que l'émancipation du spectateur, face à cette dichotomie, commence lorsque l'on réconcilie les verbes regarder et agir. Tous deux sont moteurs d'action :

« Le spectateur aussi agit, comme l'élève ou le savant ; il observe, il sélectionne, il compare, il interprète, il lie ce qu'il voit à bien d'autres choses qu'il a vu, sur d'autres scènes, en d'autres sortes de lieu. [...] Ils sont ainsi à la fois des voyeurs distants et passifs, et des interprètes, des participants actifs du spectacle qui leur est proposé ».

Il dresse le même bilan pour l'image, qui dans sa passivité vient suspendre l'action, ou plutôt la doubler. Chez Flaubert par exemple, avec *Madame Bovary* (1856), chacun des moments amoureux qui ponctue le roman est en effet marqué par un tableau, une petite saynète visuelle : une goutte de neige fondue qui tombe sur l'ombrelle d'Emma, un insecte sur une feuille de nénuphar, le nuage de poussière d'une diligence, etc.

Ce sont ces impressions fugitives, passives, qui déclenchent les événements amoureux, c'est comme si l'action littéraire était envahie par la passivité picturale (elle-même en action, par conséquent).

Si l'on faisait un premier constat visant à différencier l'image passive de l'image active, l'on suivrait certainement ce raisonnement : l'image passive est une image seule, elle est unicité. Elle se prête à la contemplation, qui suscite, appelle l'image mentale ; c'est le spectateur qui vient à elle, c'est lui qui fait le travail de projection. La part cérébrale, le côté méditatif, sont importants.

- exemples : art pictural, cinéma, télévision, images « mortes » (qu'on ne regarde plus, bruit de fond du téléviseur, le « spectateur-zappeur »), etc. L'image active, quant à elle, peut convoquer plusieurs images, elle est multiplicité. Il y a une différence d'intention, lorsque l'image (les en l'occurrence) est active, elle est intrusive, elle s'impose à notre regard, fait irruption, imminence.

- exemples : Google image, fenêtre pop-up, publicité intempestive (dans la rue, sur internet, dans nos boîtes aux lettres), image criarde, imposante (panneau quatre par trois), envahissante (ubiquité, omniprésence dans l'espace publique/urbain), cinéma, etc.

Il ne faut pas voir dans l'activité de l'image une apologie des nouvelles technologies, en fait mon propos est de dire que cela existait déjà avant, mais qu'avec la tournure que prend notre société, il y a une prolifération de ce type d'images. Même si un film peut être considéré comme une séquence d'images, de la même façon, lorsque notre regard se pose sur une toile, nos yeux voient plusieurs images et en font une synthèse pour n'en retenir qu'une seule (fréquences physiques abrégées, recomposées par le cerveau, vision binoculaire).

Ainsi, la différence ne réside pas exclusivement dans le rapport un/multiple, ni dans le couple image inanimée/image animée, la distinction entre passif et actif est bien plus complexe et c'est peut-être cette complexité fort délicate à définir qui a affermi la volonté de m'arrêter sur ce sujet. Nous allons vers elle // elles viennent à nous. Tantôt ankylosées, tantôt vives, l'on tentera de délimiter (et de déterminer) chacune de ces deux catégories d'image en s'appuyant sur des exemples précis, bien que la division autorise à ce que des images de même nature puissent appartenir à l'une et l'autre rubrique.

Il faut bien sûr prendre en considération la posture avancée par le choix des exemples qui épaulent le discours ; la sélection d'œuvres est parlante, elles parlent d'ailleurs en quelque sorte à notre place. Il paraît évident que le lecteur ne cautionnera pas forcément l'attribution de telle ou telle image à telle ou telle classe, là n'est pas la finalité de cette analyse.

Un autre engendrement de la réflexion globale amène à se demander si les images sont vivantes, ou tout du moins vigoureuses, et d'admettre par conséquent que d'autres sont mortes, or toute image passive n'est pas forcément morte.

La particule passive est, du reste, erronée ; aucune image n'est réellement passive, surtout si l'on prête à l'image ce pouvoir de captation dont on parlait tout à l'heure. Ces deux locutions de passif et d'actif retenues momentanément ont permis, dans un premier temps, de soulever un problème sous-jacent à l'image, celui qui veut que le spectateur soit prosterné devant l'émergence du tout-technologique, et qui vole la vedette aux ressources fondamentales qu'utilise l'image pour nous séduire, recours pourtant datés. La prosternation est inconsciente (la plupart du temps) pour le spectateur quelconque, le magnétisme de l'image ne lui apparaît pas. Le vecteur du message, le support, l'image, est bien souvent à peine remarqué(e), voire pas du tout perçu(e). « Ils ne se posent même pas la question » a-t-on l'habitude de dire en communication, et c'est pourtant le cheval de bataille de la création visuelle.

On peut dire la même chose de l'intérêt porté au design graphique, de sa popularisation, il semble être sur le devant de la scène "grâce à" la technologie.

Il s'agira donc, par les échantillons artistiques ou graphiques collectés, de différencier l'image-salvatrice de l'image-imposture (moyennant contre-exemple), qu'elle soit dite passive ou active, mais qui en tous les cas canalise des forces fascinatrices intemporelles, qui dépassent le cadre effervescent de la technologie, mais qui peuvent aussi très bien l'intégrer. Ces qualificatifs [passif/actif] qui semblent desservir l'image se verront révisés avec le remous de l'écriture, afin de dépeindre avec précision le type de voyage proposé et dont la destination importe peu finalement, car ce mémoire semble aussi revêtir ce qu'on pourrait appeler une quête des mots, qui peut être l'une des issues, l'une des finalités de ce voyage.

Image absorbante/image déversante, image minérale/image fluviale ou *Sambatyon*, ce fleuve qui selon la tradition hébraïque n'était pas fait d'eau mais de pierres.

Quel est le rapport au voyage (dans les images) du graphiste ? Où en est-il avec le "nomadisme"², ce mode de vie millénaire qui devient ici une attitude contemporaine à adopter face à la migration grandissante des images ? Le graphiste a aussi un rôle à jouer dans ses nouvelles mobilités, et sa position peut s'affirmer par la production, la consommation qu'il fait des images, et par l'écriture. Le designer graphique auteur, dans tous les sens du terme, a sa place parmi les acteurs de ce monde (le monde actuel), dont la tendance nomade ne cesse de croître.

« Il rebondit sur le fait que réaliser une image, c'est procéder à un acte de différenciation à même le matériau sensible ».

— Gottfried Boehm, *Ce qui se montre, de la différence iconique* dans *Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.

² concept englobant qui est évoqué au début (dans cette introduction) et à la fin (dans la conclusion, où il sera développé davantage).

Son voyage relaté ici est singulier, personnel ; c'est une vision du monde. Nous sommes des créateurs d'images, par leur manipulation, leur confrontation, appropriation, restitution, contemplation, par la connaissance de leur histoire, leur analyse, leur critique.

Or tout le monde ne voyage pas dans l'image de la même façon (cela peut varier en fonction du milieu social et culturel), le (les) voyage bro-sé(s) dans cette étude désignerai(en)t alors l'approche des images par le graphiste polyvalent de demain.

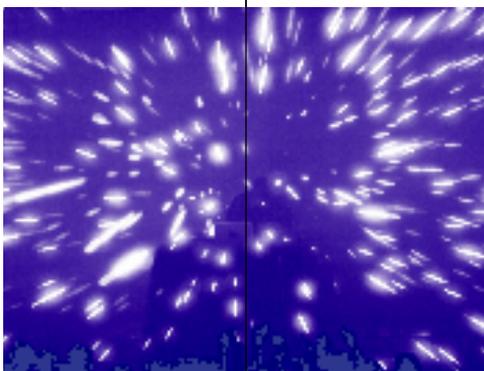
Ce mémoire sera donc l'occasion de questionner les moyens auxquels nous (nous graphistes, mais pas seulement) faisons appel pour voyager dans l'image aujourd'hui, et à l'inverse, d'observer comment les images gravitent à l'entour de nos atmosphères.

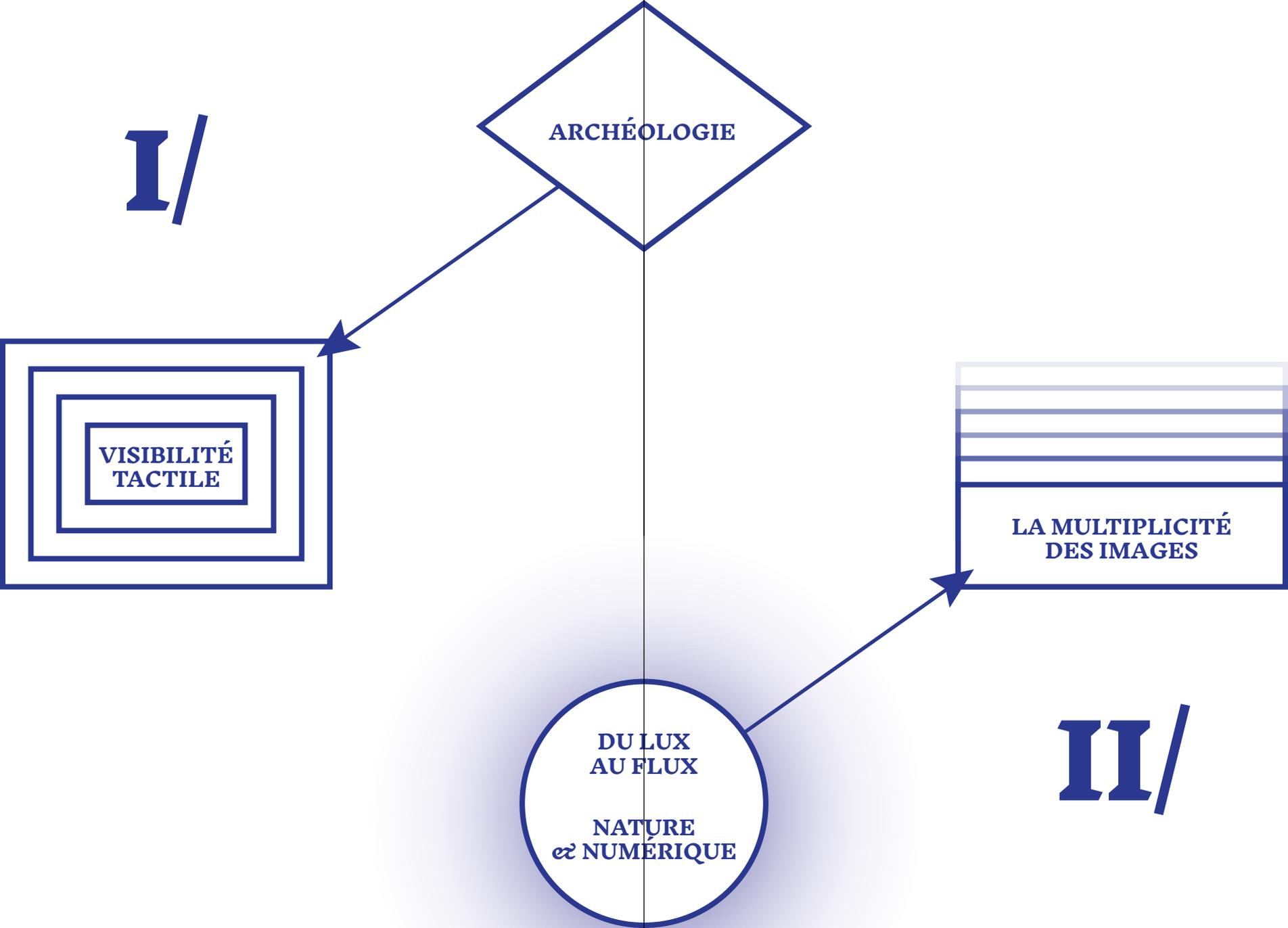
« [...] L'image est partie prenante [...] entre notre provenance et notre destination [...]. [...] L'image est égyptienne, elle est la terre qu'il faut quitter [...]. Rendre l'image à l'inanimé c'est la priver de tout rapport, donc de tout sens. L'image [...] oscille entre les deux statuts que lui confère le régime du sujet et celui de l'objet. [...] L'indétermination de la provenance oriente les opérations imageantes vers une destination indéterminée à son tour. [...] le geste du retrait comme origine de l'image et l'autorité du spectateur comme sa destination ».

— Marie-José Mondzain, *L'image entre provenance et destination* dans *Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.

Légende des images qui suivent (selon le schéma N, O, S, E) :

- Z-A production, *Le tunnel des voyages* (d'après les tunnels de Maurice Benayoun), 2012
- Sophie Lavaud, *Matrice active*, 2003 (tableau scénique N°1: Wassily Kandisky, *Jaune, rouge, bleu*, 1925), programmation : Yves Gufflet
- Flying Lotus, *3D live show* (new stage set up), 2006
- David Teniers, *Vue de la galerie de l'archiduc Léopold Guillaume au palais de Bruxelles*, vers 1650







INTRODUCTION — p. 15

I/Pour une Odyssée de l'image

D'îles en îles — p. 39 (entrée en matière)

- Carte Odyssée
- L'île déserte (Deleuze) // L'île W (Pérec)
- Portrait Documentation Céline Duval

1- Archéologie — p. 85

• Stratification (*de l'histoire de l'art, des images, et du design graphique*): un historique en éclaté

- La construction perspective
- Échec et maths
- Translation de la perspective au mouvement ; l'escalier
- Le cinétique "à plat"
- Peindre la brume
- « Un éléphant ça trompe énormément »

• Sédimentation (*faire « mesure commune »*)

2- Visibilité tactile — p. 133

- Travelling pictural
- L'appel du toucher

Transitif : texte-suture

II/La pensée en cascade

1- Du lux au flux — p. 206

- L'image éblouissante
- annexe Polycinéma
- Liquéfaction
- La Cascade : clairvoyance et organisation

2- Nature & numérique — p. 259

3- La multiplicité des images — p. 277

- La gifle
- Dompter le multiple

- Interview Peter Weibel

CONCLUSION — p. 341

Bibliographie

I/ POUR UNE ODYSSÉE DE L'IMAGE

05 novembre
19 décembre
2015

PAUCI POUR QUOI

contemporain



Notion :
Grandes galeries de l'ESADH et
Galerie Marnixville,
Galerie PLOCHÉ,
Musée d'histoire naturelle
Le Havre;
Galerie de la ESADHAR,
Maison de l'Orfèvre,
Bibliothèque Universitaire
Le Havre, Le Portique

D'ÎLES EN ÎLES

Cette première partie s'ouvre sur des textes qui confrontent des épisodes mythologiques — dont la plupart sont extraits de l'*Odyssée* d'Homère (VIII^e s. avant J.-C.), avec des concepts modernes ayant trait à l'image.

C'est un préambule au mémoire, un atterrissage en douceur dans le vif du sujet. Cette "carte" constitue le point de départ, la genèse de la réflexion qui survole des questions liées à l'image, présentes dans le corps du mémoire, et qui s'est avérée nécessaire pour faire éclore le projet. L'*Odyssée* m'intéresse plus dans sa forme que dans son récit (pour la trame de fond et le caractère du voyage). Ce plan, un topo sur l'obsession finalement, a été traité comme une annexe, il se déploie pour révéler des listes reliées (mythologie - image), des écrits et des documents iconographiques. Ils sont articulés entre eux par le pliage que permet le fonctionnement en recto-verso, et par une ligne conductrice qui traverse le poster de long en large.

C'est une navigation autour d'un réseau d'îles, pensées comme autant de schèmes de l'image. Les textes originaux ont été remaniés en des rendus plus schématiques pour donner un accès à mon raisonnement et à mon protocole de travail ; percevoir la démarche intellectuelle.

C'est un hameçon auquel le lecteur n'est pas obligé de mordre pour nous suivre, mais il se tient disponible pour qui voudra faire un petit détour ulysséen.

« **Ulysse 31, le guide du graphiste intergalactique** »

— (série télévisée d'animation franco-japonaise diffusée dès 1981, réalisée par Jean Chalopin et Nina Wolmark).

« **une visite de la NASA
en costume du Moyen-Âge** »



Comment Ulysse voyageait-il dans les images ?
Son monde était pauvre en image, c'est à peine
s'il pouvait voir son reflet, dans les yeux
de son équipage ou à la surface de l'eau, qui
abonde dans cette traversée fantastique.
En matière d'art en revanche, bien que
l'historien d'art a accès aux œuvres du monde
entier par le biais d'Internet, il n'aura pas
la chance d'en apprécier la définition exception-
nelle comme ont pu le faire les contemporains
d'Ulysse, dans une moindre mesure évidemment
compte-tenu de la faible circulation des images
en ses temps, ils voyaient peu de choses
mais pouvait attarder leur regard sur chacune
des fêlures qui ridaient les poteries helléniques.

Le rapport au reflet a aussi fait du chemin
depuis l'époque d'Ulysse, il s'est exacerbé,
celui qui autrefois admirait son portrait
dans une fontaine adopte le selfie, le syndrome
de Narcisse est exalté par les réseaux sociaux,
se montrer et se répandre est la nouvelle
norme. Cela nous donne l'illusion d'une forme
d'existence, de popularité virtuelle. L'avatar,
le simulacre (qui sont des thèmes antiques)
attise un désir d'exhibition jamais assouvi,
l'intime se déballe publiquement.

Le récit sous le règne homérique avait pour
fonction la transmission, un devoir accompli
aujourd'hui par l'image. La place de l'oralité
en fût sérieusement atteinte, elle qui est pour-
tant à la source du livre (à l'instar de la Bible).
En terme de diffusion, on accordait dans
les sociétés du passé une grande importance
à la parole, dans notre société de communication,
l'heure est toujours au partage de l'information,
mais c'est la donnée-image qui a pris le dessus
sur le discours. Vilém Flusser (dans *La civilisation
des médias*, 2006, éditions Circé, chapitre
La politique à l'âge des images techniques) met
le doigt sur la nouvelle conception que nous
avons du forum ; ce qui jadis était un lieu
public où les gens quittaient le foyer pour
se rencontrer et échanger leurs idées,
débatte, s'est transformé en une plateforme
de discussion d'espace privé à espace privé,
avec l'instantanéité numérique (selon les perfor-
mances de la connexion bien entendu) comme
palliatif à l'interaction des personnes physiques.

« [...] **une sorte de glu me colle aux semelles,
m'amollit, me retient en arrière.
Internet menace de faire de moi une oblovov
flottant dans l'indécision, consumant sa vie
à jouer avec des milliers d'idées sans jamais
en suivre une seule sérieusement.
Alors je lutte pour ne pas me laisser engoutir,
tel un Ulysse moderne mis à la torture par
le chant des sirènes de Twitter et Facebook** ».
— Mona Chollet, *Chez soi, Une Odyssée
de l'espace domestique*, 2015, éditions Zones,
(p.46)



L'Odyssée en 3D de Thomas Hirschhorn*

De Smet lui consacre une nouvelle dans laquelle on apprend sa formation initiale de graphiste avant d'affirmer son statut d'artiste. Cette donnée est essentielle dans son travail puisqu'il assure sa propre médiation et se sert du médium "print" pour établir une 4^e dimension dans son œuvre, la troisième incarnée par la mise en espace de celle-ci. Ce processus de pré-machâge et de digestion fait écho à un système d'emboîtement avec d'incessants va-et-vient, permis par l'imprimé. Je m'explique ; l'édition est à la fois une sorte de matrice, de matériau intégré à l'œuvre et d'outil réflexif. Il y a donc une étape de conception, de production, de perspective en volume (sorte d'installation mais il lui préfère le terme de « sculpture » ou de « display ») et d'évaluation du résultat (à travers un compte rendu éditorial, catalogue ou tract distribué). Catherine de Smet décrit cette tendance comme « un contraste entre le déploiement spatial de son œuvre et la planéité originelle de son travail », l'artiste avouant lui-même ne pas penser en 3D.

* texte revu et augmenté qui fait suite à ma lecture de Catherine de Smet, *Pour une critique du design graphique*, édition B42 - 2012, à propos de Thomas Hirschhorn, nouvelle n°13 - *Relier le monde, T. Hirschhorn et l'imprimé*



Thomas Hirschhorn, *Flugplatz Welt / World Airport*, 1999, Musée, Luxembourg



Maps, série conçue
durant les années 2000



Crystal of resistance, Biennale de Venise,
pavillon suisse, 2017



Cavemaman, exposition *Heart of Darkness*,
Walker Art Center, Minneapolis,
États-Unis, 2006

Sa volonté de préserver les traces de fabrication prend le dessus sur le caractère propre et lisse que pourrait prendre le rendu final. Ce côté "cheap" revendiqué et assumé montre ostensiblement la genèse de son travail. Il retranscrit visuellement ses réalisations en volume dans des astuces graphiques et plastiques qui sillonnent ses imprimés, une sorte de décryptage à plat des œuvres.

Cette intelligibilité de son travail est par exemple perceptible dans les tentacules en aluminium qui agrémentent l'espace d'exposition, (voir *Flugplatz Welt / World Airport*, 1999, MUDAM, Luxembourg) qu'il matérialise par des réseaux, des relations optiques qui tracent des liens entre des éléments images disjoints. Le terme de rhizome, littéralement « racine », dont la fonction est d'aérer et de veiller à la répartition idéale des énergies pour alimenter les plantes, nous semble absolument approprié pour qualifier cette appétence des jonctions à tout-va d'Hirschhorn, par opposition au système pyramidal ou arborescent. Cette proscription de hiérarchie est le noyau central de ses recherches, puisque par principe la centralité est exclue, défiant la fable de la Fontaine *Les membres et l'estomac* (1668) qui métaphorise la monarchie (l'organisme républicain ou tout autre appareil présidentiel est, du reste, tout autant évincé). On le voit par exemple dans ses cartographies mentales (*Maps*, 2000's) intronisant, au-delà de son propre cas, la pensée d'Hannah Arendt, de Nietzsche ou de Michel Foucault.

**Concluons avec la citation
incluse par Catherine de S.
de J. Dubuffet:**

**« La grande affaire de l'art est
de briser l'accoutumance
de l'esprit à faire différence
entre le monde prétendu
matériel des corps et le monde
immatériel des idées ».**
**Enfin, « relier est à mettre
sur le même plan que penser »
quand on parle du travail
de Thomas Hirschhorn.**

Par ailleurs, il nous faut revenir sur la phrase qui précède où il affirme ne pas visualiser son travail en 3D. La façon dont il perçoit son œuvre est une chose, mais la façon dont nous la concevons en est une autre. Pour nous, les étendues quasi à perte de vue qu'il enrubanne de scotch constitue une véritable odyssee en relief, contrastant bien sûr avec les contenus papier. Mais les deux se complètent; c'est un récit oscillant entre profondeur et surface aplanie, nivellement dans lequel le spectateur se ballade.

Cette dimension cyclique atteint son point culminant avec *Crystal of resistance* (Biennale de Venise, pavillon suisse, 2011), véritable prolongement de sa matière grise et cacophonie plastique, mais surtout avec *Cavemanman* (exposition Heart of Darkness, Walker Art Center, Minneapolis, États-Unis, 2006), où il nous reconduit à l'entrée de la grotte originelle, mais toute revêtue de ruban adhésif cette fois, et relatant notre histoire, la grande Histoire de l'Homme contemporain.



*Electronic Shadow: Ex-iles, 2003,
installation interactive*



Gilles Deleuze, *L'île déserte*.

Textes et entretiens 1953-1974, 2002, éditions de Minuit, Paris (introduction, p.11 à 17)

// Georges Pérec, *W ou le souvenir d'enfance*, 1993, éditions Gallimard, collection L'imaginaire, Paris (partie 2, chapitre XII, p. 93 à 96, et chapitre xxxvi, p. 219 à 220)

La confrontation de ces deux textes nous renseigne sur des projections possibles dans l'image, c'est une première approche. Avec *l'île déserte*, Gilles Deleuze nous transpose une île à bâtir, pour « défaire » le réel et s'adonner à l'évasion. À l'inverse, *l'île W* de Pérec est une île qui nous hante, celle qu'il décrit date d'un souvenir d'enfance (il en faisait des dessins à l'âge de treize ans) qu'il reconstruit par l'écriture à l'âge adulte, mais l'imagination ne tarde pas à s'emmêler avec de sombres pages de l'Histoire, indiquant que ses jeunes années ont été meurtries par les horreurs de la guerre, des épisodes douloureux des communautés juives persécutées et de la Shoah notamment. Son île régie par le sport évoque en fait le milieu concentrationnaire, où l'humiliation puis l'extermination font rage. Le W entrecroise donc deux récits, le souvenir d'enfance et la fiction de l'île, comme il fusionne l'étoile de David et la swastika.

1- CAUSES ET RAISONS DES ÎLES DÉSERTES

« Les géographes disent qu'il y a deux sortes d'îles. C'est un renseignement précieux pour l'imagination parce qu'elle y trouve une confirmation de ce qu'elle savait d'autre part. [...] Les îles continentales sont des îles accidentelles, des îles dérivées: elles sont séparées d'un continent, nées d'une désarticulation, d'une érosion, d'une fracture, elles survivent à l'engloutissement de ce qui les retenait. Les îles océaniques sont des îles originaires, essentielles [...]; quelques unes émergent lentement, quelques unes aussi disparaissent et reviennent, on n'a pas le temps de les annexer. Ces deux sortes d'îles, originaires ou continentales, témoignent d'une opposition profonde entre l'océan et la terre ».

(Et l'homme ne peut bien vivre que si le combat vivant de la terre et de la mer prend fin). « Rêver des îles, avec angoisse ou joie peu importe, c'est rêver qu'on se sépare, qu'on est déjà séparé, loin des continents, qu'on est seul et perdu — ou bienveillant, c'est rêver qu'on repart à zéro, qu'on recrée, qu'on recommence.

Il y avait des îles dérivées, mais l'île, c'est aussi ce vers quoi l'on dérive [...]. Ce n'est plus l'île qui est séparée du continent, c'est l'homme qui se trouve séparé du monde en étant sur l'île. Ce n'est plus l'île qui se crée du fond de la terre à travers les eaux, c'est l'homme qui recrée le monde à partir de l'île et sur les eaux. [...] toute île est et reste théoriquement déserte. [...] que l'île déserte soit inhabitée reste un pur fait qui tient aux circonstances, c'est-à-dire aux alentours. L'île est ce que la mer entoure, et ce dont on peut faire le tour, elle est comme un œuf. Œuf de la mer, elle est ronde. Tout se passe comme si, son désert, elle l'avait mis autour d'elle, hors d'elle. Ce qui est désert, c'est l'océan tout autour. C'est en vertu des circonstances, pour d'autres raisons que le principe dont elle dépend, que les navires passent au loin et ne s'arrêtent pas. Elle est désertée plus qu'elle n'est un désert. [...] l'essence de l'île déserte est imaginaire et non réelle, mythologique et non géographique ».

« Il y aurait là-bas, à l'autre bout du monde, une île. Elle s'appelle W.

Elle est orientée d'est en ouest; dans sa plus grande longueur, elle mesure environ quatorze kilomètres. Sa configuration générale affecte la forme d'un crâne de mouton dont la mâchoire inférieure aurait été passablement disloquée.

Le voyageur égaré, le naufragé volontaire ou malheureux, l'explorateur hardi que la fatalité, l'esprit d'aventure ou la poursuite d'une quelconque chimère auraient jetés au milieu de cette poussière d'îles qui longe la pointe disloquée du continent sud-américain, n'auraient qu'une chance misérable d'aborder à W. Aucun point de débarquement naturel ne s'offre en effet sur la côte, mais des bas-fonds que des récifs à fleur d'eau rendent extrêmement dangereux, des falaises de basalte, abruptes, rectilignes et sans failles, ou encore, à l'ouest, dans la région correspondant à l'occiput du mouton, des marécages pestilentiels. Ces marécages sont nourris par deux rivières d'eau chaude, respectivement appelées l'Omègue et le Chalde, dont les détours presque parallèles déterminent sur un court trajet, dans la portion la plus centrale de l'île,

une micro-Mésopotamie fertile et verdoyante. La nature profondément hostile du monde alentour, le relief tourmenté, le sol aride, le paysage constamment glacial et brumeux, rendent encore plus merveilleuse la campagne fraîche et joyeuse qui s'offre alors à la vue: non plus la lande désertique balayée par les vents sauvages de l'Antarctique, non plus les escarpements déchiquetés, non plus les maigres algues que survolent sans cesse des millions d'oiseaux marins, mais des vallonnements doux couronnés de boqueteaux de chênes et de platanes, des chemins poudreux bordés d'entassements de pierres sèches ou de hautes haies de mûres, de grands champs de myrtilles, de navets, de maïs, de patates douces.

En dépit de cette clémence remarquable, ni les Fuégiens ni les Patagons ne s'implantèrent sur W. Quand le groupe de colons dont les descendants forment aujourd'hui la population entière de l'île s'y établit à la fin du XIX^e siècle, W était une île absolument déserte, comme le sont encore la plupart des îles de la région; la brume, les récifs, les marais avaient interdit son approche; les explorateurs

et géographes n'avaient pas achevé, ou, plus souvent encore, n'avaient même pas entrepris la reconnaissance de son tracé et sur la plupart des cartes, W n'apparaissait pas ou n'était qu'une tache vague et sans nom dont les contours imprécis divisaient à peine la mer et la terre.

La tradition fait remonter à un nommé Wilson la fondation et le nom même de l'île. Sur ce point de départ unanime, de nombreuses variantes ont été avancées. Dans l'une, par exemple, Wilson est un gardien de phare dont la négligence aurait été responsable d'une effroyable catastrophe; dans une autre, c'est le chef d'un groupe de convicts qui se seraient mutinés lors d'un transport en Australie; dans une autre encore, c'est un Nemo dégoûté du monde et rêvant de bâtir une Cité idéale.

Une quatrième variation, assez proche de la précédente, mais significativement différente, fait de Wilson un champion (d'autres disent un entraîneur) qui, exalté par l'entreprise olympique, mais désespéré par les difficultés que rencontrait Pierre de Coubertin et persuadé que l'idéal olympique ne pourrait qu'être bafoué, sali,

détourné au profit de marchandages sordides, soumis aux pires compromissions par ceux-là mêmes qui prétendraient le servir, résolu de tout mettre en œuvre pour fonder, à l'abri des querelles chauvines et des manipulations idéologiques, une nouvelle Olympie.

Le détail de ces traditions est inconnu; leur validité même est loin d'être assurée. Cela n'a pas une très grande importance. D'habiles spéculations sur certaines coutumes (par exemple, tel privilège accordé à tel village) ou sur quelques-uns des patronymes encore en usage pourraient apporter des précisions, des éclaircissements sur l'histoire de W, sur la provenance des colons (dont il est sûr, au moins, que c'étaient des Blancs, des Occidentaux, et même presque exclusivement des Anglo-saxons: des Hollandais, des Allemands, des Scandinaves, des représentants de cette classe orgueilleuse qu'aux États-Unis on nomme les Wasp), sur leur nombre, sur les lois qu'ils se donnèrent, etc. Mais que W ait été fondé par des forbans ou par des sportifs, au fond, cela ne change pas grand-chose.

Ce qui est vrai, ce qui est sûr, ce qui frappe dès l'abord, c'est que W est aujourd'hui un pays où le Sport est roi, une nation d'athlètes où le Sport et la vie se confondent en un même magnifique effort. La fière devise FORTIUS ALTIUS CITIUS qui orne les portiques monumentaux à l'entrée des villages, les stades magnifiques aux cendrées soigneusement entretenues, les gigantesques journaux muraux publiant à toute heure du jour les résultats des compétitions, les triomphes quotidiens réservés aux vainqueurs, la tenue des hommes : un survêtement gris frappé dans le dos d'un immense W blanc, tels sont quelques-uns des premiers spectacles qui s'offriront au nouvel arrivant.

Ils lui apprendront, dans l'émerveillement et l'enthousiasme (qui ne serait enthousiasmé par cette discipline audacieuse, par ces prouesses quotidiennes, cette lutte au coude à coude, cette ivresse que donne la victoire ?), que la vie, ici, est faite pour la plus grande gloire du Corps. Et l'on verra plus tard comment cette vocation athlétique détermine la vie de la Cité, comment le Sport gouverne W, comment il a façonné au plus profond les relations sociales et les aspirations individuelles ».

« [...] Il faut les voir, ces Athlètes qui, avec leurs tenues rayées, ressemblent à des caricatures de sportifs 1900, s'élançant coudes au corps, pour un sprint grotesque. [...] Il faut voir ces lutteurs enduits de goudron et de plume, il faut voir ces coureurs de fond sautillant à cloche-pied ou à quatre pattes, il faut voir ces rescapés du marathon, éclopés, transis, trottinant entre deux haies serrées de Juges de touche armés de verges et de gourdins, il faut les voir, ces Athlètes squelettiques, au visage terreux, à l'échine toujours courbée, ces crânes chauves et luisants, ces yeux pleins de panique, ces plaies purulentes, toutes ces marques indélébiles d'une humiliation sans fin, d'une terreur sans fond, toutes ces preuves administrées chaque heure, chaque jour, chaque seconde, d'un écrasement conscient, organisé, hiérarchisé, il faut voir fonctionner une machine énorme dont chaque rouage participe, avec une efficacité implacable, à l'anéantissement systématique des hommes, pour ne plus trouver surprenante la médiocrité des performances enregistrées : le 100 mètres se court en 23'4, le 200 mètres en 51' ; le meilleur sauteur n'a jamais dépassé 1,30 m.

Celui qui pénétrera un jour dans la Forteresse n'y trouvera d'abord qu'une succession de pièces vides, longues et grises. Le bruit de ses pas résonnant sous les hautes voûtes bétonnées lui fera peur, mais il faudra qu'il poursuive longtemps son chemin avant de découvrir, enfouis dans les profondeurs du sol, les vestiges souterrains d'un monde qu'il croira avoir oublié : des tas de dents d'or, d'alliances, de lunettes, des milliers et des milliers de vêtements en tas, des fichiers poussiéreux, des stocks de savon de mauvaise qualité ».

Portrait documentation céline duval

— entretien téléphonique, 3 janvier 2016

documentation céline duval est une artiste qui vit et travaille officiellement à Houlgate (Normandie), en bord de mer, mais sa passion pour le voyage (aussi bien dans les images que dans la vie) fait d'elle une nomade confirmée qui aime à se balader.

Représentée par la galerie parisienne Sémiose, sa pratique oscille entre le cahier d'images, l'installation, la vidéo et la photographie.

Elle adopte ce pseudonyme au terme de ses études (elle est diplômée de l'école des beaux-arts de Nantes) dans les années quatre-vingt-dix.

Ces lettres minuscules indiquent une volonté de mettre tout sur le même plan (aussi bien les êtres, les corps, leurs histoires mais également les images). Ce désir d'égalité, qui éradique toute hiérarchie, constitue un axe majeur de son travail. Exerçant la profession d'iconographe à Paris pendant quelques années, elle observe un clivage entre professionnalisme et amateurisme qui lui pose question.

Si originellement, l'utilisation de fonds amateurs est une solution de contournement du droit d'auteur, documentation céline duval prend assez vite goût aux histoires que véhiculent ce type d'images. Enfant déjà, elle récoltait des images, pensant qu'avec le temps, elles gagneraient en valeur.



Elle se fixe alors pour but de défendre la cause de la photographie amateur en lui réservant une place de choix dans sa pratique. (C'est toute une frange d'images qu'on ne voyait pas et à laquelle on a accès aujourd'hui par le biais de l'Internet et des réseaux sociaux). Ce point de vue esthétique singulier, cette relation à l'art, lui vaudra l'appellation de **photographe amateur professionnel**. Et pour cause, en redonnant vie à ces images oubliées, en les re-regardant, en les collectant et en les manipulant, elle se donne pour mission de les vulgariser, c'est un devoir pour elle que de les montrer, les faire connaître du grand public.

On s'intéressera à sa démarche qui résonne avec la problématique de ce mémoire, dont on aura un aperçu à travers deux œuvres phares. On ne sollicite pas la photographe mais bien l'iconographe (ce qu'elle a été), qui suit l'image de sa création jusqu'à sa diffusion, et en cela, son regard est très proche de celui du graphiste. Ce qui a longtemps fait douter l'artiste — en quoi montrer est un acte artistique, est dorénavant une affirmation ; **montrer c'est créer** (c'est aussi le cas pour l'acte d'éditer, on lui attribue souvent le statut d'éditrice), mais encore faut-il révéler son mode de pensée avec ses outils et son langage.

*



• série *Les Allumeuses**, 1998 – 2010

C'est d'abord un travail de classification, d'organisation, les images sont répertoriées par rubriques (gestes, attitudes, objet, composition, etc.) au sens barthésien : les signes.

exemples : hidden eyes, mask, finger pointing, mirror. Ce n'est pas une collection, mais un voyage, la possession ne fait pas partie de la démarche artistique : l'artiste se sépare volontiers des originaux dès lors qu'ils ont été exploités, après intervention (édition, diffusion, etc.).

Dans le cas des *Allumeuses*, il y a remédiation, c'est-à-dire donner un autre corps à l'image, changer de média (la manipulation des images est filmée et celles-ci sont brûlées les unes après les autres).

documentation céline duval en parle comme d'un **échec**, loin d'imaginer l'engouement qu'elles susciteraient, car elle dit n'en avoir rien fait d'autre qu'un catalogage, comme un dictionnaire d'intitulés, de mots, mais sans définition, vierge de texte. Une autre raison qui explique ce geste de mettre le feu à ces images de mode fabriquées ; **détruire l'image au-delà de sa matérialité** (qui dans l'ensemble constituait quelque chose de très volumineux dont elle souhaitait se débarrasser), faire disparaître ce qu'elle représente (le discours capitaliste).

« **Je ne voulais pas que ces images se retrouvent accrochées au mur, étalées sur un plan** ». La plasticienne manifeste, de façon générale, un refus du mur, qui limite la lecture de l'image (une lecture plane), c'est pourquoi elle préconise le livre, la vidéo ou l'accrochage.

Ces découpages, issus de magazines, sont imprimés à très grande échelle (beaucoup d'exemplaires) puis il n'en reste qu'une image, piochée, choisie, qui subsiste, seule, unique. documentation céline duval est constamment à la recherche de nouvelles images, ou plutôt de nouvelles catégories, qu'elles dénicher aux puces, en achetant des banques d'images. Aujourd'hui, elle fonctionne différemment car les thèmes sont sujets à l'épuisement, il y a comme une saturation par l'image elle-même, les lieux de l'image sont connus, il n'y a plus d'espace à délimiter (elle pourrait encore davantage étoffer son fond iconographique mais ce n'est pas la quantité qui l'intéresse).

Le monde est fait de milliers d'images, en ordonnant ainsi les images, l'artiste souhaite, par extension, ordonner le monde.

La manipulation est proche du livre (la vidéo, est une sorte de démo); les images s'éclairent mutuellement, elles dialoguent.

Le livre à feuilleter s'adresse à la mémoire inconsciente (de la première à la dernière page), il y a un manque à combler entre les pages qui se succèdent, une importance est accordée aux marges et au blanc du papier, il y a un travail de liaison que doit faire le lecteur). L'invisible est montré par le visible, c'est une « iconologie des intervalles » si l'on se réfère à Georges Didi-Huberman.

d. c. duval est une grande lectrice de Marie-José Mondzain, une philosophe qui étaye la réflexion autour de « l'image manquante » (et que l'on a d'ailleurs déjà rencontré dans cet ouvrage). Cette image manquante ne serait pas celle de Dieu, mais celle de nous-même. L'Homme a besoin de l'image pour se voir et pour comprendre le monde, il voyage dans l'image comme l'explorateur, mais sans avoir à se déplacer. Il cherche à définir les bords de l'image comme les contours du monde. Il est à la recherche de la méta-image, que l'on ne peut voir (percevoir) qu'en compulsant des milliers d'autres représentations.



*



- exposition personnelle *L'archipel des images*³ (2013) au Théâtre de l'Onde : *L'île aux images*^{*}, installation, dimensions variables, encre polymère sur dibond, dispositif chêne, 2013.

En photographiant le fond iconographique Jules Maciet (conservé à la Bibliothèque des Arts décoratifs de Paris), documentation céline duval en donne une nouvelle lecture et une redistribution inédite.

Ces clichés retracent le mouvement de son œil dans l'image (par deux ou trois photos d'une même image mais en différents endroits de l'image). Le choix de la disposition, sur des lutrins, offre une proximité avec le spectateur chère à l'artiste.

En imaginant que le spectateur se tient sur une île, l'île qui lui fait face et qu'il voit au loin est l'image. Ils sont distancés par un océan de vide, comment fait-il pour le traverser, comment accède-t-il à l'autre île ? Cette abîme qu'il faut lui faire franchir, c'est ce à quoi l'artiste tente de remédier ; réduire au maximum l'espace qui les sépare.

³ *Eaux vives* (publication collective avec des amis du Micro Onde qui prolonge la pièce principale, récit de voyages, disponibilité au monde, linéarité temporelle perturbée) + vidéo *Les Acrobates du Dimanche* (sur l'équilibre des corps)
La plus grande partie de *L'île aux images* à été acquise par le MAC/VAL (Vitry-sur-Seine) et est exposée depuis octobre 2015

C'est donc un travail sur l'horizon et sur le hors-champ. Pour documentation céline duval, l'image n'est pas un plan mais un espace, un volume à pénétrer.

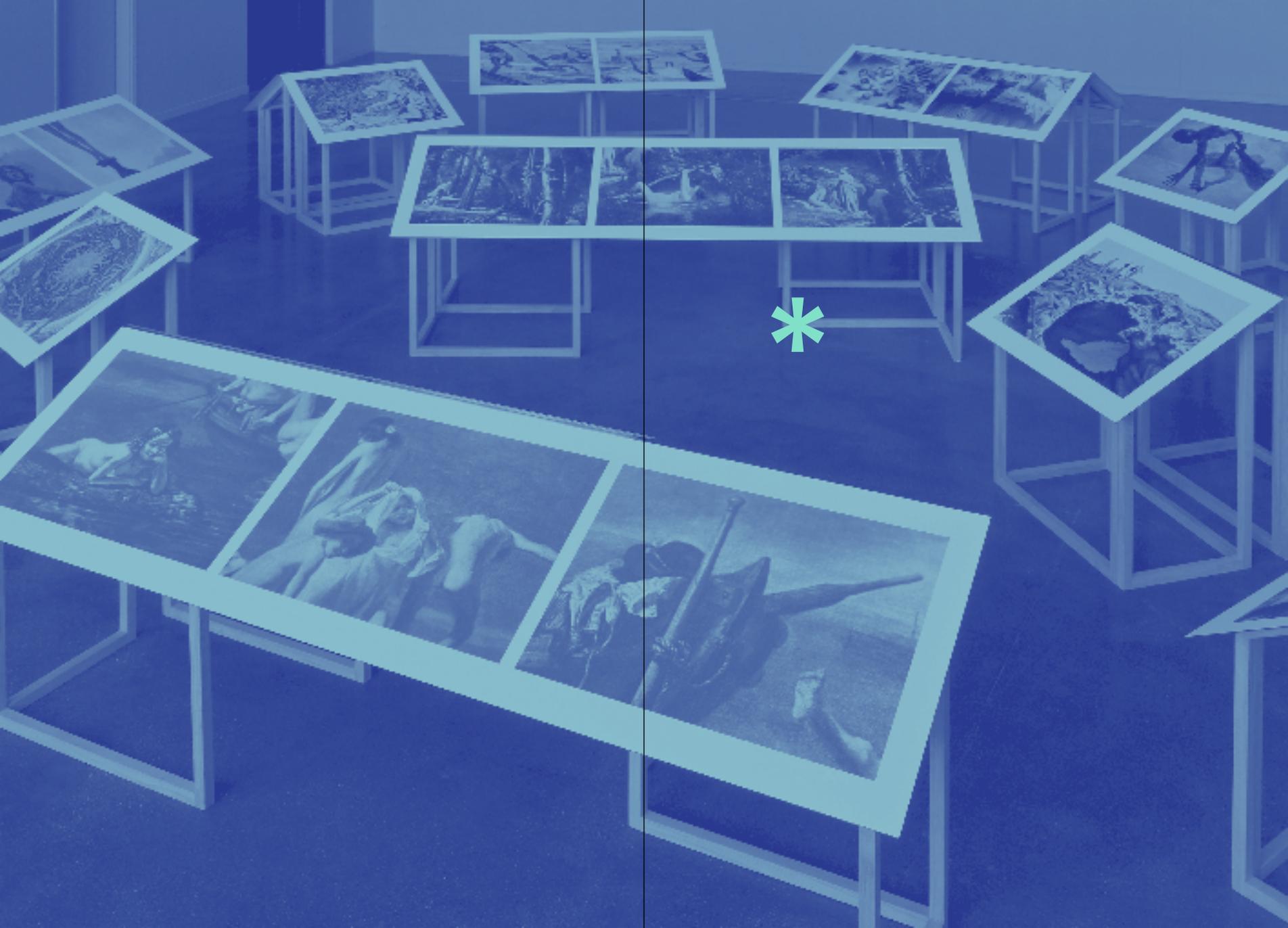
« Mon désir est celui de plonger dans l'image comme dans un nouvel espace ».

Fragmenter l'espace, le connecter, forer des trous à la surface des images pour voir ce qu'il y a derrière ; il y a un rapport évident à l'archéologie. Les images traversent le temps, elles sont « **des traces laissées par l'homme** », quelle que soit leur nature (œuvre d'art ou non).

« Cette fabrique d'images en perpétuelle expansion s'associe à ce qu'elle nomme le devenir-image du monde. Questionner, décoder, raconter, l'artiste nous propose de retrouver notre place perdue de regardeur dans cet océan visuel sans horizon. [...]

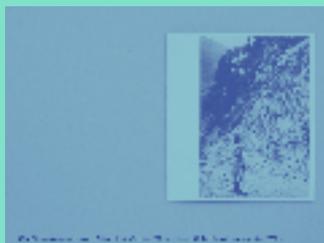
Chaque focus devient l'élément d'une narration visuelle déployée à l'échelle de l'espace sur une série de planches inclinées telles des tables d'orientations que le visiteur est invité à parcourir librement ».

— Sophie Auger, responsable de la programmation des expositions du centre d'art contemporain Micro Onde





*



Pour aller plus loin

- site web de l'artiste :
<http://www.doc-cd.net/>

- conférence *Le langage des images*
 qu'elle a donné à plusieurs reprises en France
 et à l'étranger, ici à la Bibliothèque de Lyon
 en 2008 :

http://www.bm-lyon.fr/spip.php?page=video&id_video=214

- exposition *La Stratigraphie des images*,
 Espace arts plastiques Madeleine-Lambert,
 Vénissieux (Rhône-Alpes), 2014 :

- *Les Photographies du géologue vidéo*,
 13'00 min., avec la participation
 de Didier Poncet, 2014

- *La Stratigraphie des images**
 édition de 32 pages, 20,5x18 cm, impression
 offset quadri, 2014

Le voyage dans l'image par l'Histoire revient finalement au voyage dans l'Histoire par l'image ; c'est exactement ce qui se produit ; l'un dans l'autre, lorsque l'on sollicite des images multi-générationnelles.

Ce voyage est un itinéraire, il y a un début et il y a une fin (ce qui appartient au passé est révolu, un point d'entrée et un point de sortie dans l'Histoire), mais c'est avant tout une sélection d'œuvres, non-exhaustive bien entendu et nous savons que deux personnes ne retiendront pas les mêmes choses d'un même trajet.

C'est donc un itinéraire personnel, de par les images montrées ici, des escales picturales qui permettent une lecture transversale du mémoire.

La place accordée aux images est importante, elle s'adapte au voyage proposé en suggérant aussi bien la vue d'ensemble que la vue de détail, et ainsi s'y plie encore la mise en page, elle cède à l'architecture des images.

Il y aura évidemment beaucoup d'autres surgissements historiques tout du long, mais il s'agissait là de définir spécifiquement ce que serait un voyage (itinérant) via l'Histoire.



*Philippe Apolonia, Fête du livre d'Als-Provence.
De la neige au sable, Henning Mankell, 2015*

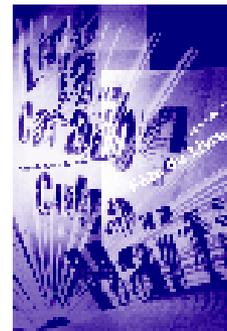
ARCHÉOLOGIE

L'un des voyages dans l'image est possible par l'Histoire, celle des courants artistiques notamment, auquel la figure de l'archéologue se prête assez bien pour expliquer les rapports que le spectateur entretient avec elle [l'image]. Si l'on se fie à une définition sommaire du métier, l'on retiendrait que c'est un chercheur, responsable des objets (au sens large) anciens qu'il découvre et surtout de la signification et du contexte de création qu'il leur assigne.

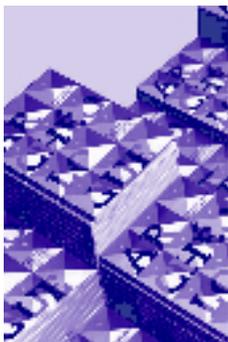


Bruits du monde, 2012

De la même façon, toute exploitation d'une image "trouvée" sur Internet ou dans une revue implique une responsabilité de son exploitant (une sorte de tutelle pourrions-nous dire); ce dernier doit veiller à ne pas dénaturer l'image de son propriétaire (en-dehors d'une intervention artistique revendiquée) et l'utiliser avec décence, mentionner l'identité de son premier auteur, parfois il se doit de lui verser un montant à la hauteur des droits qui lui reviennent, somme toute lui faut-il se soumettre à la législation de l'image d'un point de vue juridique et éthique. L'archéologue amoncelle artefacts (créé par l'homme) et ecofacts (résidu animal, végétal ou minéral) — qui constituent ce qu'on appelle la « culture matérielle », pour comprendre les modes de vie des sociétés du passé.



Lire la Carribe, Cuba, Haïti, 1998



Des signes (Mouchir et Desclouls), communication pour l'exposition Profession Archéologue, 2012, INRAP, Unesco, Paris

On nomme aussi « images matérielles » l'ensemble des représentations (peinture, dessin, affiche, photographie, cinéma, vidéo, télévision et image numérique)⁴. Elles aussi nous renseignent sur le quotidien d'époques révolues, les grands accomplissements de l'Histoire ou les pensées plus intimes des artistes. Selon un texte de René Ginouvès et d'Anne-Marie Guimier-Sorbets (« L'image dans l'archéologie », Bulletin du CTHS 1992, *L'image et la science*, p. 231-248), on peut considérer, parmi les reliques qui viennent au secours de l'ignorance, l'importance des images pour éclairer l'archéologie (dessins, photographies, moulages, photogrammétries, hologrammes, etc.). Il existe d'après les auteurs trois modalités qui mettent en place les bases d'un échange constructif.

La première désigne « l'image-enregistrement » qui permet de toujours garder une trace des vestiges mis au jour, en ne perdant pas de vue que la progression du travail (l'excavation par exemple) abîme si ce n'est détruit la trouvaille dénichée. L'image témoigne de l'acquisition et de la conservation en l'état de l'objet, en plus de participer à l'élargissement des savoirs historiques (par la diffusion, auprès des spécialistes comme du grand public).

⁴ cf. tableau <http://surlimage.info/index.html>

L'image, qui peut être une « coupe stratigraphique », fixe des éléments de datation, de localisation et d'interprétation mais elle ne restitue que trop peu l'identité qu'ont perdu les documents au cours de leur long voyage immobile à travers le temps. Ce manque nous amène au second type d'iconographie ; « l'image-comparaison », « le rôle de mémoire que nous avons reconnu d'abord aux images n'a lui-même d'intérêt que dans cette perspective comparative », qui peut être restitution ou projet. Dans le cas d'une analyse du bâti mettons, il pourrait s'agir d'une partie ancienne imaginée, hypothétique, et d'une possible reconstruction matérielle du bâtiment. La troisième et dernière qualité présuppose la concordance d'une archive ancienne avec l'image du chercheur, mariage fécond qui recèle d'une mine d'informations (ce qu'elle représente) mais qui en dit long aussi sur les goûts, les mentalités, les croyances et le système socioculturel (comment elle représente) dont elle est l'expression, et cela vaut pour les deux « empreintes » laissées [passé/présent].



Marcel Duchamp, *Étant donnés: 1° la chute d'eau, 2° le gaz d'éclairage*, 1946-66.
Philadelphia Museum of Art

Mathias Schweizer, *affiche pour l'exposition collective du Creduc, Le travail de rivière*, 2009*



Dans cette utilisation de l'image (à la fois pratique et théorique), la profession la plus assimilable à celle de l'archéologue est sûrement celle du graphiste. Quand Ginouvès et Guimier-Sorbets nous disent « or cette stratigraphie, [...] la fouille la détruit au fur et à mesure qu'elle progresse, et l'on a pu comparer l'archéologue à un lecteur qui déchirerait, l'une après l'autre, les pages du livre qu'il est en train de lire », leurs propos font écho au design graphique ; portant atteinte à l'image existante, originale, sur laquelle il intervient, en ajoutant ou en enlevant des éléments visuels (retouche d'image). Avant de continuer, il nous faut préciser que l'activité de création graphique relève bien de création, on peut estimer que la reproductibilité de l'image, sa transcription au format numérique offrant un potentiel de copie inespéré, peut servir de béquille à la créativité. Mais ce souffle doit être inspiré et inspirant, apparaître non comme un poncif mais comme la source d'un questionnement à transmettre, des sujets ou des motifs redondants qui bondissent de tableau en tableau, d'affiche en affiche. Ces répétitions reléguées par des générations de peintres ont aujourd'hui sauté le pas du tableau à l'affiche, et le graphiste prend le relais de ses prédécesseurs, mais il a la chance, lui, de pouvoir jongler entre les supports et les médiums de représentation, d'en tordre les sens dans tous les sens justement.

Son œil franchit le seuil de l'image et infiltre les strates picturales comme autant de couches sémantiques. D'autres fois encore, il se surprend à fouiller, piocher à-tout-va dans le grand catalogue des reproductions indexé par l'Internet, en bon pilleur de tombes connecté : il insuffle la vie, une seconde vie, aux images enfouies dans ce grand cimetière numérique. Dans un souci d'efficacité, les deux profils misent sur un passage souple du texte à l'image, selon des liens préétablis et combinables, permis désormais par les logiciels dits « hypermédia » (l'archéologue a besoin de sources tant textuelles qu'iconographiques et le graphiste les fait se rencontrer dans ses efforts de mise en page, quoi qu'il en soit, leur articulation, optimisée si possible, est nécessaire au bon déroulement de leurs travaux).

Comme l'archéologue s'approvisionne dans l'Histoire, réactivant de ce fait la mémoire de l'Humanité, le graphiste puise dans l'Histoire des images pour activer l'œil. Tous deux font face à une image de type « bloc » dans laquelle il faut creuser, tantôt pour chercher/créer (dans une application pratique), tantôt pour en déceler le sens (selon des mesures théoriques).

* Le trou qui ouvre la scène chez Duchamp se retrouve sur l'affiche de M. Schweizer, mais en d'autres proportions, quelque peu allongé et il semble en être la suite ; comme si le spectateur avait pénétré l'œuvre de Duchamp, après quoi il poursuit son chemin à travers l'orifice de la jeune femme qu'on nous offre à la vue, orifice qui nous fait donc face dans le poster et qui propose un intérieur de la femme ; rivière, torrent, fontaine.

Gillo Dorfles : « La relation entre le graphisme et les arts visuels purs est si étroite qu'il est souvent malaisé de dire qui a été, de la peinture ou du graphisme, le premier à inventer un nouveau langage visuel »

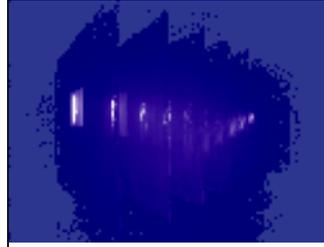
— Benoît Buquet, *Art & design graphique : essai d'histoire visuelle. 1950-1970. Tome 1 : Fragments d'Europe*, éditions pyramyd ncv, 2015, France.

C'est donc une vision personnelle de l'archéologie livrée ici ; à sa manière, le graphiste se faufile dans les strates du temps, il s'en donne le droit et les moyens (Internet) pour chercher des images, les mettre en relation, et ça ne le dérange pas, ou plus, de mettre un Titien à côté d'une affiche d'Ostengruppe par exemple. Ce parti pris du mélange des genres, assumé, a pour vocation de démontrer que l'on est toujours dans la fascination de l'image, accrue quand cette dernière s'active par des tactiques visuelles, différemment des bonnes gens qui pénétraient les églises au Moyen-Âge pour la première fois certes, leur baptême optique devait être bien plus violent face à l'explosion de couleurs des vitraux qu'ils n'avaient jamais vu auparavant, mais passion et hypnotisme quand même pour l'image de tout temps disponible à toute heure.

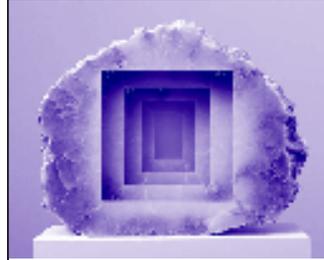
Stratification

de l'histoire de l'art, des images, et du design graphique : un historique en éclaté

Dans le langage des sciences de la Terre, on parle de stratification quand on a affaire à des couches géologiques. Chacune de ces couches correspond à une période de l'Histoire et elles nous autorisent ainsi à dater les trésors ensevelis sur lesquels nous mettons la main. Les plus anciennes parcelles sont celles situées les plus « au fond » et à l'inverse, les plus récentes sont les plus « superficielles », c'est-à-dire les plus en surface.



Bill Viola, The veilings, Grand Palais (exposition personnelle), Paris, 2014



Anish Kapoor, Blind, 2013



Helmo, Reclat/verso, Musée des Arts Décoratifs, Paris, 2014

Si l'on voulait suivre l'ordre d'apparition de ces strates terrestres, il nous faudrait nous hisser de bas en haut, et l'on aurait alors un aperçu chronologique, dans l'ordre croissant d'accumulation.

Notre démarche n'a pas pour but de faire se chevaucher en aplat les trois Histoires auxquelles nous nous intéressons (art, images et design) mais plutôt d'en empiler de minces plaques, tranchés fins portant sur des thématiques diverses, afin de percevoir les fuites éventuelles de l'une à l'autre, chacune y laissant son dépôt sablonneux, recouvrant partiellement le niveau supérieur de la strate qui la précède. Car après tout, ce que nous cherchons à identifier c'est l'Histoire de l'image, et celle-ci a été curieusement imbriquée entre l'art et le design graphique — tout ça dans le plus grand silence, soit dit en passant. En vérité, son histoire, si l'on reproduit mentalement le schéma des calques superposés, est disséminée par-ci par-là entre chaque étage, de sorte à former un limon boueux et non des échelons strictement délimités.

« **La surface plane a toujours été une surface de communication où les mots et les images glissent les uns sur les autres** ».

— Jacques Rancière, *Le destin des images*, éditions La fabrique, 2003

Peut-être l'Histoire de l'image trouve-t-elle son compte, en grande partie, dans l'Histoire de la représentation. Elle fait foi des indices de compréhension de l'humanité, exhibe les signes montrant qu'elle a cherché à expliquer la sphère du perceptif. Faisons de la représentation un repère orthogonal, où la courbe représentative traduit son Histoire et varie en fonction des coordonnées (x) et (y).

« [...] **la vision spécifique de l'auteur de l'image faisait parti de l'œuvre et dès lors, toute image consignait le regard d'x sur y** ».

— John Berger, *Voir le voir* (Ways of seeing), édition B42, 2014, France.

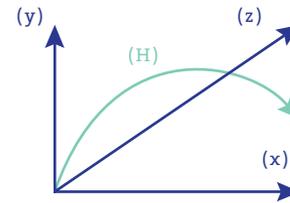
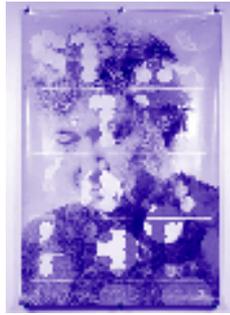


Schéma : Histoire de la représentation

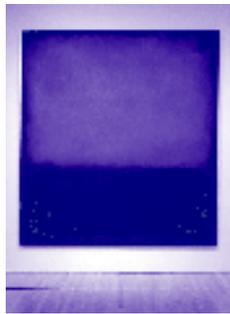
Dans ce casting, (x) affecte donc l'homme et (y) son image (une représentation qu'il signe de sa main). Ajoutons maintenant un facteur supplémentaire, complétant le ressort des abscisses (plan horizontal = x) et des ordonnées (plan vertical = y) ; l'élément (z). Ce facteur est un indicateur de profondeur. Nous pourrions l'affilier à la perspective, cet art de représenter des objets ou des espaces en trois dimensions sur une surface à deux dimensions (3D dans de la 2D), pour ainsi obtenir l'équation suivante : l'Histoire de la représentation (courbe) fluctue selon la concordance de l'individu (x), de l'image (y) et de la perspective (z)⁵.

L'ambition de rendre l'image abyssale (lui donner une impression de profondeur poignante) est sans doute ce qui occupe le plus l'esprit humain entre le ^x et le ^{xv} siècle, si ce n'est plus.

C'est par ces conditions que l'image se montre et que l'artiste s'évertue à lui créer des contextes de « monstration⁶ ».



Helmo, *Straligrophie, Le Portique, Le Havre (USM 2013)*



Marc Rothko, *Exemple No.7, 1960*

* approchant de la Pensée en cascade ~ double visualisation

** La technique picturale employée est la lasure; une addition de couches semi-transparentes laissant transparaître le fond à même la surface.

⁵ Il est amusant de constater que les lettres x, y, et z sont également chargées d'établir une distinction entre les dernières générations. x recense les personnes nées entre 1960 et 1980, y celles qui ont vu le jour entre 1980 et 1995 (les *digital natives* ou « génération Peter Pan ») et z (ou « génération c » = Communication - hyperconnectée) celles qui font leur entrée dans le monde après 1995. Ces trois « dynasties » se dissocient dans leur rapport à la société, qui au départ fut prévisible et d'allure stable, et dont la vitesse s'est progressivement accélérée jusqu'à échapper aux populations, certain citoyen ayant d'ors-et-déjà lâché prise (troisième âge ou civilisations recluses notamment - entités passives). On passe d'une hiérarchie linéale à la collectivité 2.0, les grandes révolutions de l'internet se sont jouées sans nous ou malgré nous, les changements ont déjà eu lieu et l'on dit que pour reprendre l'ascendant dans un futur plus ou moins proche, il faudra que ces générations cèdent à leurs différents et avancent main dans la main (cela est particulièrement vrai pour le macrocosme du travail).

Dans la seconde partie du mémoire, nous parlerons donc des nouvelles aptitudes visuelles propres aux spécimens y et z, qui ont développé davantage les facultés d'adaptation requises pour vivre dans le monde actuel et surtout pour le comprendre, et dont x serait a priori dépourvu, (d'une manière « innée » en tout cas, mais tout porte à croire que les acquérir n'est pas exclu pour cette frange sociale, encore disposée à se renouveler).

⁶ Gottfried Boehm, *Ce qui se montre, de la différence iconique dans Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.

Globalement, dans une vue d'ensemble, la perspective (de type perspective de la Renaissance) tient un rôle décisif dans la plupart des œuvres vouées à la documentation qui illustrent cet ouvrage, spécialement dans la deuxième partie, qui compulse des œuvres plus contemporaines (mais pas seulement) et où les jeux de perspective sont plus affirmés, compte tenu du progrès technique ; c'est peut-être là que demeure l'une des clefs de revirement du passif à l'actif. Les exemples de l'Histoire nous prouverons aussi que les obsessions de la création visuelle sont persévérantes ; les interrogations relevant de la perception (et donc de la perspective) s'éternisent dans bon nombre de projets graphiques, pour n'invoquer qu'un seul exemple.

La construction perspective

La perspective se subdivise en plusieurs "canaux", il y a d'abord la perspective conique (celle qui nous intéresse), isométrique — les estampes japonaises (Utagawa Hiroshige, *Intermede de Kabuki*, 1818, le réseau social HABBO, le collectif eboy, etc.) où la plus simple d'exécution est la cavalière ; il suffit de se figurer les arrêtes (invisibles) d'une surface plane et de redresser ses montantes, avec un angle de fuite de 45° par rapport à l'horizontale, et il y a encore l'axonométrique, qui s'apparente à une vue de dessus (cf. plans, notices de montage, etc.).

La perspective conique, pressentie à la Renaissance, repose sur la projection d'un faisceau de droites (lignes de fuites) passant par le même point (le point de fuite) qui correspond à l'œil de l'observateur sur une surface (le tableau). Elle prend donc en compte certains paramètres ; tout d'abord la réalité spatiale (que l'on veut représenter), l'observateur (le peintre remplacé ensuite par le regardeur), la surface plane (sur laquelle se situera la représentation) et bien sûr le mode de transformation (symbolique, naturaliste, expressif, cubiste, etc.). L'espace représenté est en fait un demi-espace (maximum 180°) ; puisque le sujet regardant est humain, le champ du tableau correspond alors à la vision humaine. L'occulocentrisme en vogue à cette période éternelle la philosophie Humaniste (xvi^e s.) qui, comme l'a dit un jour Protagoras dans l'Antiquité grecque, fait de l'Homme « la mesure de toute chose ».



Piero della Francesca, *La flagellation du Christ*, 1444-78, Galleria Nazionale delle Marche, Urbino

Pas étonnant qu'en conséquence, me direz-vous, l'œil humain est au centre de la moindre représentation. Quand en 1435, dans son *De pictura*, Leon Battista Alberti, considéré comme l'illustre inventeur de la perspective conique décrite plus tôt, consigne « l'ancienne métaphore de l'œil comme fenêtre de l'âme au tableau », il parle d'une fenêtre ouverte par laquelle on puisse « regarder l'Histoire ».

Échec et maths

Les premières peintures à mettre les lois de la perspective en application sont celles qui érigent des architectures savantes et en volume, il n'est plus question de se contenter de façades planes. Fra Angelico par exemple fait surgir dans les *Annonciations* (xv^e s.) voûtes et arches majestueuses. Ainsi procède encore Piero della Francesca, avec *La flagellation du Christ*, (1444-1478, Galleria Nazionale delle Marche, Urbino), dessinée à partir d'un rectangle harmonique et d'une diagonale dans un carré. Dans ce carré, disons plutôt ce cube, se dresse la loggia, sorte de terrasse abritant la sentence, qui s'accapare l'attention du spectateur, c'est une scène à part à l'intérieur de la grande comédie, une image dans une image. Le temps s'arrête avant que les coups de fouets n'assaillent ce pauvre Jésus étouffé dans son râle, mais que les personnages dans la cour ne semblent pas du tout voir, eh bien soit, ils entendrons.



Jan van Eyck, *La Vierge du Chancelier Rolin*, 1435. (Voile et vue de détail)

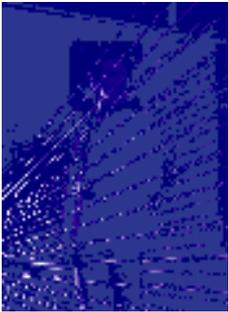
Della Francesca a pensé son image comme un emboîtement de formes mathématiques, qu'il a construit avec la géométrie et ses instruments (le carrelage très écrasé, la main du bourreau au centre exact du tableau, etc.). Cette structure imaginaire complexe fait presque cas d'une étude d'architecte (on suppose qu'il a fait un plan au sol, peut-être même une maquette), une reconstitution en 3D a permis de vérifier la justesse des calculs du peintre. Si les étoffes, branchages, tuiles et nuages ne venaient pas texturer l'ensemble, il aurait été délicat d'en faire autre chose qu'un chef-d'œuvre rationnel. Affronter l'infini, le dompter, le maîtriser, c'est ce que souhaite l'artiste du fond de son âme, l'inconnu le déconcerte, mais ce tournant (l'ouverture du monde dans la peinture) le rattrapera bientôt ; comme alternative à un monde clos, des formes ouvertes, ce contre quoi Piero et ses congénères essayent de lutter mais que Léonard de Vinci leur imposera par sa virtuosité.

Comme le dallage de della Francesca (la mise au carreaux pour le milieu des beaux-arts), le carroyage est une technique de quadrillage en topo et en cartographie. L'espace virtuel est fréquemment concrétiser par des lignes se croisant en damier.

La matrice sert de repère et de contenant à une absence de contenu, elle comble d'immensité un vide qui s'étend d'un bout à l'autre du support, mais de cette étendue il faut au moins faire un vide « profond », c'est-à-dire créer l'illusion de profondeur, et alors celui-ci nous semblera plein en tous points. Car après tout, c'est aussi ça l'Histoire de l'image, un coup de bluff, de la poudre aux yeux, la cavale d'un faussaire.



Frédéric Cacer, affiche générique pour la Saison graphique 2015



Maître Visual de l'exposition L'ombre d'un doute de l'artiste Djiff, 2015



Peter Kogler, 2011, Dirimar Gallery, Istanbul, Turquie



Tank magazine : site internet interactif, rotation de certaines divs au survol ou au clic de la souris.



Fig. 140. Transformation



Fig. 141. Transformation

D'Arcy Thompson, La théorie des transformations ou la comparaison des formes apparentées, p. 293. (Forme et croissance), 1917

Néanmoins astucieuse, la méthode de l'échiquier octroie la liberté d'agrandir ou de réduire à n'importe quelle échelle n'importe quelle image, en conservant ses proportions. Suivant ce système de grille, on peut aussi reporter chacune des bornes qui la composent dans une perspective déformée au possible.

D'Arcy Thompson affirme, dans *Forme et croissance* (1917), que le changement matériel de forme ne dépend que du mouvement de la matière. Pour lui, il est plus aisé de s'expliquer la déformation elle-même que la forme compliquée qu'elle a pu engendrer. En plaçant deux dessins de poissons identiques dans deux repères quadrillés, suivant les axes x et y, et en inclinant l'un des deux repères, il obtient la forme d'une espèce analogue, apparentée au premier poisson.

Il justifie cette transformation avec l'exemple du fossile soumis à la pression et au cisaillement des roches, sa forme initiale est alors modifiée. La simple inclinaison de la grille fait prendre conscience de la mutation subie par l'individu, et ce faisant, autorise à reconstruire son squelette d'après celui de l'autre animal.



Euclidean, Hologram room, 2015



*Shiro Games, Evoland, 2013
(voyage dans l'histoire du jeu vidéo,
variation du style graphique.)*

Le revêtement en facettes (filaire ou volumique) habille la modélisation 3D, les logiciels compétents ajustent les sketches avant de les envelopper d'une armature polygonale. Cet agencement connaît un progrès spectaculaire à l'apparition du *voxel*, un pixel en 3D qui sert d'unité de mesure pour le jeu vidéo *Minecraft* entre autres.

Plus tard, en 2014, la société d'innovation Euclidean se penche sur le *point cloud*, comparé à un atome flottant en 3D. En plus de fournir des rendus plein pot, le nuage de points est si léger qu'il ne fera pas surchauffer le processeur, habituer à devoir trimer pour empêcher les bugs et lags qu'engendraient les derniers jeux, trop gourmands en puissance.

Dès lors, le polygone signe son arrêt de mort et l'on peut maintenant voyager dans l'Histoire par l'image de synthèse haute définition, aux textures hyperréalistes et comportant une infinité de détails.

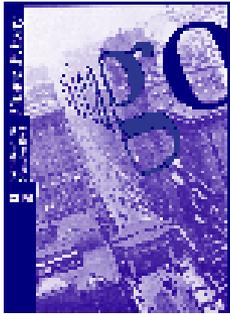


*Ubisoft, Assassin's creed, 2007 à 2015
(à travers la saga)*

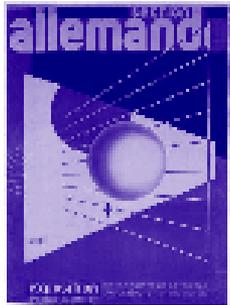
Translation de la perspective au mouvement ; l'escalier

Les Avant-gardes ont drainé leur lot de petites révolutions, à l'image du constructivisme (~1920), qui proclamait une construction géométrique de l'espace, utilisant surtout des éléments tels que le cercle, le rectangle et la ligne droite.

Un symbole en particulier a retenu notre attention dans cette édification méthodique des formes, *L'escalier* de Rodtchenko (1930, Centre Pompidou, Paris). L'angle choisi pour la prise de vue, qui souligne une belle oblique, confère d'emblée un dynamisme poignant à la photographie. Cette ligne d'énergie propre à la diagonale se retrouve, en un sens opposé, dans le *Nu descendant dans l'escalier* de Marcel Duchamp (1912, Philadelphia Museum of Art, États-Unis). De son profil bas, il appuie l'échelonnement des marches que gravit le protagoniste l'une après l'autre. La progression saccadée, comme suspendue à chaque palier et traînant derrière elle un halo imprécis, nous met sur la voie de la décomposition du mouvement ; à savoir la chronophotographie, dont les expériences ont été très utiles à l'analyse du déplacement du vivant et à l'ascension de l'image animée.



*Philippe Apeltoig, Chicago. Naissance
d'une métropole 1872-1922,
Musée d'Orsay, Paris 1987*



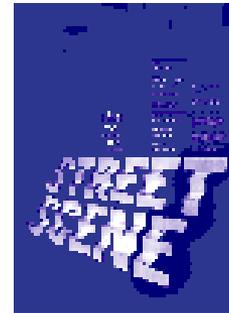
Herbert Bayer (Bauhaus), Section allemande, 1930



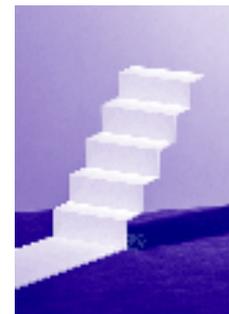
*Herbert Bayer, Gebrauchsgraphik Inter-
national Advertising Art, 1938*



*Rodtchenko, L'escalier,
Centre Pompidou, Paris, 1930*



*Philippe Apeltoig, Street scene,
Châtelet Théâtre musical, Paris, 2013*



Nealre, La-haut, 2014

Perçue comme la mère du Cubisme, on acquiescera au moins pour instigatrice, cette huile sur toile distille en effet plusieurs espace-temps dans une seule et même image, entrant ainsi en résonance avec les doctrines cubistes synthétiques (1912-1919) dont la pratique vise à saisir l'objet à partir de points spatiaux multiples coexistants sur un même plan synchrone, succédant à la phase analytique (1908-1912) qui inscrit simplement ses sujets dans des formes géométriques.

« En outre, ce qui joue le rôle principal dans le cubisme, c'est le pressentiment reposant sur l'optique de la machine entrain de se construire tandis que dans le futurisme, c'est celui des effets de cette machine par la suite mis en valeur dans le défilement rapide de la pellicule cinématographique ».

— Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 1936



*Elliot Elisofon, Duchamp descending
a staircase, 1952*



Jules-Étienne Marey, Saut à la perche, 1890



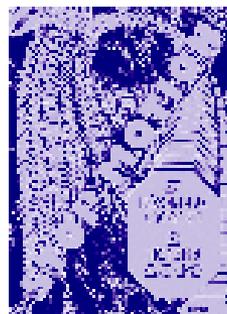
Maître, Leheur, 2013

Dans l'Histoire même de l'image, cet escalier l'a propulsé [l'image] bien des crans au-dessus des interrogations qu'elle a pu envisager jusque là. Elle qui a voulu en faire l'allégorie du chemin de la vie, mais encore de l'élévation sociale, doit faire face à ses propres limites, témoin de sa propre métamorphose. Avant de lever le camp pour les contrées de l'animation — n'allons pas trop vite en besogne chers louveteaux :

« la meilleure façon de marcher, c'est encore la nôtre, c'est de mettre un pied devant l'autre et de recommencer. [...] », nous attendrons de la mettre à l'épreuve, qu'elle nous montre du mouvement dans un plan fixe.

Le cinétique « à plat »

Nous avons donné une première piste à l'activation de l'image, dixit la vigueur de la perspective, nous en voyons présentement une deuxième qu'il conviendrait d'examiner; la mobilité figée (ou sous-entendue). Ayez en tête l'image d'un mime ou d'une toupie dont les corps en action auraient été cryogénisés. Le point commun entre un guépard, un sportif et une automobile ? La vitesse bien sûr. Une allure vive donc, c'est déjà bien, mais encore ? Qu'est-ce qui fait que le futurisme fût tant fasciné par l'expression du mouvement d'après vous ? Indirectement, il induit aussi des questions de mécanique, de simultanéité et de civilisation urbaine.



*Pierre Vuille, Stop motion, Studio 13/16,
Centre Pompidou, Paris (affiches et leaser), 2013*



ZNM, Schrifffilme ausstellung, 2013



*Jules-Étienne Marey, De l'étude des
mouvements de l'air, 1899-1902*

Au-delà d'un vocabulaire moderne séduisant, ces mots décrivent les grands changements qu'entraînent la révolution industrielle puis l'ère de la machine, et incarnent le monde en permutation qui étonne ces artistes attentifs. C'est plutôt la seconde moitié qui nous tient en haleine, après 1945, jumelée de sa consœur optique (op'art) dans les 60's. Peut-être le graphiste le plus émérite pour ses expérimentations cinétiques est-il Franco Grignani, notamment pour la période d'« Induction visuelle » et d'« Image périodique » de son œuvre (ce sont ses termes : voir la collection « Graphic Designers in Europe », 1973, il y publie un texte où il présente son travail et sa vision du métier).



Francis Grignani, affiches pour Affieri & Lacroix et Pubblicità in Italia, -1960

Dans ses distorsions optiques et tensions structurales, le regard est confronté à une gêne de la perception. Mais c'est précisément l'irrégularité générée par ces tensions qui suscite l'émoi et fait du regard ambulateur un regard circonspect, par opposition à la géométrie plane et aux compositions trop équilibrées (leur exigence et leur rigueur étouffent, selon lui, la force d'attraction nécessaire à l'accroche du spectateur). La réalité d'une image et/ou d'un signe altéré optiquement rivalise avec la logique imposée par l'œil. Le « traumatisme » est dû à la dynamique, à l'individualité, à l'unique (trop fréquemment disposé dans un espace géométrique ordonné), uniformité brisée de l'espace qui accentue le malaise perceptif. Grignani veut faire de ses images des images stimulantes, qui troublent celui qui les reluque, à l'instar de Jean-François Lyotard dans son essai *Intriguer ou le paradoxe du graphiste*, 1990.

Paolo Uccello, à défaut de délivrer des images remuantes, donne à voir des spectacles arrêtés où les êtres portraitisés sont comme pris de court, pétrifiés par le vernis appliqué soigneusement au coup de pinceau final. *La Bataille de San Romano* (1456), contenue en trois panneaux dispersés aujourd'hui à Londres (National gallery), Florence (Galerie des Offices) et Paris (Musée du Louvre) est une ode au geste et au bruit.



Paolo Uccello, *La Bataille de San Romano*, (Florence), 1456.

La profondeur y est suggérée par la diminution des personnages ou des objets avec la distance. Truffée de paradoxes visuels, elle condense le proche et le lointain, le grand ensemble et le menu détail, confond les membres des chevaux et des hommes (la mode des vêtements bicolores n'arrangeant rien), dissout les soldats avec le feuillage, etc. C'est un triptyque à la gloire du mouvement pur (chevaux cabrés, gesticulations, positions de plusieurs personnages qui semblent résumer les stades de la course, là aussi il y a une occurrence évidente à la chronophotographie). La composition se veut cinématique par le brandissement des pics, foisonnement d'obliques qui crée un rythme visuel. La toile paraît une chronique militaire, un récit codé qu'il faut déchiffrer dans le vacarme des armes et des cris.

Peindre la brume

Sans transition, du brouhaha au brouillard, nous entrevoyons un dernier moyen de raviver le mouvement en peinture. User de tons rompus (couleurs) et rabattus (noir) pour « dissoudre » le fond, le diluer dans une perspective atmosphérique où s'opposent les gammes chromatiques. Les couleurs froides sont repoussées à l'arrière-plan pour éloigner le paysage et les couleurs chaudes avancées au premier plan pour faire ressortir la carnation des personnages et le paysage proche. Dans l'exercice de cette impression de relief amenée par le fond, le maître absolu est sans doute Léonard de Vinci. Il excelle dans l'art du « sfumato », ce glacis superposé qui cumule la transparence des couches.



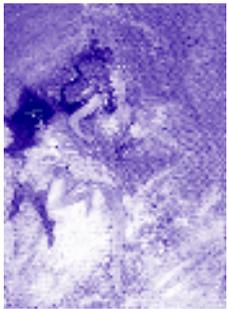
Léonard de Vinci, *La Joconde (ou Portrait de Mona Lisa)*, 1503-1506

Il est aussi un expert du modelé qu'il obtient avec des dégradés de couleurs très fins. Ombres épaisses et fonds obscurs, il utilisait des teintes si sombres que l'ensemble paraissait « fait pour imiter la nuit plutôt que le jour », [propos d'Alain Jaubert, *Palettes #12*] mais qui conféraient à ses portraits un réel sentiment de profondeur. Le mouvement n'est cependant pas entraîné par ce lointain, délayé dans la touche de Léonard, plutôt par les lignes courbes qui charpentent ses modèles en équilibre, comme sur le fil, prêts à chuter à tout moment (voir ses séries de *Vierges*).



Caspar David Friedrich, *Voyageur contemplant une mer de nuages*, 1818

À contrario, le rendu vaporeux respire la mobilité chez Caspar David Friedrich ; la nuée semble se déplacer dans son *Voyageur contemplant une mer de nuages* (1818). Pièce capitale du romantisme allemand, la dimension métaphysique est accentuée par cette sorte de héros stendhalien qui nous tourne le dos, une personnification à laquelle le spectateur peut s'identifier. L'horizon fumeux de ce tableau fait à juste titre allusion à une mer troublée par des vagues, des cirrus confus analogues aux croisillons pastels de Jules Chéret. Les hachures et contre-hachures de craies tapissent le décor de *La danse* (1932) et enveloppent, si ce n'est accompagnent les pantomimes dans leur élan. Les pas et la gestuelle ainsi brouillés nous embarquent dans un rythme effréné ; l'affichiste niçois fait du flou un moyen pour ses Chérettes d'accéder au mouvement, délire entre les Folies Bergères et le Carnaval vénitien.



Jules Chéret, *La danse*, 1932

Gérard Palaprat disait (chantait) en 1975 : « Sur un bateau de cristal, je dois m'en aller ». Nous, nous mettons les voiles pour quitter l'univers cotonneux et ouaté attendant de l'impressionnisme et gagnons les territoires dits « illusionnistes », nous pensons en tout cas en affleurer les côtes.

« Un éléphant ça trompe énormément »

(film d'Yves Robert, 1976, avec J. Rochefort)

Nous avons pris une fresque murale à Brives-Charensac pour une œuvre de Diego Rivera, ou, pour être exacts, nous avons cru voir du Rivera (c'est pourtant ce qui était indiqué en légende de l'image Google), mais nous pensons savoir pourquoi : ce n'est pas à cause du style pictural, non pas du tout même (D. Rivera peignait beaucoup les murs cela est vrai, mais il aurait pris cet amalgame comme un affront, l'on renierait alors l'ensemble de son travail pour n'avoir pas su reconnaître son trait pourtant si singulier), mais à cause de ce qui y est représenté. Le bâtiment peint nous a rappelé la maison-jumelle du quartier San Angel que Frida Kahlo partageait avec lui. La bâtisse met en application les cinq points de « L'architecture moderne » du Corbusier, et incarne l'âme du Mexique par le choix des couleurs et de la végétation. Deux cubes reliés par une passerelle ; Diego installera son atelier dans le bâtiment rouge alors que Frida s'installera dans le bleu.



A-fresco, Au fil de la Loire, Brives-Charensac, 2009



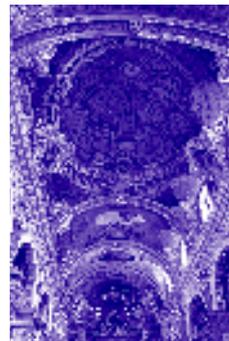
Juan O'Gorman, Maison-jumelle, quartier San Angel, Mexico, 1937

Symbole de l'avenir, de la lutte idéologique (« l'usine rouge » de Rivera, c'est un combat qu'ils mèneront toute leur vie), de liberté mais aussi d'infidélité; relation passionnelle et tumultueuse, ils ont chacun besoin de leur espace (surtout lui, en pachyderme glouton qui se délecte de son talent et de la chair des modèles qui défilent dans sa fabrique).

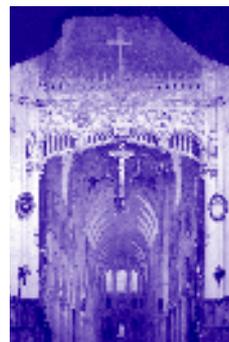
Le pont que l'on voit au fond de l'édifice, fuyant dans le paysage, nous a mis sur la voie de la plateforme des amoureux (du Mexique, qu'ils aiment peut-être encore plus).

L'illusion d'optique a fonctionné, mais elle nous a emmené ailleurs, plus loin que prévu. Cette fresque rappelle aussi le concept fort, personnalisé et ambigu qu'a retenu O'Gorman, l'architecte, pour le projet de vie commune du couple; deux maison dans une maison, la maison dédoublée. Parfois, on peut donc dire du hasard qu'il fait bien les choses.

Abstraction faite du trompe-l'œil « convenu » et connu de Michel-Ange, faisons cas du travail remarquable d'Andrea Pozzo sur la voûte de l'église Saint-Ignace de Loyola (1685) à Rome ou sur la "coupole" de l'église des Jésuites (1704) à Vienne. Le débordement du pictural hors du cadre paraît chez lui beaucoup plus surgissant, s'insérant dans le réel avec davantage de conviction. Une sensation due à la contre-plongée très exagérée, exacerbant les raccourcis et faisant une fois de plus de la perspective un aimant pour l'œil.



Andrea Pozzo, Trompe-l'œil de l'église Saint-Ignace de Loyola, 1685



Louis Daguerre, Diorama, église de Bry-sur-Marne, XIX^e s.

Cette tradition du leurre en peinture est perpétuée courant 1800, avec l'invention du diorama. Couramment (car c'est un terme toujours en usage aujourd'hui), il s'agit d'un système de présentation par mise en situation ou mise en scène de modèles d'exposition : un personnage historique, fictif, un animal disparu (ou non), apparaissant dans son environnement habituel. C'est un mode de reconstitution d'une scène (historique, naturaliste, géologique, religieuse) en volume (au moins pour le sujet principal placé au centre)⁷. Au XIX^e siècle donc, c'est avant tout un décor de théâtre, usuellement de grands tableaux romantiques animés par des jeux de lumières. Le plus célèbre reste celui de Louis Daguerre scellé à l'église de Bry-sur-Marne. Le diorama fut un divertissement populaire entre 1822 et 1880 (à Paris et à Londres). L'expérience théâtrale, spectacle d'une dizaine de minutes environ, s'adresse à un ensemble de spectateurs, conduit vers une seconde représentation par un énorme plateau rotatif à l'issue de la première.

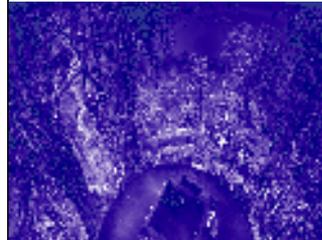
⁷ cf. scénographie des muséums d'histoire naturelle, herbier, modélisme, etc.



Les modèles de diorama plus tardifs pouvaient comporter jusqu'à trois scènes. À la sortie de ces spectacles, on pouvait s'acheter des polyoramas, vendus avec leurs vues transparentes, prolongement miniaturisé du procédé. Appareil imaginé par un opticien français, un certain Lemaire, il permettait également de visionner des tableaux animés grâce aux variations de la lumière, effet progressif obtenu par le passage subtil d'une atmosphère diurne à une ambiance nocturne.

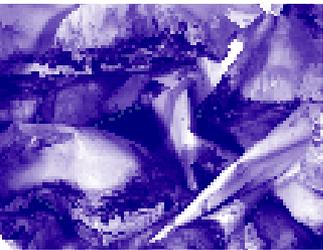


Images de polyoramas panoramiques



*Yadegar Asisi, 360° Panorama (Amazonia),
Panorama XXI, Rouen, 2014*

Nous voudrions parler d'un dernier dispositif optique ; le cyclorama, abordé cette fois d'après le regard d'un artiste contemporain, celui de Yadegar Asisi. Cet Autrichien d'origine iranienne déploie des photographies monumentales qui s'admirent depuis une rotonde — car oui un cyclorama est un panorama circulaire, nous transportant à Rome en l'an 312, Dresden en 1945, devant le mur de Berlin, au cœur de la forêt amazonienne, au pied du mont Everest, et bientôt dans l'enceinte du Titanic. Il y a quelque chose de la *Cité idéale* d'Urbino (1472, qui n'est plus attribuée à Piero della Francesca au jour d'aujourd'hui) et du Colisée ; le dispositif tire étrangement sa révérence à l'Histoire de l'Italie. Ici, l'image est active par les dimensions éléphantines qu'elle atteint. Pour vous dire, les gens prennent même des photos de la photo, certes géante, tant ils se sentent dépaysés. En pénétrant dans l'espace d'exposition, le Panorama XXI de Rouen pour ma part, le public ressent la chaleur, l'humidité, le passage du jour à la nuit, le son de la pluie, de l'orage et jusqu'au chant des oiseaux. C'est une expérience extra-immersive dans laquelle on se plaît à chercher le détail insignifiant au sein d'une immensité affluente d'éléments visuels.



*Gregory Euclide, I was only the land because
I liked the predictable stillness, 2017*



*Otherworldly: optical delusions and small realities,
Musée d'Art et de Design de New-York, 2017*

« Mettre du faux dans le vrai » était jusque là une préoccupation du trompe-l'œil classique, largement représenté par les structures cléricales. Dans une conception diamétralement opposée, « mettre du vrai dans le faux » est la signature de Grégory Euclide que nous allons introduire dès à présent. Euclide est un artiste américain basé à Minneapolis. Il travaille le paysage en technique mixte, le hissant au rang de « quasi-sculpture ». En mettant en forme la surface peinte du papier, il « tridimensionnalise » le plan bidimensionnel, que ce soit dans la mise en plis ou dans l'acte de déchirement. Le gain de volume et de matière se fait aussi par l'ajout de bribes matérielles inférant le modélisme, sur lesquelles il rajoute encore une épaisseur considérable de peinture. Ces empâtements sont sans conteste un appel au relief, les prééminences bombées présentent une sacré aubaine pour l'image d'interpeller le regardeur, et n'ont nullement pour vocation de célébrer la facture du peintre.

Otherworldly: optical delusions and small realities (2011), exposée au Musée d'Art et de Design de New-York, est une installation où le paysage peint dans le tableau s'écoule au sol pour arriver à une fenêtre qui donne sur le Central park, depuis le cinquième étage d'un immeuble. Ce diorama matérialise un espace tangible qui existe entre le spectateur et l'image. Cet espace est constitué, en plus des éléments habituels que l'artiste intègre dans ses peintures (genévrier, herbe, sac plastique, éponge, etc.) d'éléments amassés dans la rue lors de balades en ville (roche, terre, boulettes de papier).



One Green Thing, O magazine, 2012



*What I found at the falls was caution's
release on the land, 2017*

Par ces collectes, il inclut des fragments de réel dans ses créations artificielles mêlant acrylique et constituants organiques, version moderne de la *Nature morte à la chaise cannée* de Picasso (1912). Lorsqu'il représente une chute d'eau, il dépose réellement de la peinture sur son arrangement et s'appuie sur les coulures. Idem pour la figuration d'un lac; il gorge une panse de papier due à ses replis, de "couleur liquéfiée".

Limitrophes du bas-relief, les installations de G. Euclide approchent la 2,5D. Elles questionnent la place de la nature où l'étendue, aussi bucolique et virginale qu'elle soit, ne peut échapper à l'ingérence de l'Homme. D'autre part, son œuvre met sur la table tout l'héritage de l'histoire de l'art, interrogeant par conséquent notre rapport physique et prospectif à l'image.

Sédimentation

faire « mesure commune »⁸

Ce déroulé historique, en dépit de son désordre, nous a détaillé les modes d'activation de l'image liés à l'évolution de la représentation, qui, nous l'avons vu, fait partie intégrante de son histoire à elle, sans pour autant la contenir pleinement.

« [...] transformer l'histoire de l'art en une histoire des images. Elles veulent rompre avec la dépendance supposée de l'histoire de l'art, à l'égard des notions naïves de ressemblance et de mimesis. [...] Elles ne veulent ni être nivelées dans une histoire des images, ni être élevées dans une histoire de l'art mais être considérées comme des individualités complexes occupant des positions de sujets et des identités multiples ».

— William John Thomas Mitchell, *Que veulent réellement les images ?*, dans *Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.

⁸ Expression de Jacques Rancière (*Les destin des images*, 2003) à propos de la série de films *Histoire(s) de cinéma* (1988-1998) de Jean-Luc Godart.

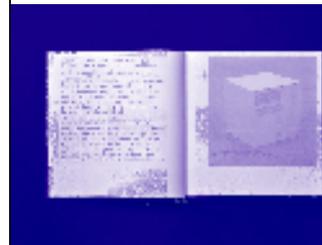
Perspective farouche, mention du mouvement, échelle surdimensionnée, irruption de l'image dans notre réalité ; toutes ces conditions (réunies ou non) nous font apparaître l'image dans tout son éclat, perçant une rétine qu'il est fort compliqué de dompter. Sachez néanmoins qu'il y en a quantité d'autres [des conditions] que nous verrons à mesure de notre avancement dans ce parcours balisé. En s'improvisant éclairer, on a pris le soin de marquer les pistes du sujet qui nous semblaient pertinentes, toujours est-il que l'emprunt de quelques déviations n'est pas exclu. Qu'en est-il alors du voyage dans l'Histoire par l'image ? Après cette approche stratifiée, nous proposons une autre façon d'y voyager, dans l'Histoire, "sédimentée" cette fois-ci.

Attendu que :

« **L'Histoire, c'est toujours le rapport entre un présent et son passé** ».

— John Berger, *Voir le voir* (Ways of seeing), édition B42, 2014, France.

Et : qu'« **une reproduction ne va donc plus seulement renvoyer à l'image de son original, elle devient le pont de référence d'autres images. La signification d'une image varie en fonction de ce que l'on voit à côté d'elle ou de ce qui vient immédiatement après elle** ». — John Berger, *Voir le voir* (Ways of seeing), édition B42, 2014, France.



Jérôme Saint-Loubert Bié pour Yann Sérandour,
Inside the white cube - édition palimpseste (FR) //
 overprinted edition (GB), 2009,
 publication RP/Ringier, Zurich, 84 pages
 (45 illustrations en bichrome: vert + blanc),
 26,7 x 26,7 cm, édition fanzine (coffret duo) :
 publication Christophe David Chery, Paris

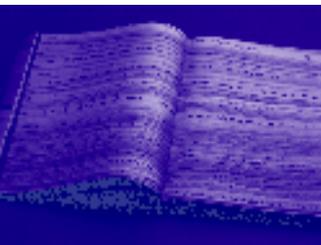
Nous souhaitons montrer des pratiques qui renforcent le croisement des images par un métissage plus ostensible, leur confluence se trouvant renforcée dans cette opération que nous appelons la sédimentation, se manifestant très clairement dans le projet éditorial de Yann Sérandour que nous allons tenter d'analyser, *Inside the white cube* (2009) et dont le design revient à Jérôme Saint-Loubert Bié.

Le travail de Yann Sérandour se rapporte à l'infiltration, au mimétisme, et à l'emprunt, l'appropriation. Jérôme Saint-Loubert Bié a mis ce parasitage en œuvre dans l'édition de l'artiste, portant le même nom que l'exposition au Palais de Tokyo en 2008 ; *Inside the white cube*.

L'impression sérigraphique est traitée en bichromie violette pour la version française — verte pour l'anglaise, et blanche. Le texte de Y. Sérandour est imprimé par-dessus l'édition du livre *Inside the White Cube* (l'espace de la galerie et son idéologie) de Brian O'Doherty, publié par le même éditeur. Ils ont également choisi le même papier et le même caractère typographique (*Méridien*, Adrian Frutiger, 1957). Le format et la mise en page sont déterminés par les supports de diffusion du texte auquel il renvoie (revue *Artforum*, articles de 1976-1986 notamment). Ces partis pris graphiques provoquent une réactivation et un détournement de la substance historique de l'œuvre, de la parution (portée, enjeux).



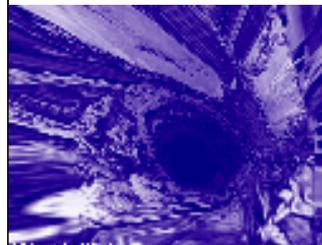
Sérandour y présente une sélection de projets dérivés d'écrits d'autres auteurs, c'est une monographie sur le vide et le blanc, où paradoxalement, le fait de procéder par le recouvrement évoque plutôt l'effacement, comme s'il s'agissait d'une relecture du chemin de fer, une suppression par la surimpression des planches originales.



Dans son introduction, Saint-Loubert Bié stipule qu'« un livre renvoie toujours et infiniment à d'autres ». Parallèlement à cet objet, la production du graphiste embrasse d'autres projets à vocation combinatoire et historique. Dans Beauregard le 5 juillet 2012 réalisé avec George Dupin, JSLB expose le FRAC Bretagne en chantier, les images ont un effet rétro-actif; plonger le lecteur au cœur de ce fond régional en devenir est l'objectif de l'ouvrage et de l'exposition 10 tables, 160 pages qui suivra la forme imprimée. Il n'est plus seulement question d'exposer l'archive mais aussi sa forme éditoriale.



*Jérôme Saint-Loubert Bié et Georges Dupin,
Beauregard le 5 juillet 2012, 2012, FRAC
Bretagne, Reines + 10 tables, 160 pages*



Maurice Benayoun, (programmation : David Nahon et Cristian Lorach), Le tunnel sous l'Atlantique, Centre Georges Pompidou et Musée d'art, 1995, contemporain de Montréal

Winckelmann parlait du traitement du média artistique comme d'un « agent de son propre développement historique », Hegel, dans *l'Esthétique*, (1820-1829) déclare qu'il n'y a « pas d'art qui ne vaille sans inscription de l'Histoire ». L'action de sédimenter, visible dans la collaboration de Sérandour et de Saint-Loubert Bié, est en d'autres conjonctures accréditée par Maurice Benayoun (ou MOBEN) avec son installation télévirtuelle *Tunnel Under the Atlantic* qui permet à quiconque d'explorer les sous-sols de l'Océan Atlantique, et ce que cache cette vaste étendue d'eau pour lui est assez extraordinaire.

Un cylindre de deux mètres de diamètre et d'une longueur de sept mètres se dressait fièrement dans l'une des salles du Beaubourg parisien. L'utilisateur curieux doit mener à bien le forage allant du Centre Georges Pompidou au Musée d'art contemporain de Montréal. Le premier coup de "pioche" a été donné le 19 septembre 1995 (18h à Paris, 12h à Montréal), et exigea cinq jours de travaux. Il était donc demandé de dévorer quelques kilomètres de « matière atlantique » par jour, de creuser dans la matière symbolique (culturelle) qui sépare les deux continents et de se retrouver au milieu, rendez-vous planifié avec un ami ou plaisir de la rencontre hasardeuse.



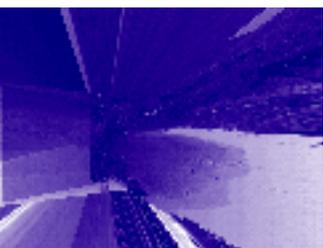
« Il s'agit en effet d'entrer dans les images. Pas seulement dans ce qu'elles représentent, mais dans leur tissu même. S'y promener, y découvrir des canaux secrets, se perdre dans leurs trames, les regarder palpiter de près, rebondir de l'une à l'autre comme sur une marelle courbe infinie.



Cinq cents images appartenant au passé commun de la France et du Canada tissent une immense tapisserie de Bayeux numérique [...]. Cinq cents images tassées, emboîtées, épaisses, denses.

Elles ne forment pas un couloir qu'il suffit de longer. Elles dorment tels des minerais qu'il s'agit de dénicher — virtuellement, au fond d'un gisement. [...] Benayoun tunnelum fecit. Les autoroutes de la communication, cette métaphore inflationniste, passe-partout, sont enfin dotées d'un tunnel, ironique, et qui conduit quelque part » — Maurice Benayoun, *MOVEN* — *Open art: 1980-2010*, éditions Scala, 2011, Centre des arts Enghien-les-Bains, France. Texte de Jean-Paul Fargier, publié dans le journal *Le Monde* en septembre 1995, suite à son expérience du tunnel.

*Maurice Benayoun, Tunnels around the world, 2012**



*Z-A production, Le tunnel des voyages, 2012***

Comme dans l'expérience du FRAC Bretagne, le tunnel virtuel fait se confondre "l'avant" et le "maintenant", l'épreuve de consolidation des images trouve peut-être sa finalité dans la forme du "work in progress". Quelques années plus tard, en 2012, Benayoun massifie le concept entre d'autres villes; reliant ainsi Paris à New Delhi, Séoul à San José, y incluant encore New-York et Hong-Kong.

Des passerelles subaquatiques en voie de développement comme alter ego des câbles de télécommunication sous-marins testés entre 1838 et 1900, numérisés en 1988 et convertis à la fibre optique dans les années 2000. Certes, les images (sur)actives qui surgissent du fond de l'écran pour s'échouer en ses bords aux yeux du spectateur sont proches de l'hyperactivité que nous décrivons dans le second chapitre de ce mémoire, mais on voyage tout de même dans une image à la fois; c'est une Odyssée dans l'Histoire où l'intention a à voir avec cette idée de sédimentation de l'art.

* <https://www.youtube.com/watch?v=gQ2Ti6nB9mg>

** Le tunnel des voyages (installation que développe indépendamment la société Z-A production avec qui Benayoun travaille en étroite collaboration, un logiciel profiler interprète les mouvements du spectateur en fonction de sa motivation. Le spectateur se rapproche ainsi de ses désirs sans les avoir jamais formulés).

Le graphiste, parmi ses traits singuliers, compte cette prédisposition à la sédimentation de l'art. Comme nous l'avons dit à l'ouverture de cette discussion sur l'Histoire, il fait dialoguer les pratiques artistiques au sein d'un même support, il poursuit et éternise les thèmes de représentation entrepris par la grande peinture (voyez les exemples précédents). Le tunnel que nous fait emprunter Benayoun doit ressembler à "l'autoroute des images" dont parlait Jean-Paul Fargier, par lequel elles doivent passer pour investir les arts, et nous devons le préciser ; le graphisme, si nous tenons compte de la classification "officielle" : architecture, sculpture, peinture, musique, poésie, « arts vivants » (danse, mime, théâtre et cirque), cinéma, « arts médiatiques » (radiodiffusion, télévision et photographie), bande-dessinée.

À l'égal des arts vivants et médiatiques, on parle des « arts visuels », qui regroupent la peinture et le dessin, mais l'inclusion du graphisme n'est pas encore un automatisme. S'inscrivant lui aussi dans ce cycle de transmission qui favorise le trafic des images, nous pensons qu'il serait judicieux de le "naturaliser". Pour que les images soient quelque part, eh bien il faut qu'elle soient à une autre place que la leur. Pour ne pas être nul part donc (et le design graphique l'entraîne dans ce sens), elles doivent constamment se mouvoir, se déplacer, perdue dans la géographie, l'espace et le temps.



Là où Benayoun lie la représentation d'art classique avec l'image numérique, cherchant la matière à parcourir ailleurs que dans le pictural (on parlerait davantage de matière iconographique), David Hockney fait du matériau même, la peinture, un substrat digital.

Rancière parle dans ce cas d'une « pseudomorphose », une imitation d'un art par un autre, une opérativité métamorphique. (Jacques Rancière, *Le destin des images*, éditions La fabrique, 2003).

Adorno : « Plus un genre laisse entrer en soi ce que son continuum immanent ne contient pas en lui-même, plus il participe à ce qui lui est étranger, à ce qui est de l'ordre de la chose au lieu de l'imiter. Il devient virtuellement une chose parmi les choses [...] ».



[...]
« comme si toutes les images informatiques étaient soumises aux lois de la peinture et non aux règles indexables de la photographie ».

— Horst Bredekamp, *La « main pensante » : l'image dans les sciences*, dans *Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.



David Hockney, ipad and iphone drawings, 2009, peinture numérique

Dans cette circulation des images, il y a l'idée qu'elles transitent d'un courant artistique à un autre, d'un art à un autre (autre discipline artistique, autre domaine du design, etc.), [d'un médium à un autre, passage que nous verrons plus tard] mais il y a aussi l'idée que l'on peut s'aventurer dans une seule et même image. Ce type de circuit engage cependant un changement de posture du spectateur, un regard qui ne se concentre plus sur la vue d'ensemble mais qui s'attarde dans l'enceinte délimitée de l'image unique. Pour ce faire, nous pensons que le plongeon dans l'image doit être graduel, et commencer par une séparation franche d'avec le paysage pictural, mais dans le but d'une immersion optimum ; « c'est pour mieux voir, mon enfant » disait le loup. Tirons la chevillette et voyons si la bobinette cherrera. Aristote comparait la vie du penseur à celle de l'« étranger », il doit se tenir à l'écart de sa communauté, s'éloigner des bruissements de la multitude⁹ pour mieux l'observer. Malraux illustre à sa façon cette distance, comme un mal nécessaire à la vision "juste" : « pour distinguer l'extérieur de l'aquarium, mieux vaut n'être pas poisson ». (*Le Musée imaginaire*, 1947)

⁹ Paulo Virno, *Grammaire de la multitude*, éditions de L'éclat & Conjonctures, 2002, Italie.

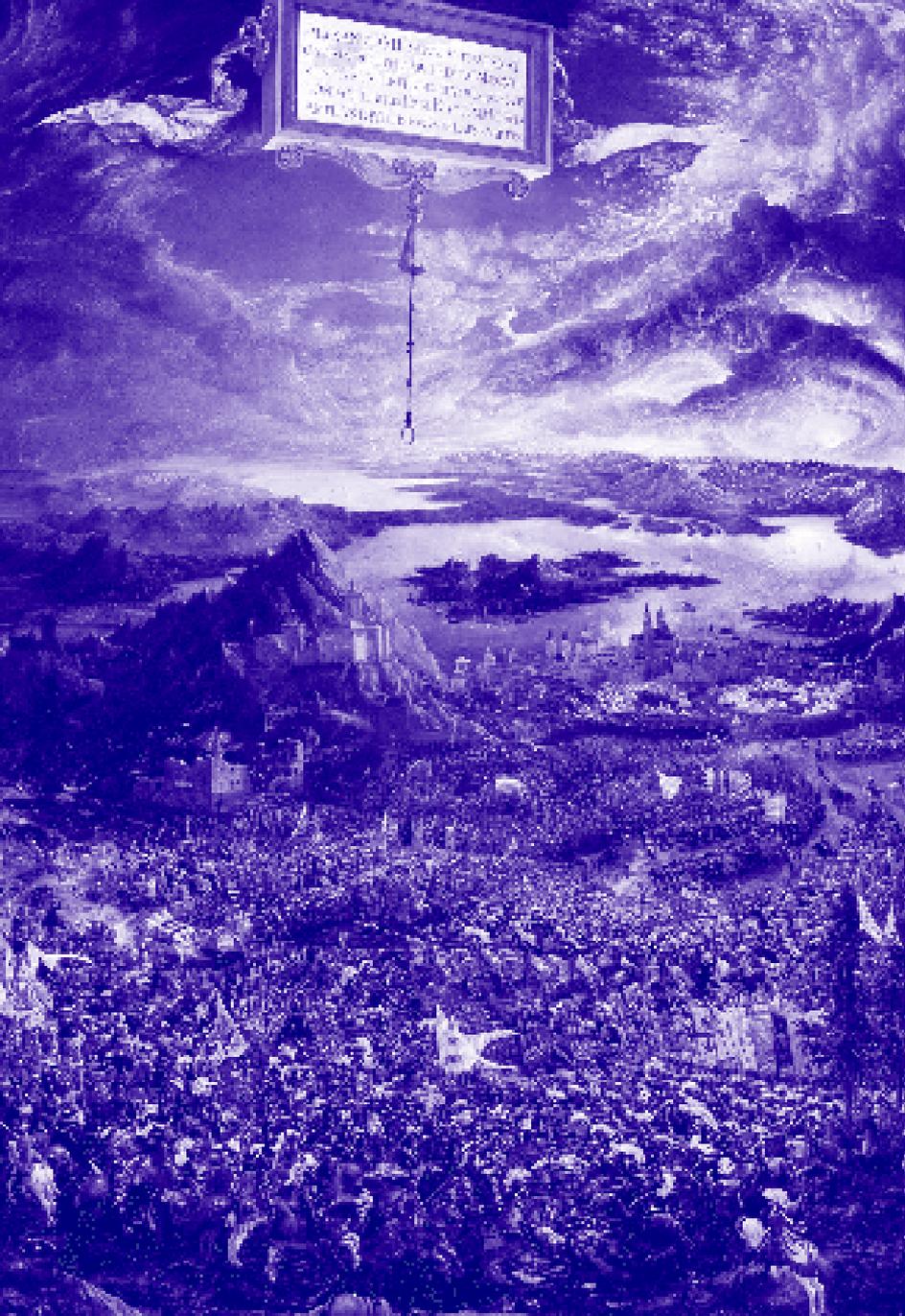
Le spectateur-touriste peut donc vêtir sa blouse hawaïenne sans trop de difficultés mais les images, elles, peinent à s'affranchir de cet accoutrement. Leur statut apatride fait qu'elles sont toujours étrangères, nous avons pu le voir dans cette marche historique, on les dit à la fois partout et nul part. Si l'on prend l'exemple de leur attribution dans tel ou tel musée, celle-ci n'est pas toujours légitime, et ce pour des raisons historiques. Pourtant, aujourd'hui encore, alors qu'il devrait y avoir prescription, elles ne sont pas systématiquement rapatriées dans leur pays d'origine, c'est au visiteur de recontextualiser et de recoller les morceaux de son histoire [celle de l'œuvre]; il doit savoir regarder, tenter de sa propre initiative une percée souterraine dans l'image, se projeter dans sa galerie en "archéologue" averti.

« Être image revient dès lors à “ être étranger de soi ”. [...] Devenir image, c'est pour toute forme faire l'expérience de cet exil indolore de son propre lieu, dans un espace supplémentaire qui n'est ni l'espace de l'objet ni l'espace du sujet ».

— Emmanuel Coccia, *Physique du sensible: penser l'image au Moyen-Âge*, dans *Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France

« À travers la surexposition du grain, la matérialité de l'image introduit du sable dans les rouages du visuel et crée un temps, celui du regard » — Georges Didi-Hubermann, *L'image matrice: histoire de l'art et généalogie de la ressemblance*, 1995





Le fourmillement de détails dans lesquels on se perd et qu'on prend plaisir à observer de bout en bout finit par reproduire le schéma d'un « Où est Charlie ? ». On passe furtivement du plan d'ensemble au menu accessoire, du macro au micro. Une configuration dans laquelle nous plonge Lech Majewski avec le long métrage muet *Bruegel, Le moulin et la Croix* (2011), où les seuls sons perceptibles sont ceux des éléments du tableaux ramenés à la vie par l'animation vidéo. On musarde ainsi 1h30 dans un tableau (bien que par un intermédiaire numérique), pris dans un huis clos pictural.

→
*Pieter Bruegel
l'Ancien, Le portement
de croix, 1564*

→
*Lech Majewski, Bruegel, le
moulin et la croix (Cine mill
and the cross), 2011*

→
*Gastón Dutsch, Sherlock,
visions of reality,
2014*

→
*Jean-François Laguioné,
Le labaux,
2011*



GEB HALLER CHARLOTTE RAMPLING MICHAEL YORK

Official Selection
SUNDANCE 2011

Official Selection
NOTTEBEM 2011



BRUEGEL

LE MOULIN ET LA CROIX

UN FILM DE JECH VAJEWSKI

© 2011 Forum Distribution GmbH. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of Forum Distribution GmbH. Berlin, Germany.

K&P PRESENTS

Shirley

VISIONS OF REALITY



A film by **Gustav Deutsch**



"History is made up of personal stories"

Travelling pictural

Il est donc possible de parcourir ou de s'évader d'une surface limitée par l'introspection, mais les artistes et spécialistes de l'image nous remémorent qu'avant tout la construction de ces tableaux a été pensée pour que l'on y voyage, pareillement à cette logique qui fait de la perspective un moyen d'attirer l'œil au fond de la toile.

Il y a eu la « divine proportion » qui ordonne les éléments du corps humain. *L'homme de Vitruve* de Léonard de Vinci sert d'unité de mesure, un braccio (un bras) ou pied florentin équivaut environ à 60 cm, ce qui permet de définir la taille de l'homme idéal (correspondant à 3 brasses, soit 1m80). Suivant cette donne, Léonard construisait ses visages, dont la beauté était atteinte par l'inscription de ses parties dans des cercles parfaits, contenant le nez, la bouche et les yeux. On retrouve cette structuration dans la composition des tableaux, accordant aux historiens de l'art d'expliquer les intentions du peintre en déterminant simplement la forme géométrique dans laquelle s'esquisse telle ou telle scène (cela va évidemment de paire avec notre étude préalable des pouvoirs de la perspective).

¹¹ lois de Kepler : début du XVII^e siècle, Copernic a découvert avant lui que les planètes tournaient autour du soleil, mais il parlait à tort d'un mouvement circulaire pur.

L'Italie à l'époque glorieuse du Quattrocento baigne dans l'illusion d'un monde idéalisé et ne se préoccupe pas d'une imitation fidèle de la réalité, plutôt en quête du beau "idéal". Elle règne davantage sur les hauts rangs de la hiérarchie des genres avec la peinture d'Histoire et l'évocation mythologique, peut-être encore le portrait, laissant la scène de genre et la nature morte être l'eldorado des flamands. Cette harmonie restitue l'ordre et les échelles du monde dans le dessin, poussant le trait jusqu'à l'annexion de valeurs cosmiques. Malraux en fait part dans son *Musée imaginaire* (1947) : « [...] et l'on avait attendu de ses mesures idéales qu'elles régissent les images, accordées par ailleurs au mouvement des planètes ».

L'un des rapports plausible du spectateur à l'image pourrait être expliqué par le schéma du fonctionnement de notre système solaire. Si l'on considère le modèle héliocentrique de Galilée, le regardeur, comme le soleil, se trouve au centre de cette organisation. Voyons maintenant le mouvement elliptique des planètes¹¹. La grosse étoile, comme le spectateur, est le "foyer" de cette ronde ovale, le foyer elliptique qui exerce une force d'attraction sur tout élément environnant. C'est là précisément que réside le lien entre l'image et son observateur. Pour comprendre ce lien, mieux vaut se référer à Newton, qui développe dans *Principes mathématiques de la philosophie naturelle* (paru en 1687 mais c'est la version définitive de 1726 qui sert de référence) la loi universelle de la gravitation.

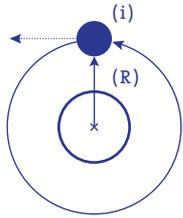


Schéma: Rapport image (i) - regardeur (R)

Chacune des deux parties déploie sur l'autre sa force de gravité (l'attraction réciproque). Celle qui nous intéresse ici émanerait de l'image (en activation) mais on peut aller plus loin dans l'analogie en concentrant notre attention sur l'Hélios « qui voit tout ». L'étude du mouvement (on parlerait de "cinématique" en termes physiques) qui nous préoccupe dans ce cas de figure est l'inertie. Elle est cette tendance d'un corps à conserver sa vitesse. En l'absence d'influence extérieure, les corps "ponctuels"¹² perdurent dans un mouvement rectiligne uniforme.

Le mouvement reste donc constant et peut être modifié, accéléré, orienté par l'intervention d'un "corps" intermédiaire (le spectateur). À l'avenant d'un astre, l'image poursuit sa trajectoire autour du spectateur qui, rappelons-le, est au centre de la rotation et possède une puissance gravitationnelle, empêchant l'image de s'en aller.

Il la maintient en orbite autour de lui, elle n'aspire à rien d'autre qu'à filer son bout de chemin linéaire, mais l'œil la guette et décide de l'étendue qui les sépare, choisit par conséquent la portée qu'elle aura sur lui. À nous donc de gérer la dose de "pesanteur" adéquate pour apprécier pleinement une image, selon le regard que l'on veut poser sur elle.

Si le spectateur réduit l'écart qu'il maintient avec l'image (par la contemplation plus que par le rapprochement physique), il peut y avoir une inversion de la tendance, le dominé devient le dominant. La proximité joue en faveur de l'image, c'est elle qui le tient pieds et poings liés, et ce processus se met en route dans le voyage visuel tactile. Elle usera pleinement de sa charge énergétique pour attirer celui qui la regarde. (On le remarquera peut-être dans l'emploi des sujets, au fil du mémoire, le sujet devrait prendre le cap de l'image, elle prend les devants). [C'est le "destin" des images (dans le passage passif — actif) ? Et le destin du spectateur ? Que va-t-il exercer comme "métier" (à la place de l'archéologue) ? Quelle sera sa position, sous quel angle va-t-il les approcher ? Devra-t-il nager contre le courant des images, se débattre dans le flux de la cascade, lui qui allait tant dans leur sens jusque là ? Rester "à la surface" (de la cascade et donc des images) représente un enjeu pour la "survie" du regard ? Le regard est-il soumis, manipulé, asservi ? Sa résignation est-elle une fatalité ?]

¹² élément dont la mécanique est sommaire en vue du mouvement effectué, la Terre par exemple présente un rayon très inférieur à la distance qu'elle garde avec le soleil; il atteint 6400 km alors que l'interstice Terre-Soleil est de 150 millions de km.

Revenons à notre masse (toujours) inerte qu'est l'image, dépendant de l'intervention extérieure d'un regard. Nous disions tout juste que la construction dans l'art académique permettait de faciliter l'accès à cette image, et qu'elle respectait pour cela des codes très précis, comme la proportion divine énoncée plus haut. Toujours dans l'œuvre de Vinci, son génie sert décidément à élucider maints stratagèmes picturaux, l'arrière-plan de ses tableaux abritait fleuves et rivières. Serait-ce une apparition de la cascade que nous allons visiter plus tard pour nous faire voir "le fond des choses" ? N'y a-t-il pas une grotte derrière la cascade ? La caverne (celle de Platon alors) se cache-t-elle après le rideau d'eau ? Un terme allemand d'Albrecht Dürer désigne en particulier cette vision qui "traverse" l'image : il parle de « Durchsehung » ; la vision qui transperce. Une telle traduction suppose nécessairement la présence d'un écran, au travers duquel se porte le regard, rôle joué par le tableau.

↳ *UCCM: Interactiva waterfall,
2015, Spatial Café
(Syon)*



*Leonard de Vinci,
Les Jocondes
(1503 - 1506)*



*Leonard de Vinci,
Barge aux rochers*
(1488)*



*Leonard de Vinci, La vierge,
l'enfant Jésus et Saint-Jean*
(1503 - 1519)*



* tout au bas de ces pièces, on peut entrevoir un gouffre, prémices de l'abîme qui sépare le spectateur de la scène, évoqués par les coups de pinceaux du peintre.



La ligne « serpentine » (une autre ficelle du métier allant dans le sens de la séduction, développée dans la parenthèse Nature & Numérique, mais dont on peut déjà dire qu'il y a une affaire de serpent, le titre le suggère en effet) ruisselle dans le tableau, s'y faufile en un "s" adroit, que le regard épouse de l'écran au fond. Et maintenant, faut-il y voir une autre finesse pour nous signaler des inscriptions cachées derrière les couches peintes ? Un autre mot allemand, « Hintergrundigkeit », conviendrait très bien ici puisqu'il renvoie à la fois au double sens et à l'arrière fond. Les rayons x et codex décryptés du savant ont trahi ses secrets, mais rien n'indique que se cachent dans les compositions, des clefs qui résoudraient l'énigme, si tant est qu'elle soit posée au spectateur. Qui nous dit que ces esquisses avortées ne sont pas des paroles qu'il a préféré garder pour lui, un journal plus intime que ses journaux de bords déchiffrés un à un, mais qu'il se devait d'incorporer à ses toiles pour ne pas jurer avec ses opinions. La technologie l'a dépassée et aussi grand visionnaire soit-il, c'est une machine que de toute évidence il n'aurait pas pu imaginer, pas dans cette configuration-ci, avec des faisceaux invisibles qui détectent les preuves dissimulées.



*Macchiaie
de Léonard de Vinci
(XV^e - XVI^e s.)*

Au contraire, ces droites qui armaturent le tableau montrent plutôt des formes murées dans (ou devrait-on dire sur) sa surface, tapies dans l'ombre, ni en dehors, ni derrière, ni en son fond impénétrable. Autrement dit, la composition ne révélerait pas le fond mais la surface, celle qui se tient droit devant nous (rieuse sûrement). Ses paysages uniquement minéraux, aquatiques et déserts, infailliblement bleutés, abritent des correspondances avec les formes et les textures des plans avancés (masse des visages/masse des montagnes, rochers accidentés/plis des tissus, etc.). Il faut songer à ce que l'entrelacs général des formes soit le thème central de Léonard. N'est-ce pas amusant de chercher des profils humanoïdes dans à peu près tout ce qui nous entoure ? Si cela peut faire avouer, Léonard le faisait. Non pas comme un divertissement mais comme un exercice stimulant pour l'imagination picturale. Il appelait ces signes des « Macchiaie » : une structure de taches aléatoires (tache se dit d'ailleurs *macchia* en italien), proches formellement de celles du léopard.

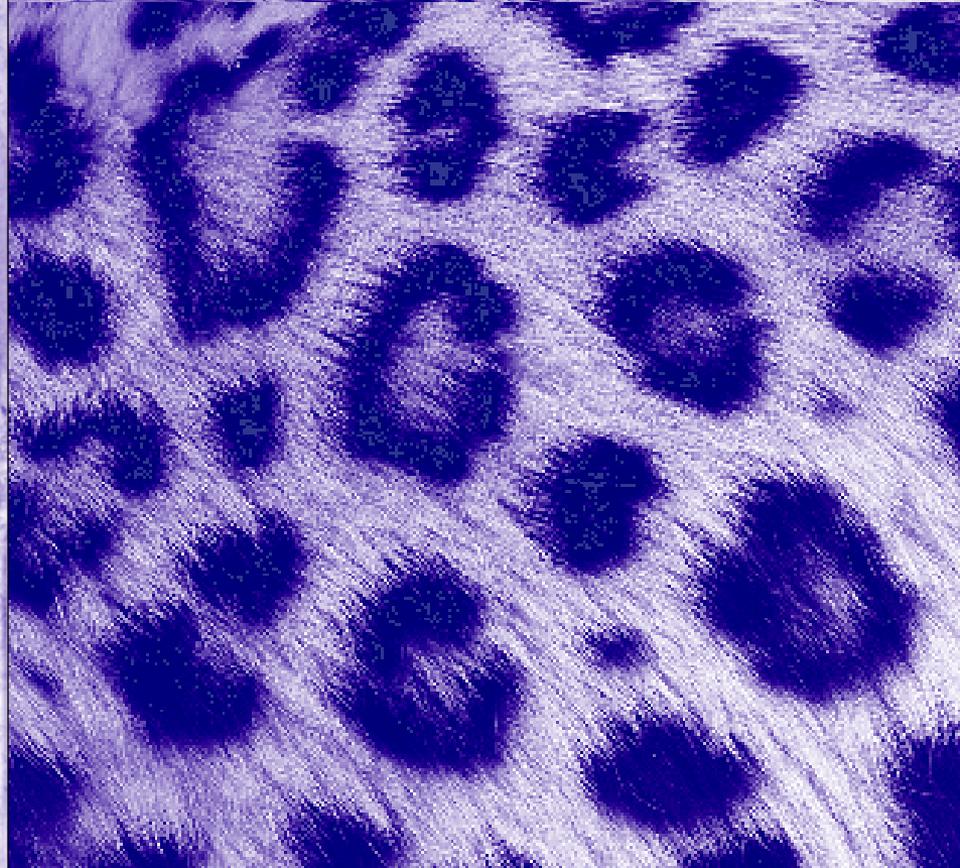
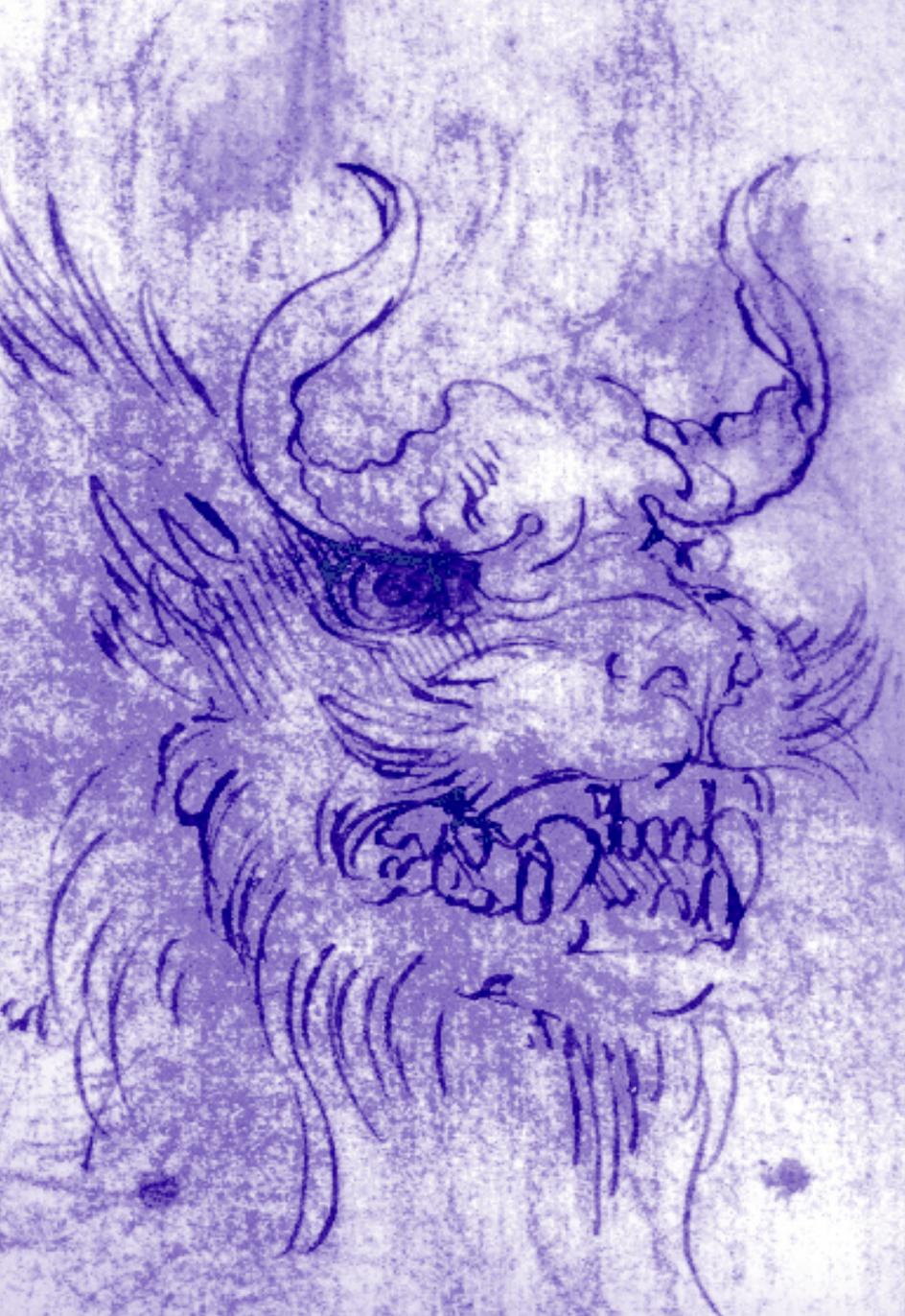
Il cherchait dans ces motifs abstraits des nuages, visages, corps, monstres ou paysages. Cette anecdote me rappelle un souvenir d'enfance, où le soir bordée au lit, une lampe-torche à la main, il me fallait distinguer des êtres vivants dans les nœuds du bois que renfermaient le lambris au plafond. Pour l'historiette, il y avait une tête de cheval, un hérisson nauséabond perché sur un sac, un diplodocus sur le point de se retourner et plusieurs paires d'yeux inquiétants. C'était des constellations boisées qui réjouissaient les veillées en famille.



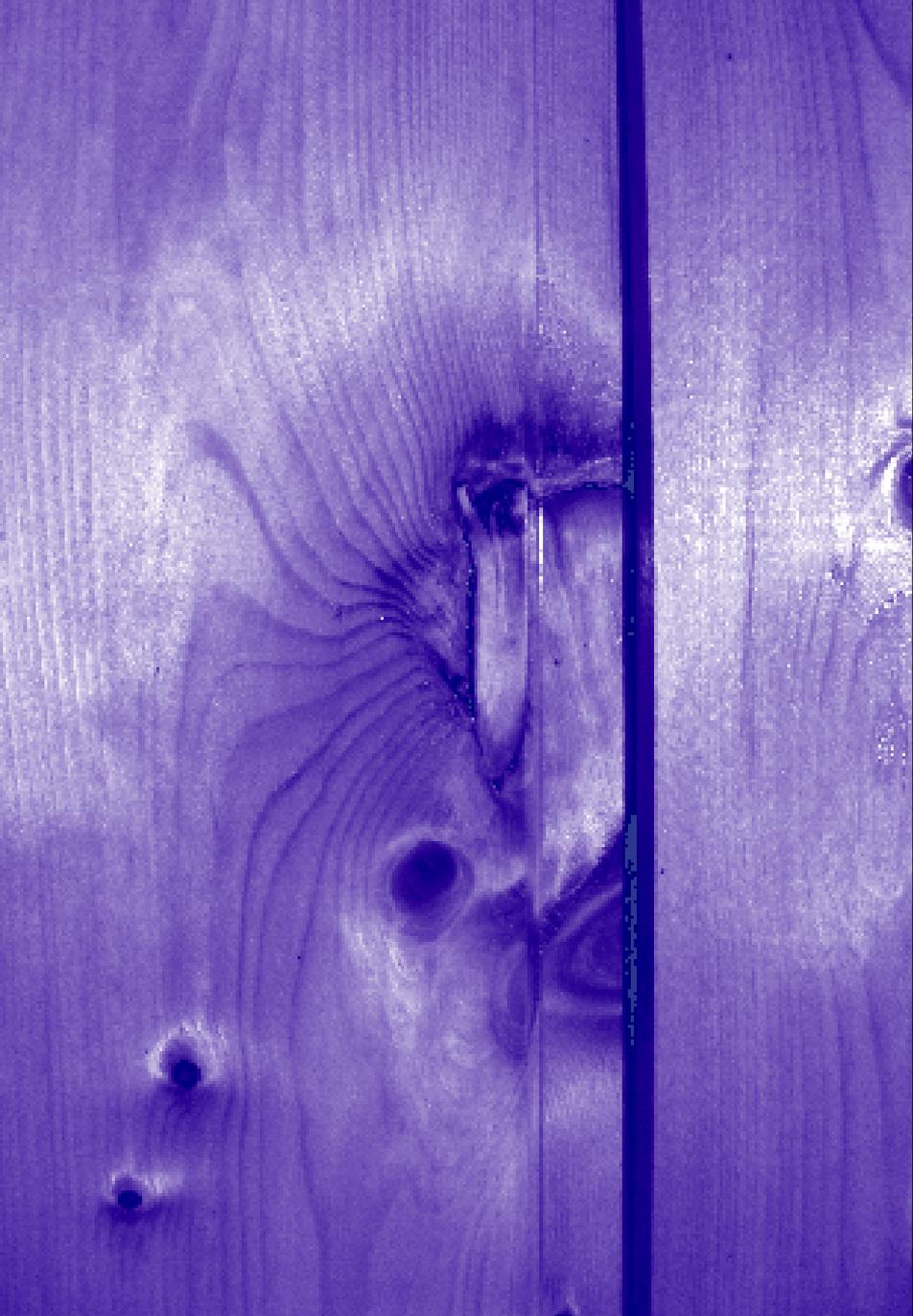
*Photographie d'un paysage
de Léonard (détail),
Ghelly Images*



*détails personnels de formes aperçues au
plafond de ma chambre enfant (retrouvés
et photographiés en 2015)*



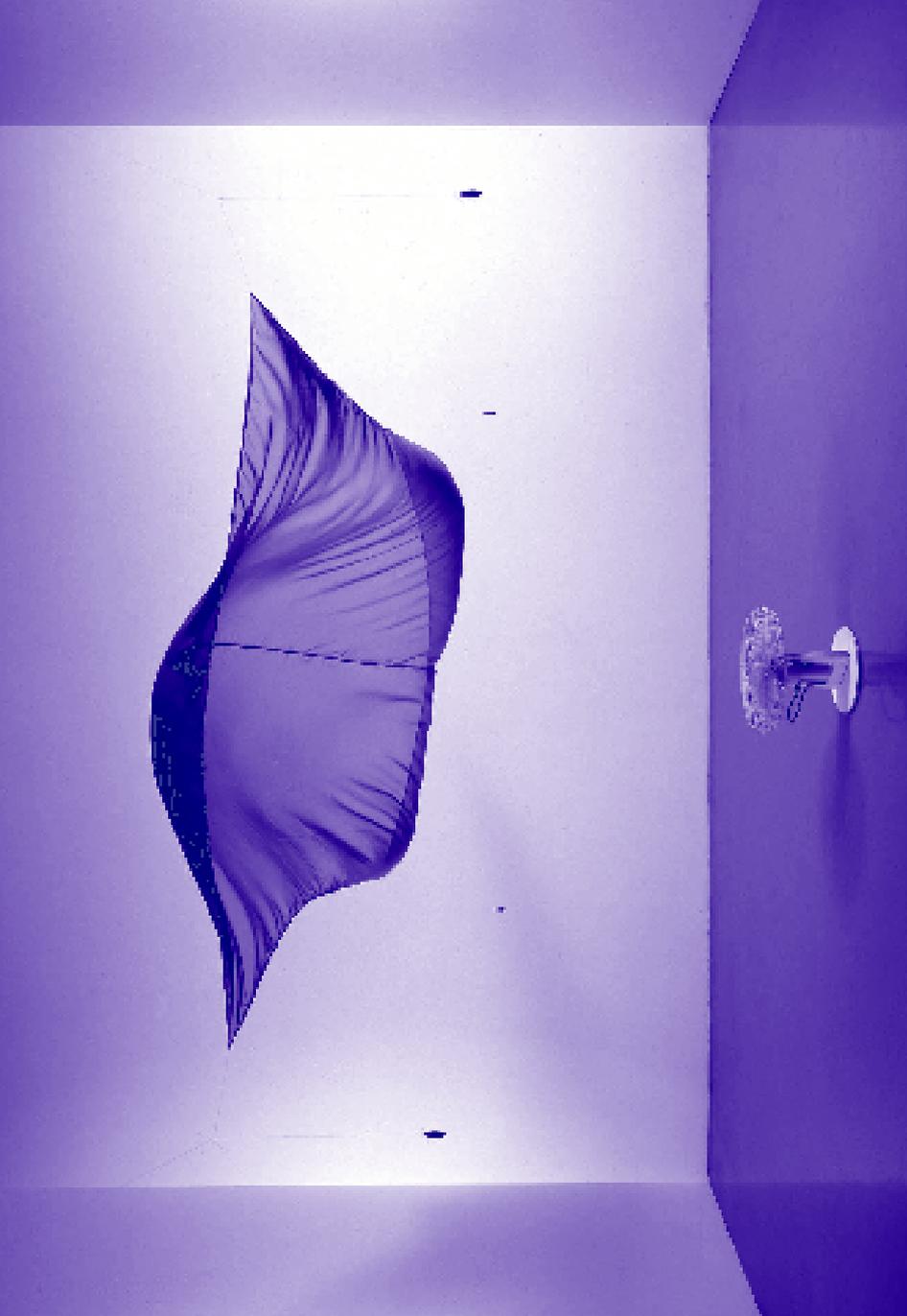




À bien y réfléchir, cette pratique est récurrente, au xv^e siècle aussi, Mantegna fait apparaître des figures dans les nuages. Plus tard, à l'orée de l'âge Baroque, l'esthétique est à l'ambiguïté. Le paysage anthropomorphe avait Dali, le portrait (ou la nature morte) avait Arcimboldo. Un art du camouflage, presque la dite stratégie militaire de dissimulation, faisait disparaître un visible en l'intégrant à nouveau à la « surface visuelle du monde » (termes empruntés à Gottfried Boehm). La chose est là, mais pour le plus grand plaisir des peintres-magiciens, on ne la voit pas. Le tour a réussi si le regard se perd dans le fond, dupé, ou noyé dans la masse d'informations. Et pourtant, débusquer la ruse est l'objectif du spectateur, il doit fureter dans l'image.

« L'absence de préoccupation, le rapprochement de ce qui est lointain et étranger a pour seul résultat d'annuler violemment la perspective. Le regard ne distingue plus le premier plan du fond. Quand toutes les choses convergent vers une proximité indifférenciée disparaît le centre stable qui permet de les observer. La curiosité ressemble à un tapis volant qui, éludant la force de gravité, rode à basse altitude sur les phénomènes, sans s'enraciner en eux ».

— Heidegger, *Être et temps*, 1927, (chapitre *La curiosité*)



Il faudrait maintenant revenir sur les moyens mis en œuvre dans ce type de voyage, afin de ne pas omettre des facteurs essentiels à la lecture d'une représentation, (paramètres qui n'ont pas encore été cités). Quand on se tient face à une image, on en a d'abord une première impression, globale, puis vient une phase d'observation plus analytique. On tente de deviner le sujet, la thématique, qui peut différer de la perception initiale qu'on en a eu. Une image nous délivre l'instantané d'un moment précis, parfois à une époque différente de celle à laquelle on vit, en cela, elle peut prendre une fonction documentaire. On aura étudié son contexte, la nature et le genre de l'œuvre avant de concerter les aboutissants de son organisation et de ses éléments plastiques.

Nous avons vu les apports de la construction, de la perspective, qui donne au regard un sentiment de profondeur, la composition (ou le cadrage), à entendre dans le sens de la répartition des masses, soulignerait davantage la surface (dans des exemples similaires à celui que nous avons pu constater chez Léonard de Vinci). On a ensuite affaire aux formes ; le spectateur se focalisera sur leur éclairage ; l'orientation de la lumière pouvant libérer des indications sur le mobile de l'image. Puis en derniers lieux, il remarquera la couleur.

Elle peut également être envisagée comme un mode de voyage ; les gammes chromatiques vont nous emmener vers tel univers symbolique selon le nuancier sélectionné par l'auteur. L'estime qui doit être portée à tous ces consituants évite de contrarier la volonté de l'artiste, rester sur le droit chemin sémantique, ménager les déductions infondées mais tout de même faire sortir son regard des sentiers battus, faire qu'il soit pénétrant et le laisser entrer dans ce nouveau monde, inconnu, accessible une fois l'image dévêtue par la pensée.

L'arrivage dans ces terres neuves, alternatif au "scan" visuel opéré par le regard, est l'ingression par plans successifs (1^e plan → arrière plan). Jean-Luc Nancy dans *Au fond des images* (2003) clame que « le lieu de l'image est comme ce fond qui demeure quand une apparence se dérobe », formule qu'il tient de Maurice Blanchot ; « La profondeur n'est que l'apparence qui se dérobe ».

Ce que décrivent les deux auteurs illustre parfaitement ce mouvement du regard pour aller vers l'image ; un mouvement de caméra qui la dévore en commençant par « la première couche d'imagéité » (on entend ici observation et compréhension). Nous sommes encore dans les strates mais elles ne sont plus temporelles ni thématiques, cette fois il s'agit bien de matière visuelle, d'où le titrage de *Travelling pictural*. Cette notion tirée du cinéma est impérativement à dissocier du zoom (ou *travelling optique*). Contrairement au *travelling mécanique* dont nous faisons cas, le zoom modifie la distance apparente des objets mais pas le rendu de la perspective, qui ne dépend que du point de vue et non de la focale utilisée. Or il est bien question ici de déplacement, pas de grossissement. Voici une brève dérive par l'image, où les œuvres mettent en scène cette croisière du regard.



Château fort fort,
Dakopria, 2013 *



Sophie Lavaud, *Malrice active*,
2003 (tableau scénique N°1: *Maally*
Kandibiy, femme, rouge, bleu, 1925)



Institut culturel Congoé,
Geogé art project, 2011



Aspenvidia, Espéran 27 Chrono
quint n°1, 1989, *Antique, Noir*
*SE, MEXUS**



série *Projetal développé par*
Microsoft, games et vidéo
software



Nakoude, Super Mario
64, 1996



Château fort fort,
Dakopria, 2013 *



Sophie Lavaud, *Malrice active*,
2003 (tableau scénique N°1: *Maally*
Kandibiy, femme, rouge, bleu, 1925)



Institut culturel Congoé,
Geogé art project, 2011



Aspenvidia, Espéran 27 Chrono
quint n°1, 1989, *Antique, Noir*
*SE, MEXUS**



série *Projetal développé par*
Microsoft, games et vidéo
software



Nakoude, Super Mario
64, 1996

* Château fort fort :

→ <https://vimeo.com/88739879>

* à propos du travail de Sophie Lavaud :

→ <https://www.youtube.com/watch?v=4AAfCyHY3Vs>

(modélisation 3D)

→ <http://www.yvesgufflet.fr/3D/Matrice%20Active.html>

(programme en temps réel)

« Vivre la peinture de l'intérieur »; voyages picturaux interactifs au sein de tableaux numérisés devenus « tableaux systèmes dynamiques ». La couleur, la musique et le mouvement entrent ainsi véritablement en résonance, suivant la volonté de Kandisky de créer une « œuvre vivante ».

Hypotypose : figure de suggestion visuelle. Description animée au point que le lecteur " voit " le tableau se dessiner sous ses yeux, et qui plus est, devenir vivant.

(programmation: Yves Gufflet)

→ voir aussi *Hexagramme*, 1994 (tableau *Centre-Lumière-Bleu*),

suspension d'images numériques imprimées sur rhodoïd.

Passage de la 2D à la 3D, spatialisation de l'image qui devient un dispositif environnemental.

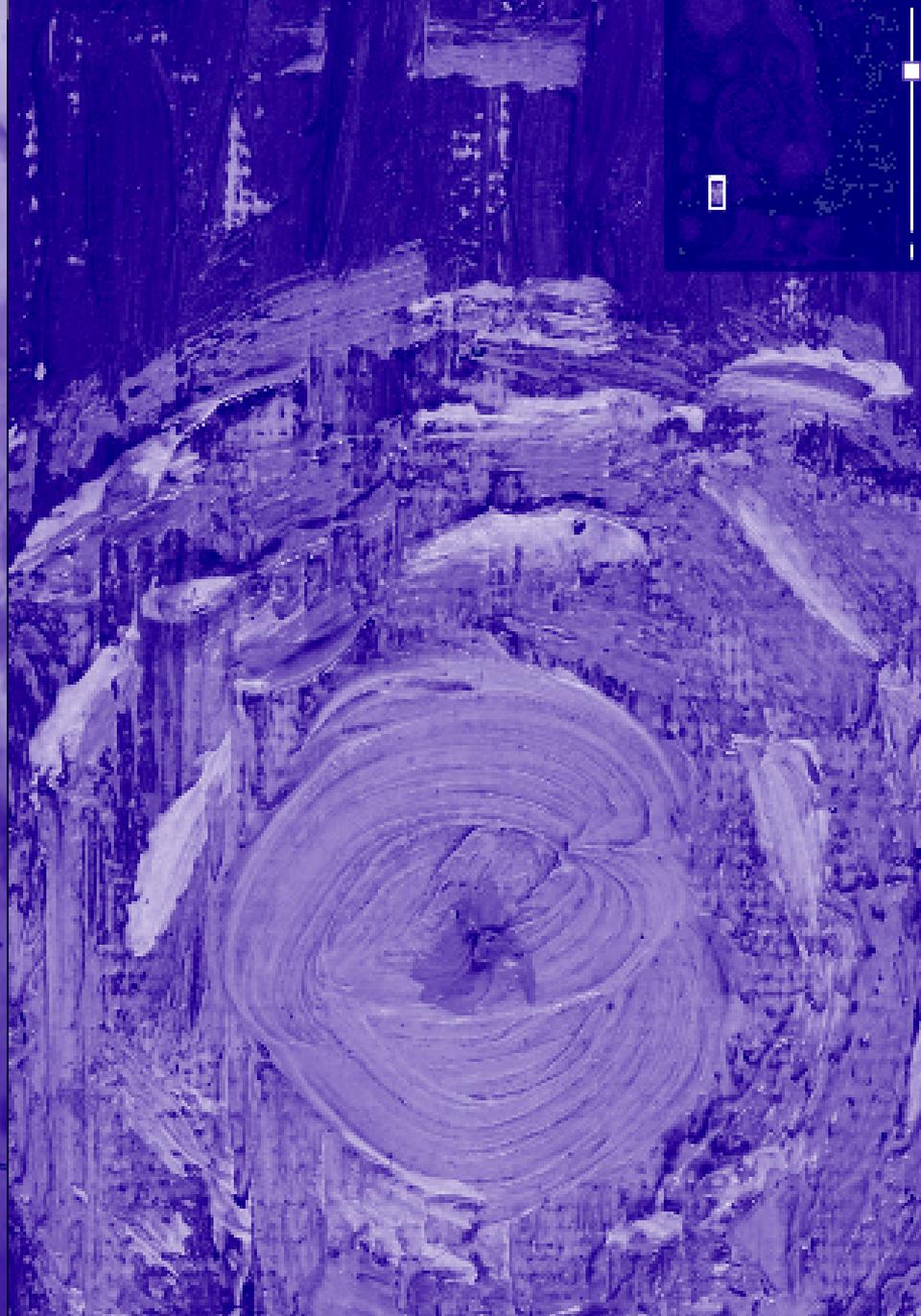
Elle requiert la participation du spectateur qui peut observer l'œuvre depuis plusieurs points de vues en évoluant autour d'elle. Il ne s'agit plus ici de représenter le corps en mouvement mais à mettre en mouvement le corps du spectateur.

* Google art project :

numérisation en 3D de 32 000 œuvres de 151 musées ou lieux différents à travers 40 pays + fonctionnalités Street view.

→ Détail de la *Nuit étoilée* de Van Gogh (1888) conservée au MOMA de New-York.





* Un voyage interactif est possible par l'intermédiaire du jeu vidéo (explorer le temps et le monde); une histoire dont nous sommes le héros.

→ exploration en FP view (vue à la première personne), c'est-à-dire en caméra subjective, caméra dont nous avons les commandes :

- Infomédia, *Explora II (Chrono quest II)*, 1989, Amiga, Atari ST, MSDOS + Bomb, *Eden (Explora II - démo)*, 1997, MSDOS

→ <https://www.youtube.com/watch?v=bh5qbhRcAP4>

- série *Portal* développée par Microsoft games et Valve software

→ identification au personnage principal :

- Nintendo, *Super Mario 64*, 1996 (s'aventurer dans différents niveaux en "entrant" dans des tableaux

~ téléportation spatiale)

• d'autres exemples :

- *The legend of Zelda* (Nintendo) = l'instrument qui vous ballade dans l'espace-temps : l'ocarina.

- *Tomb raider* (Core Design puis Crystal Dynamics) = vous incarner une archéologue intrépide, envoyée dans les quatre coins du globe.

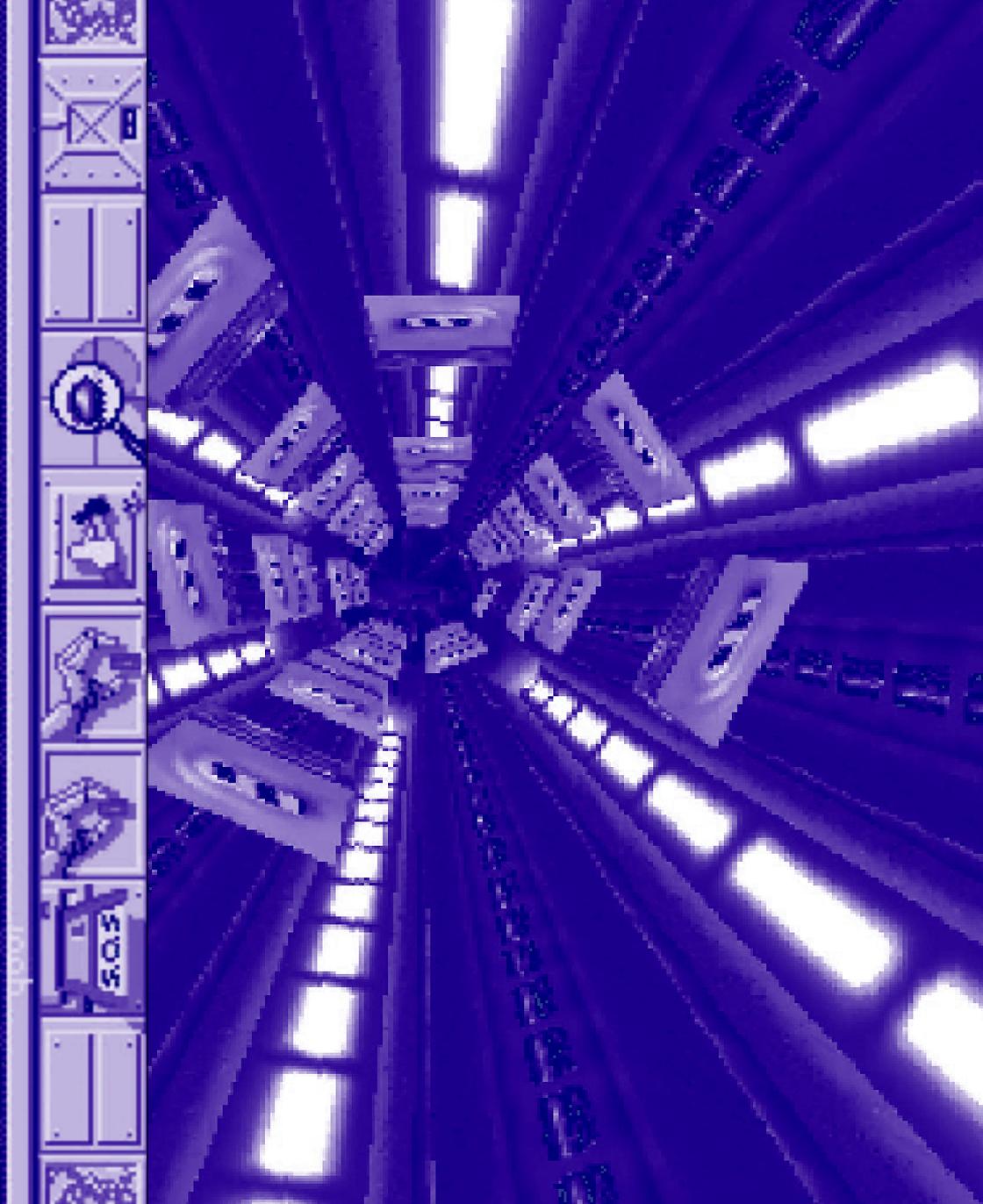
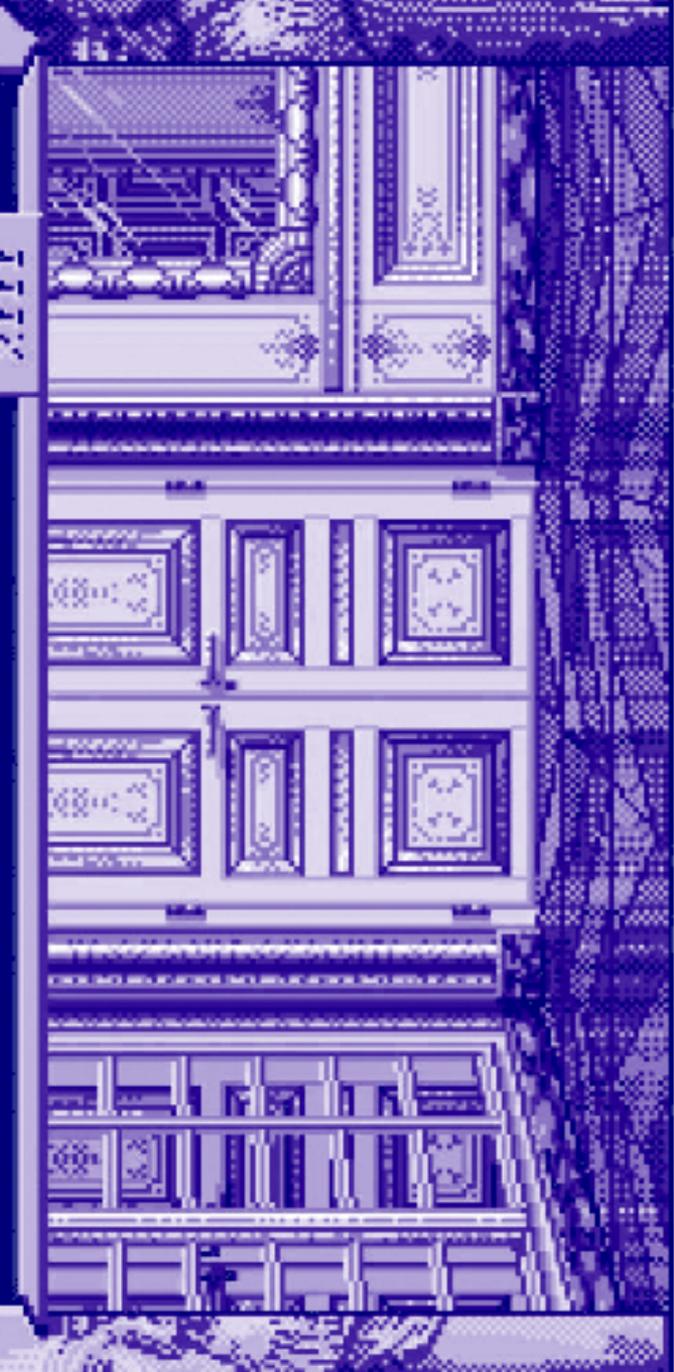
- *Prince of Persia* (Ubisoft) = vous êtes le maître du temps, votre totem est le sablier que vous détenez entre les mains.

- Giant Sparrow, *The unfinished swan*, 2012, Playstation network = le joueur y interprète Monroe, un jeune garçon à la recherche d'un cygne fugitif, échappé d'une peinture. L'originalité du jeu repose dans la découverte des décors (au départ immaculés de blanc) qui se fait par leur coloration en noir (pinceau à la main), laissant apparaître des silhouettes, des paysages qui se dessinent par l'ombre, dignes de l'école argentine en bande dessinée (le modelé par le noir et blanc ≠ contours).

- Thatgamecompany et Sony, *Journey* (littéralement « voyage » en anglais), 2012, Playstation network

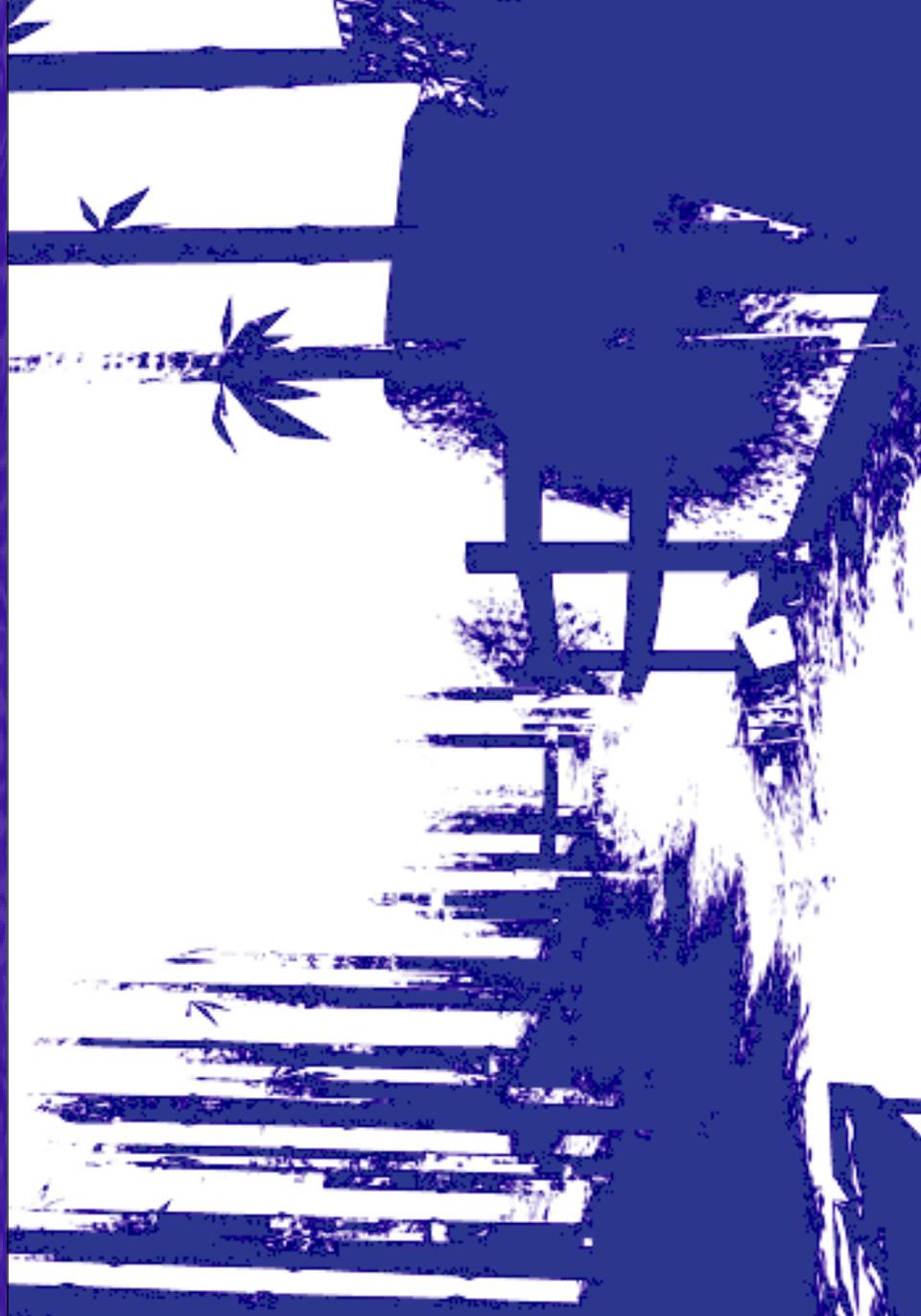
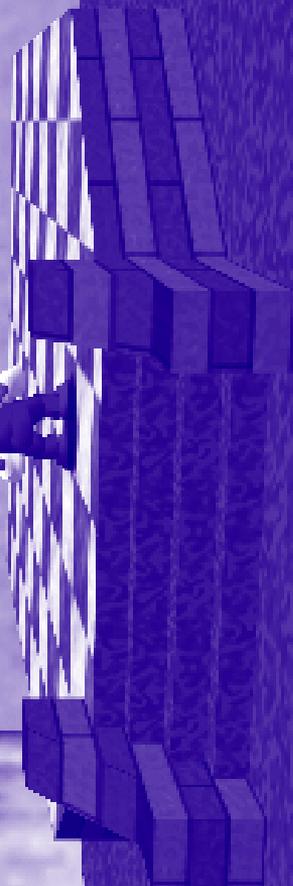
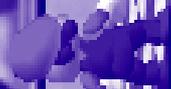
= Singularité émotionnelle, voire mystique, de l'expérience vidéo-ludique ; un personnage solitaire arpenteant de vastes plaines désertiques.

L'interaction réel-virtuel atteint son paroxysme avec le film interactif *Heavy rain*. Ce jeu, basé sur le libre-arbitre du gamer, offre un tel choix dans les scénaris qu'il dénombre pas moins de 18 fins différentes.



☆☆☆

☆☆☆



JOURNEY



L'appel du toucher

Peut-être sommes-nous assez près maintenant, près au point de pouvoir escalader la joue d'une vestale titienne (du Titien), pour trouver ce qui scintille tant dans le tableau et qui fait que nous souhaitons nous y projeter. Il est vrai que l'expérience d'images précédentes comptabilise, pour la plupart des œuvres reproduites, des projets vidéo, mais qu'importe, cela était utile pour comprendre la course du regard dans l'image dont on parle ; l'image immobile vers laquelle on se dirige. Dans cet aparté, on fera un saut intellectuel de la vue au toucher, un transfert d'organe sensoriel du à la dextérité des peintres, qui est l'une des propriétés "happante" de l'image. La peinture hollandaise (xvii^e s.) serait de bonne augure pour expliquer la visibilité tactile en question. Parmi les grands noms flamands, prenons Vermeer, dont on disait qu'il peignait "flou". Sa peinture égalait le réalisme photographique, il faisait des "mises au point" sur le mur du fond, avec un premier plan flouté, où le rendu de la matière émergeait dans les touches de lumière disséminées sur la toile.



*Luís Meléndez, dit le « Charulín
español », Nélier mortel avec
roussure et oranges, 1772*



Les Frères Goncourt traduisent par l'écriture et la description littéraire l'irruption visuelle, rendant les éléments du tableaux quasi palpables :

« [...] Chardin verse les assiettes d'un dessert — voici le velours pelucheux de la pêche, la transparence d'ambre du raisin blanc, le givre de sucre de la prune, la pourpre humide des fraises, le grain dru du muscat et sa buée bleuâtre, les rides et le verruqueux de la peau d'orange, la guipure des melons brodés, la couperose des vieilles pommes, les nœuds de la croûte du pain, l'écorce lisse du marron et jusqu'au bois de la noisette [...] ».

— À propos des peintures de Chardin (dans leur monographie sur l'artiste L'art du XVIII^e siècle de 1864)
 → Jacques Rancière, *Le destin des images* (2003, chapitre *La peinture dans le texte*, p.92).

On se projette ce banquet, où l'acte de répandre la couleur équivaut à celui de mettre la table. La pâte colorée affirme son empire sur l'espace du tableau. Dans une même fascination pour l'art de Chardin, Michael Fried remarque que son processus de séduction picturale dépend d'un semblant d'indifférence à l'égard du regard et d'une « absorption anti-théâtrale dans le propre drame intérieur du tableau ». Les images obtiennent ce qu'elles veulent en semblant ne rien vouloir du tout. Voici ce qu'il déclare à propos de *La bulle de savon* de Chardin et du *Radeau de la méduse* de Géricault :

« La bulle de savon, ou la sphère miroitante et tremblante, absorbe la figure, devient le corrélat naturel de son état du moment, celui de Chardin, et le reflet de l'absorption qu'il espérait chez le spectateur devant l'œuvre achevée. Ou il peut être violent comme dans Le radeau de la méduse où les efforts des hommes sur le radeau ne doivent pas seulement être compris en relation avec la composition interne et le signe à l'horizon du navire venant à leur secours, mais aussi par le besoin d'échapper à notre regard. Ils veulent mettre fin à notre contemplation et être délivrés de l'inéluctabilité d'une présence qui menace de théâtraliser jusqu'à leur souffrance ». — Michael Fried, *La place du spectateur, Esthétique et origines de la peinture moderne*, éditions Gallimard (collection NRF essais), 1990



Il y a là l'émergence d'un nouveau concept de tableau : celui où les personnages, absorbés dans leur activité, s'isolent du regard du spectateur. Michael Fried appelle cet état « absorbement ». Pour qu'un tableau captive le public selon lui, il faut que son thème évoque aussi la captation : silence, solitude, oubli de soi, méditation, inconscience, occupation prenante, etc. Il conduit alors à la fusion entre le peintre, le modèle, et le spectateur, ruine les oppositions voir/être vu et actif/passif. L'artiste s'adresse ainsi directement au spectateur en bâtissant le tableau autour de sa présence (qui conditionne l'image). Cette théâtralité de la peinture (que Fried appelle *conception pastorale*) est la fiction d'une existence physique du spectateur dans le tableau, celui-ci a le sentiment d'être à l'intérieur du cadre représentatif.

La *conception dramatique* de la peinture, qui à l'inverse recourt à tous les procédés possibles pour fermer le tableau à la présence du spectateur (l'ignorer pour l'impressionner), fait en sorte que les personnages ne s'adressent plus au spectateur mais s'expriment à l'intérieur de la scène. Les gestes, actes ou comportements s'exécutent sans qu'ils ne se sentent épiés, la perspective classique traditionnelle, basée sur un spectateur localisé en face du point de fuite, est elle aussi abandonnée. On retrouve une nouvelle intrusion de la cascade chez Michael Fried, qu'il décrit longuement dans un passage sur Vernet (comme un leitmotiv dans les toiles de l'artiste)



Dans ce corpus emprunt de littérature, il serait souhaitable de compter une dernière intervention de John Berger, qui dresse dans *Voir le voir* (1976) le tableau des *Ambassadeurs* d'Holbein (1533) :

→
| Holbein, Les ambassadeurs,
1533

« Nous avons fait valoir dans le premier chapitre que le sens du toucher était semblable à celui de la vue, mais de manière statique, limitée. Tout en restant purement visuels, chaque cm² de cette toile s'adresse au toucher, l'interpelle sans cesse. L'œil va de la fourrure à la soie, du métal au bois, du velours au marbre, du papier au feutre, et à tout moment, ce qu'il perçoit est immédiatement traduit et cela à l'intérieur même du tableau, dans le langage de la sensation tactile. [...] c'est son aspect tangible, c'est la façon dont il peut gratifier le toucher ».

Il y a d'autre part une anamorphose, un crâne, symbole métaphysique peint de façon très différente des objets scientifiques entreposés sur les étagères. Malgré la reproduction, le phénomène produit toujours cet effet sensationnel ; l'image s'active car c'est elle qui définit le point de vue (dans l'espace) que doit adopter le spectateur pour la voir. Même si le spectateur est en mouvement, c'est l'image qui lui dicte sa position. Nous avons là un très bel exemple d'inversion de la tendance des rapports regardeur/regardé, conformément à notre note sur l'inertie de l'image.



Il ajoute: « **Ce qui distingue la peinture à l'huile de toute autre forme de peinture, c'est son aptitude particulière à restituer la texture, le lustre, la solidité et la tangibilité de ce qui est peint. Elle définit le réel comme ce sur quoi on peut poser la main. Bien que les toiles soient des images bidimensionnelles, elles possèdent un pouvoir d'illusion bien supérieur à celui de la sculpture car elles imposent la présence d'objets possédant une couleur, une texture, une température, remplissant un certain espace, et par extrapolation, le monde tout entier** ».

Berger analyse par ailleurs brillamment tout au long de son livre la complicité entre la peinture d'académie et la publicité, unies dans le rendu tactile des objets, jouant ainsi sur le désir inné que possède le spectateur de l'acquérir. On connaît mieux les ressorts commerciaux de la pub, moins ceux de la peinture; l'acquisition d'une toile, accrochée à l'un des murs de sa demeure, étalait aux yeux des visiteurs le patrimoine du propriétaire (il s'agissait souvent d'une commande où les biens étaient mis en scène). Ce maniérisme optique, par le rendu public de matériaux rutilants, avait pour vocation d'exposer les attributs du luxe et de la fortune, et par ce biais, de susciter l'envie, que ce soit en peinture ou en mercatique.

Elles partagent également un goût pour la pose gracile, héritage de l'Antiquité, en faisant allusion, à travers le geste, l'attitude ou l'étoffe, aux modèles mythologiques. On pense aux nymphes « aux cheveux bouclés » de l'Odyssée, femmes idéalisées, dont les toges sont magnifiées par la multitude des plis qui se chevauchent.

« Le mot froissement se partage ici avec exactitude entre sa valeur sonore et sa valeur textile et tactile. L'élément propre — “ l'imaginal „ n'est de l'ordre du visible que pour autant que ce visible s'y frotte et s'y froisse contre lui-même, y entre en répons et en reflet avec lui-même ».

— Jean-Luc Nancy, *L'image: mimesis et methexis*, dans *Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.



↑
Jean-Henri Fragonard,
Le verrou, 1775-1777,
Musée du Louvre, Paris

Cette esthétique du drapé est théorisée par Alain Jaubert, dans un autre épisode de la série *Palettes* intitulé *L'Amour dans les plis* (1991), consacré à Fragonard. Avec lui, l'érotisme se cache en marge de l'action, il y a une nouvelle géographie amoureuse, lovée dans les creux des accessoires tels que coussins, tentures et lingeriez; la chambre à coucher se transforme en un décor fantastique.

« L'inquiétude métaphysique tombe sur le tableau par les plis de la draperie ».

— André Breton, cité par Jean-Luc Nancy dans le *Fond des images* (2003)



Enfin, ce chapitre tangible de l'image se conclura par une prompte halte sur l'haptique ; une ouverture sur les possibilités futures de la visibilité tactile. Cette science du toucher (de même que l'optique est la science de la vision et l'acoustique la science du son), fût autrefois étudiée par Alois Riegl, un historien du XIX^e siècle, qui releva des interrogations sur le sujet auprès des Égyptiens, des Grecs et des Romains (Bas-Empire). L'infohaptie (ou art haptique) naît donc en quelques sortes avec le bas-relief et occupe aujourd'hui le cœur du design d'interface, comme on peut le voir avec la tablette derniers cris de Fujitsu, retranscrivant des sensations de chaleur, de rugosité, etc.



Mallin Schwaizer, *Prés « délégué »*,
2011, affiche pour l'exposition collective
« *Neulinkammer* »



Cézanne, *Jeune femme
à la tête de marbre*,
1896

« D'une peinture à laquelle la conquête de la 3^e dimension avait été essentielle, et pour laquelle l'union entre l'illusion et l'expression picturale allait de soi, union qui voulait exprimer non seulement la forme des objets, mais encore leur matière et leur volume, c'est-à-dire atteindre à la fois la vue et le toucher ».

— André Malraux, *Le Musée imaginaire*, 1947, éditions Gallimard, collection Folio/essais

La mobilité des images par l'Histoire (en réalité par le travail comparatif que livre le spectateur), nous transporte dans un autre espace-temps, tout comme la mobilité du regard. L'image a donc cette faculté de créer des mondes parallèles dans lesquels elles nous entraîne soit par une confrontation de différentes temporalités (entendre courants artistiques et périodes historiques), soit par des stratagèmes visuels liés à sa construction qui nous font nous égarer en son sein, de sorte que le regard caresse l'image, ou qui nous emporte ailleurs, résultat de l'imagination qui s'évade.



Fujitsu, *Haptics sensory
tablet prototypes*, 2014,
Echigo (Japan)

Crocodile



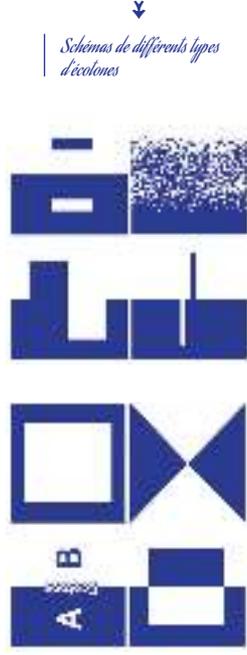
© Pocket Sound - <http://pocket-se.info/>



TRANSITIF

Ce texte-suture est une transposition de l'espace existant entre le spectateur et l'image. C'est une entrave succincte qui appuie cet « échange de rôles », ce basculement entre regardé et regardeur. Les termes intervalle, interstice ou suspension feraient de bons qualificatifs pour désigner l'espace en question mais l'on trouve dans la définition de « l'écotone » un sens plus proche encore : elle est cette zone de transition écologique entre deux écosystèmes, qui imprime au paysage un effet de lisière, soulignant ainsi le passage de la savane à la forêt ou d'une berge de rivière à une zone non-inondable.

Si elle peut être un corridor biologique, un puits de ressources pour les faunes et flores voisines (qui occupent un habitat différent mais manifestent des besoins équivalents en matière de nourriture par exemple), l'écotone est avant tout la fonction E qui sépare deux milieux A et B. Cette plateforme d'échanges où cohabitent des espèces végétales et animales abrite des va-et-vient permanents, des flux qui transitent d'un espace à l'autre, de sorte que les apports A et B finissent par se mélanger dans leurs démarcations respectives.



↓
Schémas de différents types
d'écotones

C'est une configuration que l'on peut retrouver dans la relation spectateur-image sous la forme d'un dialogue visuel, un « arrêt sur image » à proprement parler. Chacun plonge, glisse dans le royaume de l'autre, le face à face mène à une intériorisation ; on se projette dans la surface adverse.

Ô Miroir, mon beau miroir ? Avoir la sensation d'un monde inversé, comme dans La Traversée du miroir d'Alice (narrée par Lewis Carroll en 1931) ou celle de découvrir un monde nouveau, comme l'Orphée de Jean Cocteau (1950) qui passe de l'autre côté d'un miroir pour rejoindre les Enfers, où l'attend sa promise Euridice.



↓
Jean Cocteau, Orphée,
1950

« [...] en recevant une image, un miroir n'augmente pas de poids ni de volume [...]. Lorsque l'on casse le miroir en dix parties, on retrouvera dans chacun de ses fragments l'image entière, non déchirée, et dans chacune des parties du miroir cassé, l'image n'est pas plus petite que dans le miroir entier. L'image, le sensible, a donc la capacité de s'appuyer sur la matière, sur le médium mais pas de façon extensive. Son inhérence ne dépend pas de l'extension de celui-ci, c'est pour cela, pour cette capacité de se poser partout et non selon le mode de l'extension que les images sont partout :

dans l'air, sur la surface de l'eau, sur la vitre, sur le bois et elles vivent comme sur les corps, elles ne se confondent pas avec les corps. [...] l'image continue à subsister dans le miroir, même si personne ne la regarde. [...] L'image est un être purement supplémentaire, accidentel mais elle reste quelque chose de plus substantiel qu'un simple effet du regard des hommes ».

Emmanuel Coccia, Physique du sensible : penser l'image au Moyen-Âge dans Penser l'image, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.

L'image existe donc en-dehors de l'œil humain et avant que celui-ci ne la perçoive, mais son existence reste « médiale », elle est liée au support qui la reflète et a besoin d'un médium pour vivre. La philosophie d'Averroès, qu'indéniablement Coccia a lu, fait de n'importe quel corps un milieu, et de tout milieu un récepteur. Le devenir de l'image réside alors dans ce déplacement d'un milieu à un autre, elle ne reste jamais en place, elle change constamment d'espace domestique au même titre qu'un bernard-l'hermite, s'appropriant la coquille d'autres animaux pour en faire son chez-soi.

Corrélativement à ce déplacement de l'image, il y a le déplacement du regard, que relate Daniel Arasse dans son livre On y voit rien (Folio essais, 2003), véritable guide d'accès aux tableaux; il optimise le voyage du spectateur. Dans L'Annonciation de Francesco del Cossa (1470), l'historien de l'art est obnubilé par la présence d'un escargot d'une taille au moins trois fois supérieure à la normale puisqu'il rivalise avec le pied du personnage au premier plan. Pourquoi le gastéropode atteint-il des dimensions monstrueuses ? Daniel Arasse ne croit pas plus aux monstres que nous, il nous explique qu'en vérité, l'escargot n'est pas dans le tableau

mais sur le tableau, il est le signe de l'entrée du regard dans le tableau (cf. titre du chapitre, Le regard et l'escargot). Il est le relais du spectateur, et même du divin, comme les autres mouches et sauterelles peintes au-deça des scènes visuelles du XV^e siècle, l'insecte y est une incarnation de Dieu, « le créateur dans la créature, l'invisible dans le visible ». Ils sont limitrophes de l'espace fictif et de l'espace réel et figurent le regard aveugle: « dans ce que vous voyez, vous ne voyez pas ce que vous regardez ». Cette prise de conscience du regardeur par (dans) l'image va de paire avec la naissance de la modernité pour Arasse, en plus

de transcrire une vision du monde, le tableau indique implicitement la position du spectateur.

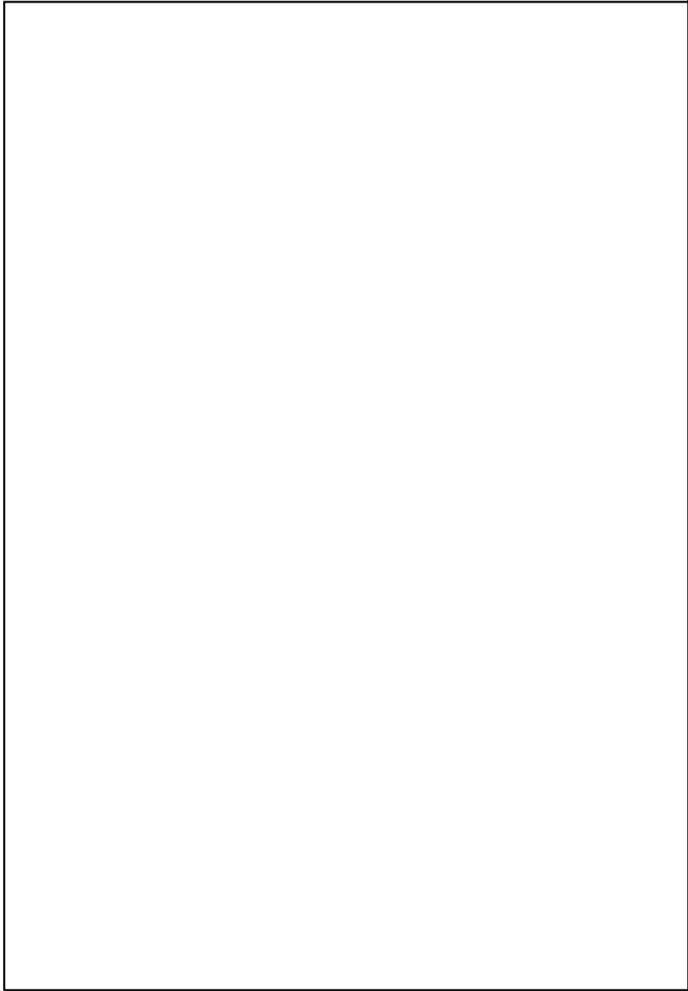
Le « facingness » (un terme qu'il subtilise à Fried), ce face à face de la peinture et du spectateur, où chaque portion de la surface regarde le spectateur: c'est bien la surface qui regarde, c'est elle qui est en action. J. Berger le disait aussi (Voir le voir, 1976): « **Nous sommes statiques, les images sont dynamiques** ». L'action (l'activation) serait finalement ce transport de l'un vers l'autre (à tour de rôle), le spectateur et l'image ne sont successivement actifs et passifs que dans cette action en particulier.

Quand le regard se dirige vers l'image, elle n'est pas inactive, amorphe puisqu'elle minaude pour attirer l'œil, mais ce sera tout de même le spectateur que l'on considèrera comme actif, puisque c'est lui qui se déplace, c'est lui qui va dans sa direction. L'un des objectifs de ce mémoire, si ce n'est l'aspiration première, est donc de décrire cette inversion de la tendance, les images s'actionnent et foncent droit sur nous, l'effet méduse atteint son paroxysme, elles succombent au désir (qui fût aussi pour un temps celui du tableau) de prendre la place du regardeur.

« Et lorsque le regard se porte au loin
— une idée que l'on retrouve dans le terme
moderne de télévision, il part en quête
du monde qui se trouve au-delà de la fenêtre.
La fenêtre distingue aussi le domaine privé
du domaine public, par conséquent,
la fenêtre est à la fois barrière et ouverture,
elle est aussi bien encadrement que passage vers
le lointain. A l'époque, les tableaux faisaient les
mêmes dimensions que les fenêtres des maisons.
Dans les deux cas, le spectateur se trouvait
enfermé à l'intérieur, tandis que le monde
restait à l'extérieur. Le dedans était l'espace

réservé au sujet, le dehors le lieu du monde
dont se retirait le " moi " afin de le contempler ».

— Hans Belting, La fenêtre et le moucharabieh :
une histoire de regards entre orient et occident,
dans Penser l'image, Emmanuel Alloa, éditions
Les presses du réel, collection Perceptions,
2011, France.



**II/
LA
PENSÉE
EN
CASCADE**

DU LUX AU FLUX

Notre archéologue de tout à l'heure, s'il se met à creuser la terre, trouvera l'eau. Il pourra observer le présent dans le reflet miroitant de cette flaque qu'est l'image contemporaine, battant aux côtés du réel, en mouvance perpétuelle. « Si l'Histoire n'est pas seulement la science du passé, mais l'étude de ce qui change, alors le changement, qui crée du passé en produisant le nouveau, est la fabrique même de l'Histoire » disait André Gunthert dans son blog *L'image sociale* (article *L'image fluide*, 2015).

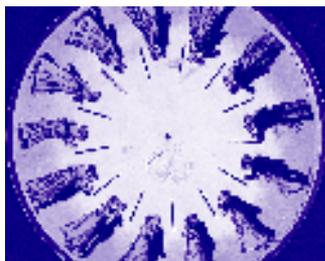
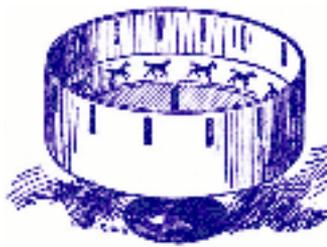
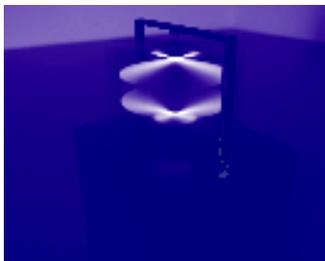
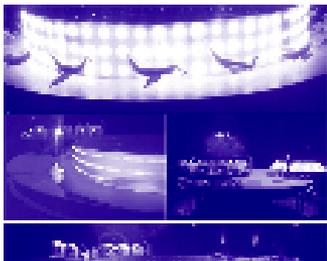
Il y analyse les moyens dont disposent « les autoroutes de l'information » pour faire circuler des images qui se caractérisent par leur versatilité. Les autoroutes désignent autant le progrès de la technique que la technique elle-même. Il nous en apprend sur la période charnière entre la reproductibilité de la photographie et la fluidité numérique, qui s'est faite sans transition.

Elle est passée inaperçue mais a laissé des séquelles, l'inconfort de la brutalité subie, par ce qu'on nous présente pourtant comme un glissement, s'est manifesté a posteriori. La stratégie des commerciaux obéit en effet à ce passage sous-silence ; elle nous vendit la continuité supposée dans le télescopage de l'appareil photo à la caméra, l'esbroufe allant jusqu'à maquiller la rupture dans la fabrication de l'objet. Les deux modèles se ressemblant fortement. On insistera ultérieurement sur l'incapacité de l'œil, de courte durée certes, à comprendre l'image animée. Et puis après c'était la « ruée vers l'image », une chasse s'organise autour de la conquête de la téléphonie, de l'informatique et du web. L'image se transmet à distance, leur diffusion croît de manière exponentielle, leur visibilité et leur circulation étant permises par l'état numérique. Gunthert complète cette analyse par une provocation ; la conversion numérique fût une révolution pour les amateurs et une crise pour les professionnels, qui percevaient autrefois le progrès comme une menace.

L'image éblouissante

Nous parlions il y a peu d'une inadaptation de l'œil face à l'image en mouvement, nous pensons le moment bien choisi pour que cette prétendue non-adaptation entre en scène. Si laps de temps infime il y a eu pour que l'œil s'y fasse, c'est bien parce que la prouesse technique a dépassé les expériences de vision habituelle qu'a pu rencontrer le cerveau, sa perception passant par le nerf optique, il a été incapable d'envoyer des signaux explicatifs et rassurants au reste du corps. Abel Gance compare le film aux hiéroglyphes : « **Nous voilà, par un prodigieux retour en arrière, revenu sur le plan d'expression des égyptiens** — souvenez-vous, Marie-José Mondzain, que nous citons en introduction, a dit de l'image qu'elle était égyptienne. [...] **Le langage des images n'est pas encore au point parce que nos yeux ne sont pas encore faits pour elles. Il n'y a pas encore assez de respect, de culte pour ce qu'elles expriment** » — ce que nous disions tout à l'heure.

En fait, l'œil s'était familiarisé avec tout ce qui relève du théâtre optique, étalé sur cinquante ans, mais fût violemment secoué par la première image de cinéma. Seul à réunir le mouvement vif et la lumière, les autres procédés concentrant leur efforts presque exclusivement sur l'aspect fonctionnel pour arriver au même résultat ; le cinématographe, l'ancêtre du « cinoche », est le premier à proposer un autre résultat. Tout commence donc avec le jouet optique.





Fred Sapey-Ericomphe, L'éveil du dragon, 2012.
installation, La Condition Publique, Roubaix



Le père (Antoine) Lumière
au XIX^e siècle



*Benjamin Muzzin, Full Lum, 2013 **
(projet de DANP), ECHL, Lausanne, Suisse



Auguste (et Louis) Lumière,
Cinématographe, 1895



Simon Ritter von Stampfer,
Zootrope, 1834



John Herschel, Chaumatope, 1825
(commercialisé par John Ayrtoun Paris)



Auguste Pierre, Lanterne
*magique, 1843 **



Simon Ritter von Stampfer,
Phénakisticope, 1832

* Benjamin Muzzin :

→ <http://www.ecal.ch/en/1845/studies/bachelor/media-interaction-design/projectsworkshops/full-turn>

* à propos de la *Lanterne magique* :

production en série, plusieurs versions, à chaque fois perfectionnées, ont vu le jour depuis le Moyen-Âge.

→ <http://www.animage.org/index.php> :

histoire du cinéma, du thaumatope aux débuts du théâtre optique (Émile Reynaud, *Praxinoscope*, 1876)

Le jouet optique, avant le cinéma, était encore un instrument fait pour être regardé seul. Avant le visionnage collectif, c'était un visionnage solitaire.

La grande invention des frères Lumière aura donc été de prolonger le travail entamé par le père photographe, en asseyant le public collectivement à l'intérieur même de la chambre noire.

Et vint le drame, un « missile projeté sur les spectateurs » pour reprendre Walter Benjamin. Le cinéma dynamite l'image carcérale (fixe, lente, éteinte) grâce au dixième de seconde.

La première image cinématographique serait le train de La Ciotat filmé par les frères Lumière, premier échantillon du cinéma assez brusque pour le coup ; il "fonce" sur le public, il crève l'écran. La légende veut que les spectateurs, lors d'une projection à l'Aquarius de Saint-Petersbourg en 1896, pris de peur et de panique, aient quitté la salle en courant. Une porte d'atelier s'ouvre et laisse échapper un flot d'ouvriers et d'ouvrières, de chiens et de bicyclettes affolés, agités ; le mouvement des images a entraîné le mouvement des regardeurs, force est de constater que dans cet exemple, c'est elle qui mène la danse [l'image].

Comparons la toile de cinéma sur laquelle le film se déroule à celle du peintre, que nous avons longuement survolée auparavant. Cette dernière invite le spectateur à la contemplation, devant elle, il peut laisser libre court à ses associations d'idées, ce qu'il ne peut pas faire (dans l'immédiat) devant la prise de vue cinématographique. **Premier heurt de l'image sur le regard, la vision (em)brouillée par le signal lumineux.**

« Je ne peux déjà plus penser ce que je veux, les images mouvantes se substituent à mes propres pensées ».

— Georges Duhammel, *Scènes de la vie future*, 1930, Paris

Le cinéma libère les images qui habituellement nous figuraient dans les peintures des bistrots, des avenues, des bureaux, des chambres meublées, des gares, des usines, bref c'était l'emprisonnement. Il eût des bienfaits salvateurs : par la force du gros plan, l'espace se dilate, par celle du ralenti, le mouvement s'étire. L'œil est désarçonné par cette liberté qu'on met à sa disposition, le grand air lui fait l'effet d'un éblouissement, le même que celui du soleil sur les esclaves de Platon.





Les frères Lumière, *Arrivée d'un train en gare à La Ciotat* (1895)



Peter Greenaway, *3x3D*,
(*Just in time*), 2014



Abel Gance, *Napoléon*,
1927 *



Chanel, *Rouge allure noire collection*,
2013, campagne publicitaire (clip) *



Jean-Luc Godard, *3x3D*,
(*Les trois désastres*), 2014



Stan Van der Beek, *Movie-Drome*,
1963–66/2012



Edgar Péro, *3x3D*,
Cinésapiens, 2014



Frédéric Dauos, *Clémentine 73*, 2010, *Les laboratoires d'Hubervilliers*, *Illegal cinema #18* *

prémices du film, expériences cinétiques

* à propos d'Abel Gance :
écrans en triptyque précédant le *Cinérama*
et le *Cinémascope* = projection panoramique

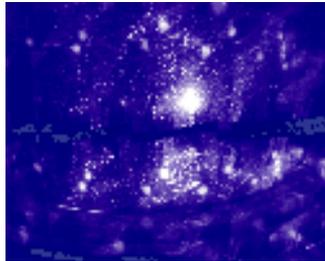
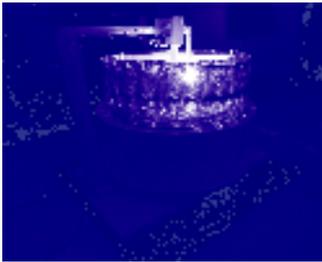
* à propos de Frédéric Danos :
projection simultanée de deux films de western
→ voir aussi la surimpression au Cinéma : Gance, Murnau,
Vertov, Godard, etc.

* spot publicitaire Chanel :
→ <https://www.youtube.com/watch?v=amJg4T49oE4>

Descriptif du projet Super Kaleida — DNAP, 2014
— Annexe

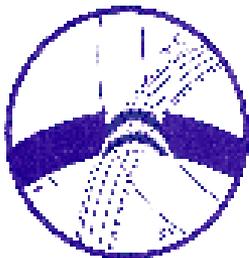
Il s'agit d'une machine lumineuse avec une structure mobile doublée, tournant dans les sens horaire et antihoraire. Directement inspirée des œuvres mouvantes de Fred Sapey-Triomphe et du *Cinéma simultané* de Moholy-Nagy, les images sont tirées de vidéos kaléidoscopiques réalisées au préalable et découpées en séquences.

Celles-ci sont imprimées sur des films transparents qui se croisent, conférant aux visuels un effet de surimpression animée. Cette superposition pourrait avoir un but narratif (comme c'est le cas dans le travail de Nagy) mais j'ai préféré prendre la voie de l'abstraction pour que le spectateur se focalise sur la plasticité des images qui vont se faire et se défaire. Une fois que la machine est immergée dans le noir, les formes amplifiées par la lumière habillent les murs et le mobilier environnant. Format 60x40x47 cm. — Bois, ampoule et équipements électriques, moteurs de tournebroches, films transparents (typon), colle.



[Extrait de *Peinture, photographie, film*, 1925, éditions Gallimard, collection Folio essais, *Le cinéma spontané ou polycinéma*, p. 119 → 122, László Moholy-Nagy]

« Il serait nécessaire de construire un cinéma qui soit équipé d'appareils et de surfaces de projection permettant de réaliser diverses expériences. Il est par exemple envisageable, grâce à un dispositif mobile simple, d'articuler la surface de projection traditionnelle en différentes surfaces obliques et courbes, à la manière d'un paysage fait de vallées et de montagnes. Afin de s'assurer la bonne maîtrise des distorsions qui se dérouleront au cours de la projection, on optera pour le principe de division le plus simple possible. On pourrait également proposer un autre type de transformation qui consisterait à remplacer les écrans carrés tels qu'ils existent actuellement, par des surfaces sphériques. Cette surface de projection devra avoir un très grand rayon, par conséquent une très petite profondeur, et être à 45° par rapport au spectateur. On y projetterait en continu plusieurs films à la fois (pour les premiers essais, peut-être deux), non pas à un endroit précis mais de gauche à droite, de droite à gauche, de bas en haut et de haut en bas, etc.



*Schéma : dispositif de cinéma spoutané
(esquisse par Moholy-Nagy)*

« Ce procédé nous permettrait de représenter simultanément deux ou plusieurs évènements initialement indépendants mais que leur rencontre calculée ferait coïncider de manière signifiante. Une grande surface de projection permettrait également de représenter un mouvement d'un bout à l'autre, celui d'une voiture par exemple, et de créer ainsi une illusion plus grande que ne le font les surfaces de projection actuelles, qui elles ne reçoivent qu'une image à la fois.

Le film de Monsieur A se déroule de gauche à droite : naissance, vie.
Le film de Madame B se déroule de bas en haut : naissance, vie.
Les surfaces de projection des deux films se croisent : amour, mariage, etc.
Les deux films peuvent ensuite demeurer en intersection, les évènements se superposant en transparence, ou bien continuer à se dérouler en parallèle. Enfin, un nouveau film, commun aux deux personnages, peut remplacer les deux premiers.
Un troisième (ou quatrième) film, celui de Monsieur C, peut se dérouler simultanément aux évènements A et B, de haut en bas ou de droite à gauche ou dans une autre direction, jusqu'à ce qu'il puisse croiser les autres films, c'est-à-dire coïncider avec eux de manière signifiante, etc.

Un tel schéma sera évidemment tout aussi adapté — si ce n'est plus — à des projections non figuratives comparables aux photogrammes. En introduisant des effets de couleurs, on se garantira des possibilités de création encore plus riches. La solution technique offerte par de telles projections (comme celle de la voiture ou celle de l'esquisse ci-dessus) est très simple et nécessite peu de frais. Il suffit d'installer un prisme orientable devant la lentille des appareils de projection. Enfin, cette grande surface de projection autorise également la répétition simultanée d'une suite d'images; il suffit de projeter sur l'écran d'autres copies du film en cours, grâce à des appareils juxtaposés et déclenchés à intervalles réguliers. On peut ainsi voir à plusieurs reprises le début d'un mouvement qui continue par ailleurs de se dérouler (en décalant à chaque fois une étape) et produire ainsi de nouveaux effets. La réalisation de projets de ce genre exige des performances nouvelles de la part de notre organe de perception optique, l'œil, et de notre centre perceptif, le cerveau.

Grâce au développement gigantesque de la technique et des grandes villes, nos organes perceptifs — auditif et visuel — ont accru leur capacité à fonctionner simultanément.

La vie quotidienne en fournit déjà des exemples: des Berlinoises traversent la Potsdamer Platz. Ils s'entretiennent et entendent simultanément:

le klaxon des voitures, la sonnerie des tramways, l'avertisseur des omnibus, les interjections du cocher, le passage fracassant du métro, le cri du vendeur de journaux, les sons qui sortent d'un haut parleur, etc., et sont en mesure de distinguer ces différentes impressions acoustiques. En revanche un provincial troublé par la multiplicité des impressions qu'il demeura cloué au sol devant un tramway qui passait devant lui. Il est aidé d'établir un exemple analogue pour les expériences optiques.

En fait, ces deux types d'expériences sont si analogues que seul un homme en prise avec son temps sera capable de percevoir l'optique et l'acoustique modernes employés comme moyens de création artistique, et d'en tirer profit ».

Le cinéma développe de nouvelles visualités, les cinéastes¹³ perçoivent l'immense chantier qui s'offre à eux, l'œil s'étant à présent adapté au mouvement, ils pensent à l'espace et à la surface de projection qui pourraient fabuleusement bouleverser la sensation d'immersion. Les écrans sont incurvés, multipliés, les images superposées, déformées, l'œil s'est fait à toutes ces perturbations, il apprend vite. Avant de chercher à comprendre les phénomènes optiques nouveaux dont nous serions jeunes bénéficiaires, une autre grande question nous semble prioritaire; **Comment la lumière (comme médium) permet-elle un débit d'images ? Comprendre la cause avant la conséquence.**

¹³ Gilles Deleuze, *L'image-mouvement. Cinéma 1*, 1983, Les éditions de minuit, collection Critique :

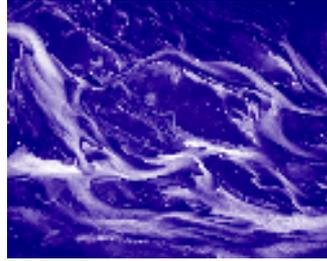
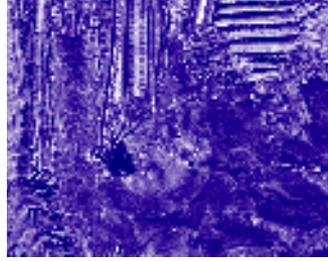
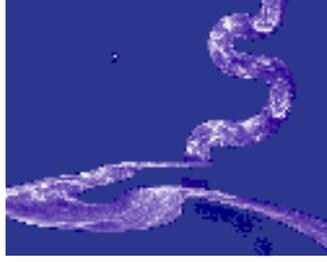
ici, l'image active s'apparente à l'image-mouvement de Gilles Deleuze, elle est une manière de faire participer le spectateur au temps du film en excitant ses fonctions « sensori-motrices ».

Liquéfaction

Comme image, le cinéma¹⁴ serait donc de la même famille que les fresques de Lascaux, habitant la grotte humide de Platon, mais dont il faut maintenant payer l'entrée pour y accéder, payer pour retourner dans le noir, le cinéma relégué au fond de sa cave préhistorique dans laquelle on redescend, un retour au cinéma des origines « associé à la nuit » (des temps ; le noir et blanc, le clair-obscur qui évoque sa naissance mais réveille aussi les douleurs de l'Histoire).

➔ Alain Resnais, *Nuit et brouillard*, 1956/ Samson lui oppose l'image vidéo, l'image « sèche », qui a besoin du jour car elle fait partie intégrante du monde réel. Devant l'image vidéo, aucune traversée n'est possible ; « elle déteste l'eau ». Elle se repaît au contraire d'électricité, et donc de vitesse et d'ubiquité. Avec l'arrivée du numérique et des logiciels de retouche d'image, tout un chacun peut modifier sur l'écran le contraste, la luminosité, la couleur, le volume sonore, etc.

¹⁴ Pierre Samson, *Image humide, image sèche (Cinéma, vidéo)* : ➔ Josette Sultan et Jean-Christophe Vilatte, *Ce corps incertain de l'image: Arts, technologies*, 2000, éditions L'Harmattan, collection Champs visuels





*Nicolas Courte, Lupanar, 2015,
ESAM Caen / Cherbourg*



*Clement Walla, Postcards from Google
earth, 2010*



*Yann Arthus-Bertrand, La Terre vue
du ciel, 2006 → 2011, photographies**



*Yann Arthus-Bertrand, La Terre vue
du ciel, 2006 → 2011, photographies**

*Enfouissement de résidus pétroliers issus de l'exploitation des sables bitumineux, Fort McMurray, Alberta, Canada

(57°01' N - 111°38' O)

**Détail de la rivière Pjorsa, Islande (63°57' N - 20°33' O)

234

Nous sommes adeptes du « morphing ». Elles [les images numériques] tentent en vain de briser l'unicité du cinéma qui est émotion, fluidité et débordement, par leur multiplicité (caractère que nous verrons plus tard). La télévision surtout, condense un trop-plein d'images, une présence exacerbée. Peut-être est-ce pour lutter contre l'angoisse du vide, de la page — de l'écran, blanc(he) et fragile ? L'image y est noyée par la consommation qui en est faite, dans un esprit « fast-food » et marqué par l'indifférence. L'image électronique occupe deux grands continents : la télévision familiale, de spectacle et d'information que nous venons de voir, et les réseaux numériques liés aux écrans d'ordinateurs ; les deux écrans vont-ils bientôt fusionner, face à l'obsolescence progressive (on pourrait presque dire programmée) du téléviseur, qui tombe petit à petit en désuétude ?

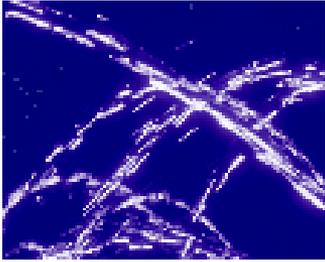
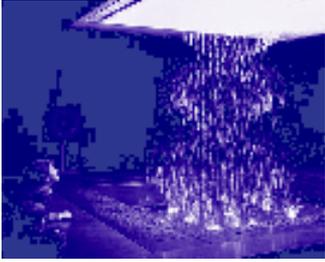
Nous délaissions voire abandonnons les images cathodiques qu'il propose, nous ne les regardons plus, elles ne font plus que nous parler, nous chuchoter à l'oreille, réduites à une voix hésitante qui toussote, agonisant dans un bruit de fond ambiant qui à la limite nous distrait. Leur identité ne perdurait que par la répétition, qui est maintenant mise à mal par le numérique, roi de la copie et de l'image dupliquée. Elle perd ses images et il les lui vole. La vidéo analogique supporte péniblement la compression, ce que le numérique accomplit à merveille ; il l'a détrôné et fait passer ces visuels pour des « fantômes flous, délavés », des images mortes donc. La TV, en voie de disparition, trouve peut-être encore une forme légitime d'existence dans le direct, seule vraie singularité dans ce monde de la redite. En dehors du live, plus que d'images sèches il faudrait parler d'images « desséchées », un univers désertique du toc et du recyclage ; la voilà notre île déserte deleuzienne, notre ruine sur laquelle on peut bâtir, un terrain vague, en friche, constructible. L'image électronique est courte et sèche, domestiquée, elle apparaît et disparaît à volonté sur l'écran alors que l'image humide du cinéma est une image longue,

sauvage, un grand fleuve qui serpente. Il [le cinéma] a un rapport intime à l'eau, ces courants divers et ondoyants sont variés comme un grand fleuve (courants mais aussi tourbillons, cascades, embouchures vaste comme la mer). On saisit la liquidité de l'image de cinéma dans son essence même ; dans sa matérialité, sa fabrication, sa projection, etc. L'eau, comme le film, « double le monde », entre reflet et profondeur. « Tout film est un voyage, voyage sur l'eau, sur les routes, dans les nuages, dans la mémoire. Tout est fait pour que ce voyage soit intense et fluide ; le grand écran déborde la vue, imprègne à jamais la mémoire, trace un sillon définitif dans l'évolution du cinéma, il passe de l'autre côté de la rive », formant ainsi un clivage avec le numérique.

Les images flottent et prennent le large, cependant notre fascination pour elles demeure. Le cinéma se maintient dans un rituel qui a peu évolué depuis les frères Lumière car il offre sans doute un type d'image irremplaçable, une « respiration » des images. Nous sommes du même avis que Pierre Samson pour ce qui est de la télévision ; elle est « à sec ».

235

En revanche, l'image numérique connectée s'écoule tout comme le cinéma, dans un espace différent de l'écran qui n'est qu'une étape pour elle, glanant tout le cyberspace. Le cinéma, le réseau, sont des lieux de translation, des centres de trajectoires, qui comme les images, n'existent que traversés par les voyageurs (les spectateurs, plus précisément leurs yeux).



*Shiro Takahashi, Matrice liquide 3D, 2014, exposition Art
robotique, Cité de la Science et de l'industrie (Paris) **



*Kenneth Anger, Eaux d'artifices,
1953 **



*Bill Viola, The deluge, 2014, leaser
de son exposition personnelle au Grand Palais **

* Liens vidéo (dans l'ordre établi page précédente):

- <https://www.youtube.com/watch?v=p5uMzUfCqXo>
- <https://vimeo.com/34137583>
- <https://www.youtube.com/watch?v=TTJy6NxxKx8>

Bachelard aussi, dans *L'eau et les rêves: Essai sur l'imagination de la matière*, (1942, éditions Le livre de poche, collection Biblio essais) souhaite voir les « eaux vives » s'alourdir, s'alentir — celles du flux et non celles du film. Ils leur préfère les eaux profondes, « dormantes », qui stagnent dans le temps, permettant à l'œil de s'y poser plus longuement et d'observer minutieusement les images qui s'y trouve croisées. Même si le cinéma berne la persistance rétinienne du spectateur, vrai réponse à la question du débit, ses plans se prolongent, en règle générale, suffisamment longtemps pour pouvoir les apprécier, a contrario du flux. Zygmunt Bauman était dans les années quatre-vingt-dix le schème de la « Modernité liquide », suppléé à celui de la post-modernité. Sa vision pessimiste applique la liquéfaction au domaine social, les objets et concepts dont la fusion les a rendu liquides ne peuvent plus revenir à un état solide.

La société se trouve dénaturée par une trop grande flexibilité, toute chose n'est faite qu'à moitié, on commence une chose nouvelle avant d'en avoir fini avec la première ; il y a un trop grand attrait pour la nouveauté, nous sommes rongés par l'habitude, qui caractérise pourtant une société : culturellement, dans la tradition. Faut-il y voir une lutte contre l'ennui, en dépit de la perte d'identité de la civilisation ? La société s'ennuie et a besoin du divertissement ; le peuple solide, pluricellulaire, qui garde sa conformation comme un corps du même état, devient la masse, unicellulaire, qui comme le corps liquide se déforme à la moindre pression extérieure, suit le courant, le « mainstream ».

La cascade : clairvoyance et organisation

Nous voyons dans la figure de la cascade un potentiel de structuration du flux, du bassin confus à la chute d'eau organisée. Mais parlons d'abord du gain optique de cette cascade, qui contribue aussi à la clarification des coulées d'images, volatiles et instantanées. La visibilité tactile a plusieurs fois été sujette à des intrusions de sa part, elle envahit les arrière-plans des tableaux. Celle à laquelle nous faisons allusion maintenant est invisible, mettons transparente. Elle est aussi active et ce n'est pas l'œil qui est générateur de cette activité ; à image active, œil "ouvert".

Il ne s'agit plus d'observer la "cascade" d'un point de vue frontal mais plutôt depuis une posture surélevée, culminante, comme en plongée, ou bien d'adopter une position subalterne, comme en contre-plongée, pour pouvoir en apprécier le moindre clapotis, dans un débit dense et continu. La représentation que l'on peut s'en faire vue de dessus ou de dessous permet néanmoins de discerner chacun de ses composants, qu'il soit iconographique ou textuel, à condition bien sûr que la vitesse d'"écoulement"

tienne compte des limites de l'œil humain. « La 1^e somme d'informations assimilée devient pour notre œil une vitre transparente qui nous autorise à compulser la 2^e somme ». C'est ainsi que nous avons introduit la Pensée en cascade. Il y a une anticipation des images qui précèdent ou qui suivent, on perçoit leur sillage, la trace lumineuse. À peu de choses près, la fonction de la fenêtre dans l'art fut la même que celle de la cascade aujourd'hui, montrer, transporter, questionner. D'ailleurs, quand on y pense, on peut disposer les fenêtres informatiques de telle sorte à les aligner et à les superposer, faisant d'elles des "cascades" d'images numériques.

Voir de l'autre côté de la fenêtre, se projeter. C'était encore le principe d'un exercice de Léonard de Vinci, exercice qui consistait à comparer le modèle naturel en regardant d'un œil l'arbre tel qu'il apparaît sur la surface du verre qui a été peint, et de l'autre œil l'arbre derrière le verre. Pour de Vinci, la perspective est donc simplement la vision du monde tel qu'il s'imprime sur une vitre, sur la surface de laquelle tout ce qui se trouve derrière la vitre a été dessiné.

« La transparence idéale d'une image, [...] apparaît alors comme une vitre transparente sur un univers textuel qui se tient derrière, ou encore comme une lune qui ne dispose d'aucune lumière propre et dont la clarté ne provient que de la lumière du soleil qui s'y reflète ».

— Gottfried Boehm, *Ce qui se montre, de la différence iconique dans Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.



*Flying Lotus, 3D live show
(new stage set up), 2006*

* <https://www.youtube.com/watch?v=rbuQuvocoYE>

Il nous faut « dépasser la vision ordinaire » (formule de Benoît Buquet lorsqu'il parle de *subpercezione*, la sub-perception italienne). L'image du wormhole (ou trou de ver) pourrait être éclairante pour cette vision nouvelle à acquérir.

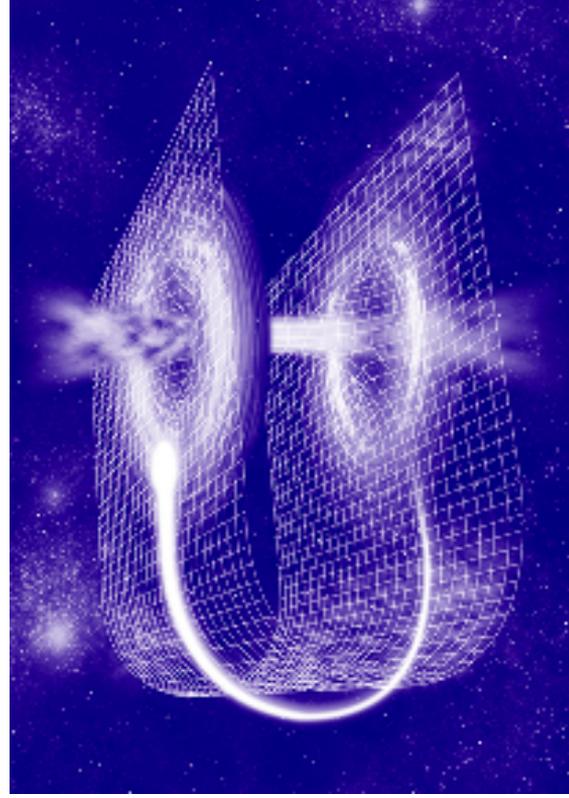
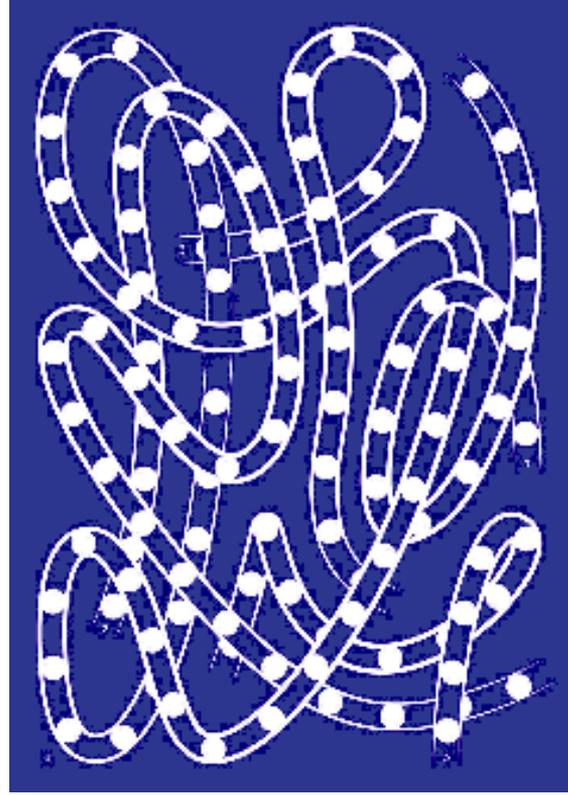
En physique, les wormholes sont des raccourcis qui rejoignent d'autres espaces-temps. À l'instar de ces abréviations spatiales, majoritairement présentes dans le cosmos (elles permettraient notamment d'accéder à d'autres galaxies que celle que nous connaissons, la vitesse comme remède à la courte espérance de vie humaine), la cascade est un raccourci qu'emprunte la pensée pour lire les images, le flux d'images.

« Rien de plus actuel que les espaces virtuels dans lesquels les techniques les plus innovantes nous plongent. Et pourtant, par un lent rééquilibre, les plus rares nouveautés s'ancrent dans des habitudes millénaires que nous n'avions pas perçues. Comme dans la pâte aplatie par la transformation du boulanger, les deux points les plus éloignés l'un de l'autre peuvent se trouver

soudain superposés, un passé très lointain peut coller exactement au présent : ainsi l'arithmétique sumérienne est-elle intégrée à des logiciels informatiques. Ce temps plié donne à voir des coïncidences qui ne sont pas des hasards ».
— Christian Godin, *Panorama d'une pensée*, 2010

« L'univers est pensé par Leibniz comme une machine à plis qui se replie et se différencie infiniment en soi-même ».
— Horst Bredekamp, *La « main pensante » : l'image dans les sciences*, dans *Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.

Pour mieux voir encore ce que nous appelons la Pensée en cascade, on laissera la parole aux artistes (ou designers) qui ont élaboré des projets inventifs à son égard. Ils redorent le blason de l'œuvre-outil, en associant le beau à l'utile, convoquant ainsi d'agréables expériences d'images. L'on fait alors un voyage sensible et intelligible dans les images par association d'idées.

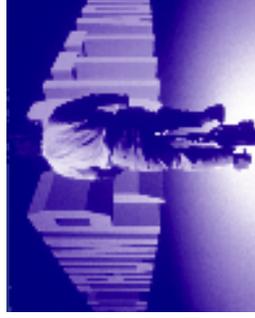




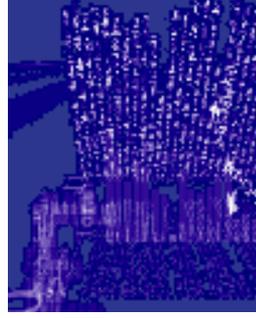
*Etienne Chiquet, Cascadé,
2002.**



*Benoit Baulieu, La ligne, c'est sérieux!
(exposition personnelle), 2003.**



*Jeffrey Sauer, The digital city
(La ville virtuelle), 1989.**



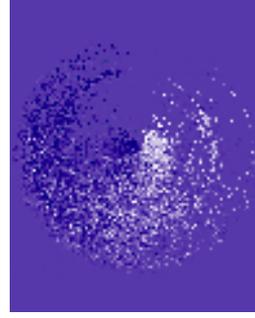
*schéma d'un "Wormhole"
(image de synthèse)*



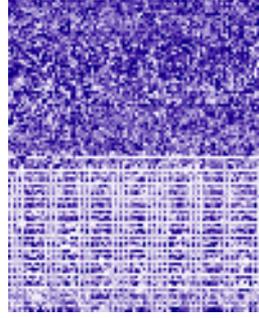
*Marie Cooper, Information
Landscapes, 1994.**



*Mattias Bernhard,
Gingermann galaxy, 2015.**



*Lev Manovich, Photo trails,
2003.**



*Lev Manovich, Curve line,
2009.**

* à propos de Benoît Bodhuin :

→ <http://www.bb-bureau.fr/post/69685467905/exhibition>
(galerie toutouchic, Metz)

* Étienne Cliquet :

outil de documentation photographique par navigation aléatoire, base de données de lieux déshumanisés, pris pour la plupart à la sauvette dans des datacentres de Montréal et alentours, à laquelle quiconque à accès depuis la "cascade" de mots-clefs du menu déroulant. C'est un acte engagé, presque résistant, pour mettre le doigt sur les no man's land modernes.

* Jeffrey Shaw :

se déplacer dans des données à vélo, en pédalant

* Muriel Cooper :

→ <https://www.youtube.com/watch?v=Qn9zCrIJzLs&feature=youtu.be>

« Les nouvelles méthodes d'exploration et de navigation comprennent l'utilisation de transparence, voile, flou, superposition et zoom infinis. Les idées montrées dans cette vidéo : construction typographique, mouvement transitionnel, transformation de l'information, points de vue multiples et chemins interconnectés, se combinent avec nos travaux précédents pour devenir les composants d'un nouveau langage de visualisation ».

* Mathias Bernhard :

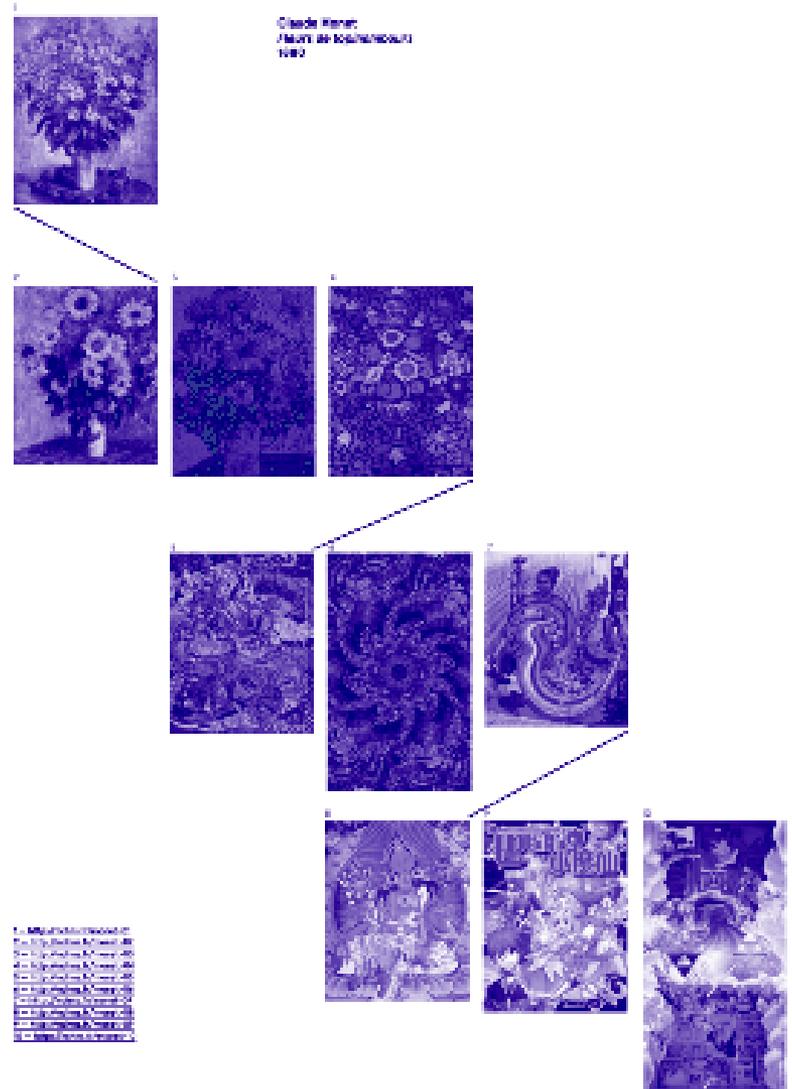
de la data visualisation historico-artistique

* Lev Manovich : la visualisation de données-images par les images

* algorithmic art history :

→ <http://algorithmicarthistory.tumblr.com/>
algorithmes et histoire de l'art

Algorithme et Histoire

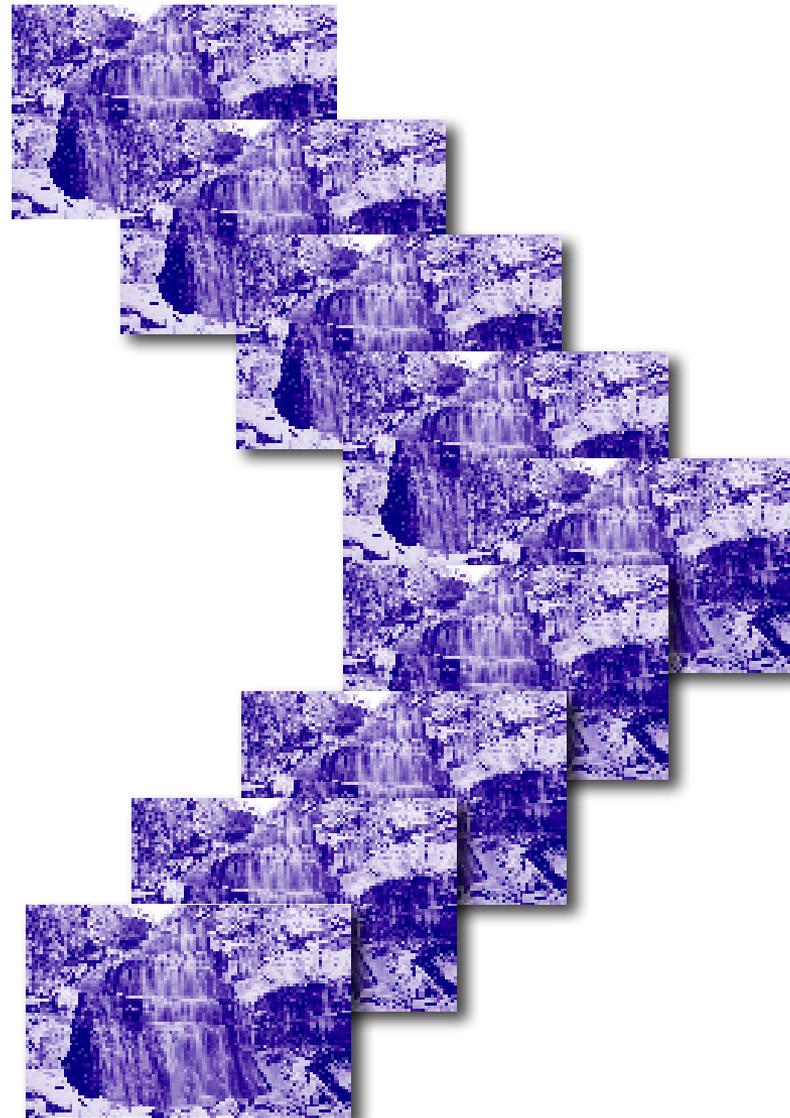


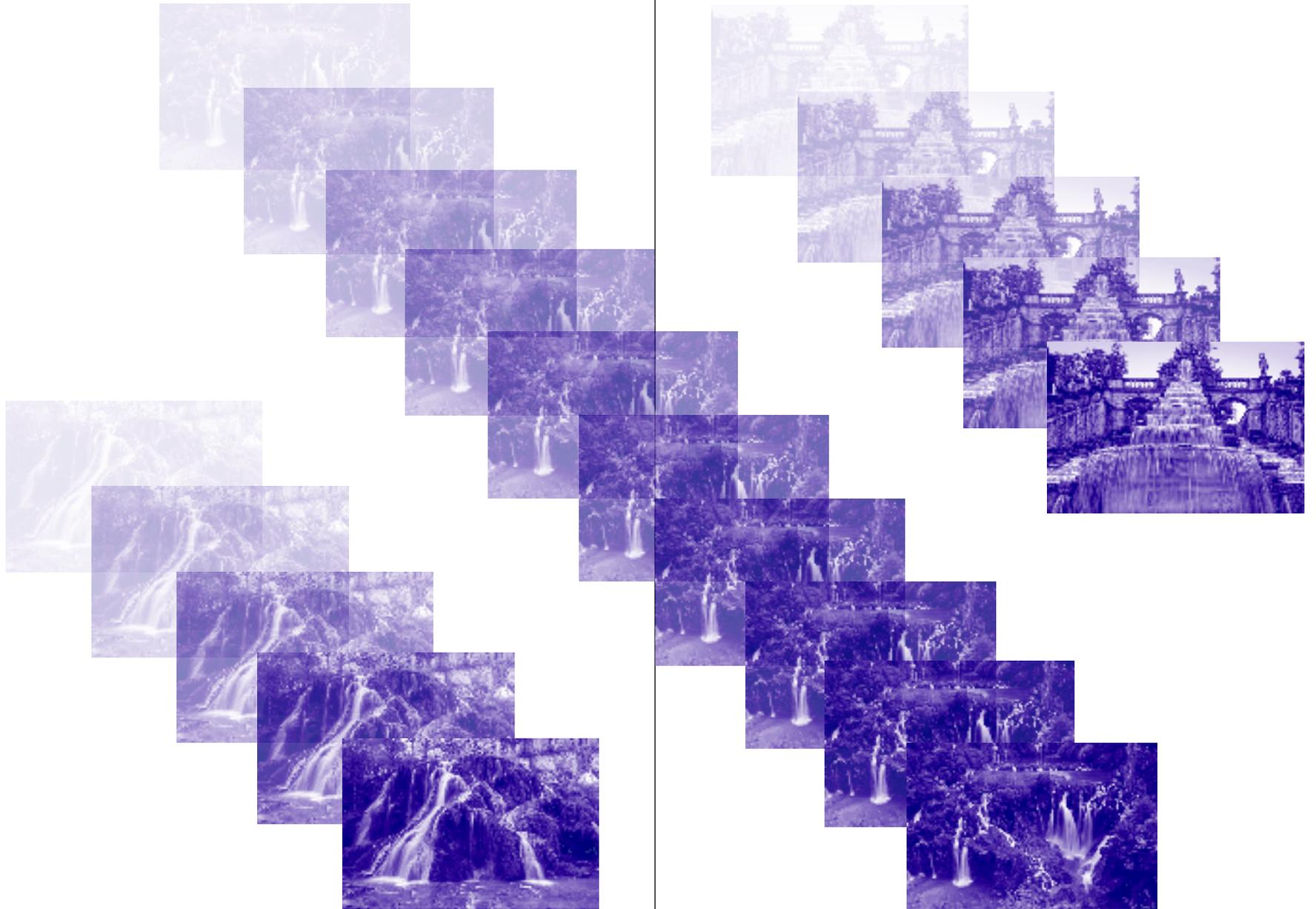
Voyons maintenant la structure de la cascade, qui nous intéresse surtout du point de vue de la hiérarchie. Son squelette, sous l'enveloppe qu'est l'eau, se construit en escalier, il y a des niveaux, des échelons, en particulier dans les exemples choisis, avec en favori le modèle jurassien du *Hérisson*, qui jonche la rivière du même nom, incarnations visuelles de l'image que nous nous faisons de la cascade en tant que concept.

Cette structure fait donc écho à l'organisation en arborescence, grandement mise en œuvre sur les plateformes web. Le css (cascading style sheet), est un langage du code informatique qui succède au HTML dans la programmation d'un site internet, et qui agence le texte, vous vous en doutez, en cascade. Dans la lignée des logiciels open source, qui respectent la politique du logiciel libre (c'est-à-dire du droit à la redistribution, à la modification du code source ou à la création de travaux dérivés) et dont on entend beaucoup parler aujourd'hui (suivant la logique du partage, valeur sociale en pleine réhabilitation), on a l'Opencascade technology.

C'est un complément pour la modélisation 3D, une bibliothèque d'objets géométriques et d'applications qui facilitent et augmentent les compétences des logiciels de CAO. Source/URL, flux, dorsale, toile (world wide web), autant de mots qui renvoient au champ lexical de la nature, nature que nous allons aussitôt comparer au numérique dans une courte parenthèse structurelle.

-
- | *La cascade du Hérisson,
Menétrux-en-Joux (Jura)*
-
- | *La cascade des Eufs,
Baume-les-Monsieurs (Jura)*
-
- | *Les cascades du parc naturel
de Pléièce (Croatie)*
-
- | *La Grande cascade
de Saint-Cloud (Paris)*
-
- | *Lloyd Bacon et Busby Berkeley,
Prologue (By a waterfall), 1933*









NATURE *œ* NUMÉRIQUE

L'arborescence est, en informatique, le modèle de prédilection pour classer l'information. Ce système de cascading est par ailleurs très proche de la généalogie ; la construction d'un site internet (A) se déroule de la manière suivante : header-body-footer (des mots référant au corps humain), il est question de liens entre "parents" et "enfants". Une balise située à un rang inférieur d'une autre balise lui est subordonnée et réagit en fonction des modifications qu'on apportera à l'"ainée" (B).

A)
`<html>`
`<head>title</head>`
`<body>content</body>`
`</html>`

B)
`<body>` (parent 1)
 `<div>` (parent 2)
 `<div></div>` (enfant)
 `</div>` (parent 2)
`</body>` (parent 1)

↓
*Ernst Haeckel, Tree of life:
Evolution of man, 1879*

↓
*Charles Darwin, Le corail
de la vie, Carnet B (expérience
du voyage sur le Beagle, 1837)*

Pour aller plus loin, on pourrait parler de "ramification", un dessin en rameaux qui ajoute à l'image spatiale un processus, d'un mouvement qui n'est pas un déplacement, mais un engendrement de formes qui se reproduisent à partir d'un tronc commun.

Chaque rameau est issu du précédent et tous le sont du tronc, tous différent entre eux et de celui-ci, et pourtant les derniers gardent la mémoire des précédents, s'en distinguent et les recueillent. Enfin, il y a la résurgence; à chaque rameau pousse des surgeons.

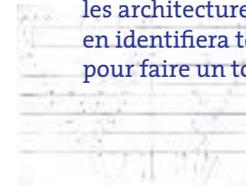
Le procédé ancestral massivement utilisé par les cyber-outils, existait déjà chez Darwin dans ses diagrammes évolutionnaires.

Ce schéma, icône de modernité, n'apparut pas longtemps en revanche sous les traits d'un arbre, assez rapidement le naturaliste y renonce au profit du corail. La métaphore de la macro-évolution et le processus évolutif se déployant dans le temps lui paraissent plus évidentes sous la forme du corail, dont il dit même que le permuter avec l'arbre de vie ferait sens, il y aurait un corail de la vie, et non un arbre. Il le répète, le souligne dans le texte qu'il adjoint au dessin: « aucun modèle arborescent, mais bien les contours de coraux ».

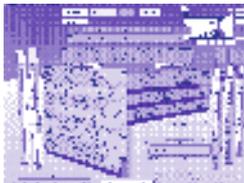
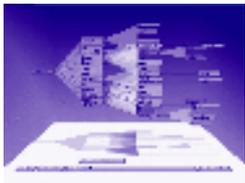
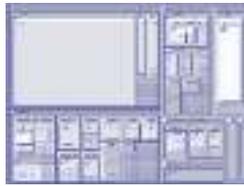
« [...] le corail comme métaphore visuelle pour expliciter le processus évolutionnaire, permet de visualiser le processus temporel de manière d'autant plus convaincante qu'il permettait de métaphoriser d'un seul coup d'œil la séparation des espèces encore vivantes et celles déjà mortes ».

— Horst Bredekamp, *La « main pensante »: l'image dans les sciences*, dans *Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.

Darwin commence donc à complexifier la structure originale de l'arbre, et les modèles n'ont cessé de se parfaire depuis, à travers l'étude de la visualisation de données (ou data visualization), une discipline dont on comprend aisément la raison d'être en ces temps réseautés de mondialisation. On ne verra pas toute les architectures de représentation mais l'on en identifiera tout de même quelques unes pour faire un tour d'horizon.



↑
*Charles Darwin, Diagrammes
évolutionnaires, 1837-1859*



La *Treemap* (ou carte proportionnelle), figure de proue, est une représentation de données hiérarchiques dans un espace limité où s'imbriquent des cases de différentes tailles. On l'utilise souvent pour faire un point électoral, séparer les républicains des démocrates par exemple, et ainsi observer dans quels tiroirs et par combien ils se rangent (entre-nous c'est un classique en politique ; la sacro-sainte proportionnelle, « la politique n'est pas un sport où s'affrontent deux équipes » (la droite et la gauche en l'occurrence) se tuent à nous dire les élus, « à droite on dort et à gauche on rêve » plaisante encore l'écrivain Georges Bernanos).

Dans une même recherche de proportionnalité, Michael Balzer et Oliver Deussen modélisent en 2005 le *Diagramme de Voronoi*, qui s'apparente à un tissu cellulaire. Petite halte sur la *Mindmap* aussi (ou carte heuristique), une carte mentale dont la structure est éclatée : le brainstorming était traité de façon linéaire, listé, il s'adapte aujourd'hui au fonctionnement des technologies actuelles et suit cette tendance disparate. Dans les années quatre-vingt-dix, c'est la naissance de la spatialisation des données : George Robertson et son équipe du PARC de Xerox, un institut de recherche californien, développent la visualisation 3D animée et disposent les objets (data) dans une pièce en trois dimensions, s'adressant ainsi directement à la mémoire spatiale, qui vient soutenir les autres mémoires sollicitées.

↓
un exemple de treemap

↓
Michael Balzer et Oliver Deussen,
Diagramme de Voronoi, 2005

↓
Michael Balzer et Oliver Deussen,
Diagramme de Voronoi, 2005

↓
George G. Robertson, "
*Cone trees: Animated 3D
visualizations, 1991*

↓
George G. Robertson, "
Butterfly Browser (90's)

↓
George G. Robertson, "
*Data mountains: using spatial
memory for document manage-
ment (90's)*

Nous ne sommes plus dans les strates tempo-
relles, ni picturales mais bien dans les strates
spatiales ; l'œil aguerri de l'archéologue voit
maintenant la topologie des images : leur réseau
et leurs confluences.

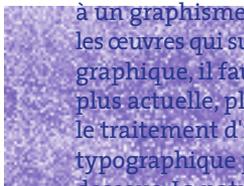
Si l'on voulait transposer le darwinisme,
sa théorie évolutionniste, à l'image, on dirait
de l'évolution de l'espèce-image qu'elle se fait
par sélection "culturelle" (≠ naturelle). Dans
son sens commun, la sélection culturelle désigne
les aptitudes non nécessaires à sa survie que
l'homme a assimilé au fil du temps (ex : la diges-
tion du lait). Mais dans le sens où on la pense ici,
on évoquerait plutôt ses éclosions temporaires,
là dans un recoin du net, là-bas au revers om-
bragé d'une page de magazine, mais elles n'y
restent jamais éternellement. Elles meurent ou
vont dans un endroit qui nous est inconnu, quoi
qu'il en soit, elles disparaissent (pour notre
champ de vision et pour la culture populaire).

* avec deux autres membres de son équipe : Jock D. Mackinlay et Stuart K. Card

« Le monde des images constitue donc aussi le lieu où nature et culture, vie et histoire s'exilent dans un espace tiers ».

— Horst Bredekamp, *La « main pensante » : l'image dans les sciences*, dans *Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.

Comme les espèces disparues nous sont transmises par les fossiles, l'image-fossile est la pétrification d'un instant et d'un lieu précis. Quand tout ceci est mis en mouvement par le flux, les images prennent vie, on assiste à leur vitalité, leur animation, autrement que par la séquence. Les images ramenées à la vie appartiennent, en toute logique, à un graphisme dit "vivant". Pour reconnaître les œuvres qui suivent comme dérivées du design graphique, il faut lui admettre une forme plus actuelle, plus polyvalente, focalisée sur le traitement d'images pur, sans préoccupation typographique pour les œuvres rapportées ci-dessous. La nature est une source d'inspiration pour l'art, comme elle l'a été pour le numérique, même service qu'elle rend à la biomimétique (relation nature/ingénierie).



Jacques Perconte, *Arbre de vida*, 2013 *

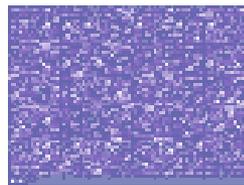
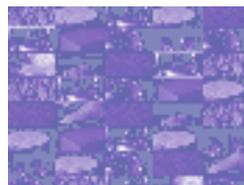
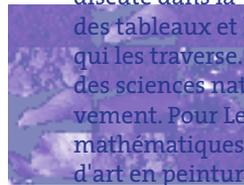
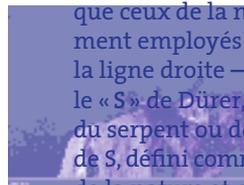


E. Caugholin, *Simulacra*, 2015 *



Yogo Nakamura, *L'origine du son de la pluie*, 2014 *

Les artistes sont depuis environ cinq-cents ans à la recherche d'une formule visuelle qui réunisse en elle aussi bien les mouvements de pensée que ceux de la nature. Les symboles majoritairement employés pour cette conjecture sont la ligne droite — et le cercle O. Ajoutons à cela le « S » de Dürer, la « Serpentine », figure ondulée du serpent ou de la flamme dansante en forme de S, défini comme le signe du mouvement idéal de la nature et comme de l'accomplissement artistique. C'est ce même vacillement que l'on a discuté dans la visibilité tactile : la construction des tableaux et la ligne serpentine qui les traverse. Le "S" est donc le référentiel des sciences naturelles et le symbole de l'achèvement. Pour Leibniz, la beauté des signes mathématiques équivaut à la beauté des œuvres d'art en peinture. Il dit faire usage des signes comme d'un moyen de « peindre les pensées ».



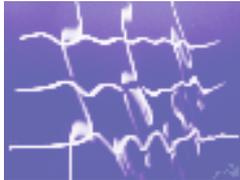
Pipilotti Rist, *Apple tree innocent on diamond hill*, 2003 *



François Morellet, *Reflets dans l'eau déformés par le spectateur*, 1964 *

« Dans ce domaine, opposer les fabuleuses possibilités de la visualisation digitale au détriment du mouvement pensant d'une main qui dessine, c'est méconnaître la complexité et la dynamique intransférable du dessin. Bien plus, les deux procédés doivent agir ensemble, se renforcer réciproquement pour développer toute la force de l'imagination. C'est donc la main pensante qui dessine ».

— Horst Bredekamp, *La « main pensante » : l'image dans les sciences*, dans *Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.



* à propos de Jacques Perconte : art génératif, représentation "vivante"
→ <https://vimeo.com/60970370>

* T Tagholm :
(hyperréalité : trompe-l'œil vidéo/addition d'images, perspective)
→ <http://www.theotagholm.com/2015/3/24/simulacra>

* Yugo Nakamura :
→ <https://www.youtube.com/watch?v=DPbET75oFH8>

* Pipilotti Rist : Elixir - the video organism of Pipilotti Rist, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam (installation vidéo qui utilise physiquement la nature, comme a pu le faire le Land art dans les années soixante, ou peut-être l'Arte povera (attitude plus que mouvement
→ nomade, engagé contre la société de consommation, utilisation de matériaux pauvres, dont certains sont naturels)

* François Morellet : exploitation physique, traduction de la perception (en haut : une grille régulière de néon, en bas : un bac d'eau noire), que le spectateur peut agiter à l'aide d'un levier pour la faire onduler, et par la même de faire osciller le reflet des lumières, déformation de l'image → projection naturelle

Comme la Loïe Fuller va et vient dans des élans chorégraphiques, les images "papillonnent". Georges Didi-Huberman, dans une émission de radio sur France culture (Hors-champs présentée par Laure Adler, ici le 10 juin 2013), affirme qu'il n'y a jamais une seule image, « il y en a toujours au moins trois; une image confrontée à une autre donne naissance à une troisième image ». En graphisme, qui mieux que Michal Batory fusionnait les images pour en extirper de nouvelles ? Il fait se reproduire les images (un "élevage" d'images) en utilisant la poésie de la métaphore; la fusion des concepts met en avant le lien qui les unit dans l'image.

L'image sillonne entre apparition, battement et disparition, comme le papillon, avec qui elle peut partager aussi la symétrie et les couleurs chatoyantes. L'apparition serait donc le « réel » de l'image, c'est ce que le philosophe nous explique dans La survivance des lucioles (2009, Les éditions de Minuit) et prolonge dans Phalènes (2012, du même éditeur).



Frederick Glasier, *Portrait de Loïe Fuller, 1902**



Michal Batory (série d'affiches) :

- *Neiges, 2014, Espace Nîmes (Nîmes)*
- *Lac, 2012, Les balléts de Monte Carlo*
- *Štari z Kijeva, 2011*
- *exposition Changement de temps, 2000*

Ce principe du montage par trois n'est pas exclusivement réservé au cinéma, on le distingue dans les collections d'images d'Aby Warburg, grand historien de l'art et de l'iconologie¹⁵ qui vécut entre le XIX^e et le XX^e siècle. Warburg comte parmi ses accumulations d'images des timbres, il était aussi adepte de philatélie, des miniatures qui pour lui servent à « franchir les frontières », des images migrantes par essence, ce qu'on pourrait également dire du livre; de ses pages il bat des ailes et vogue ainsi d'une pensée à une autre. Pour voir l'image, il faut percevoir son battement, c'est bien pour cela, parce qu'on passe à côté de ce moment succinct, qu'on ne les voit pas, ou plutôt qu'on les regarde mal.



* Frederick Glasier à propos de la Loïe Fuller, qu'il avait pour habitude de photographier : « une statue lumineuse, unissant la danse, la sculpture et l'art de la lumière en une œuvre de type hypermédiatique » - tantôt flamme, fleur, fontaine, papillon (rapport à la nature et emblème graphique).

¹⁵ iconologie : « science des images »

272



Didi-Huberman dresse un tableau assez proche de la situation dans laquelle elles se trouvent; elles sont comme des lucioles (lucciola), métaphore du peuple, des lueurs qui nous effleurent et qui se font dévorer par la « grande lumière » (la luce), métaphore du pouvoir. Il est vrai que dans le contexte que nous décrivions, les images lumineuses, sous une forme médiatique aliénée, asservissent quelque part le peuple, hypnotisé par le flux. Mais il faut reconnaître qu'elles sont elles-mêmes en proie à la société du spectacle qui les pervertit.



De la même façon que le peuple-nation devient peuple-communication, la propagande du totalitarisme devient le marketing de la société du spectacle débordienne. Pour ne pas finir en marchandises, les images à contre-courant se terrent dans la nuit, se protègent des « féroces projecteurs » avilissants. Faut-il s'alerter de leur extinction ? L'auteur nous dit que non, il parlerait davantage de déclin, elles ne seraient pas en « pure perte » mais en constante reconstruction, en acte de survivance. Elles ne sont pas exterminées, elles veillent à perpétuer leur descendance. Il ne faut pas conclure de ce bref topo que l'image, en s'activant, devient néfaste, mais être vigilant quant aux enjeux et à l'intention de son activation. C'est au pourquoi qu'il faut faire attention, celui-ci permet de prendre la mesure de sa "toxicité".

Pour Pierre Samson, l'image de cinéma est un fleuve, pour Didi-Huberman, l'image médiatique est un papillon. Nous nous rabattons sur le choix de la cascade, sans penser un seul instant évaluer les concepts forts de ses auteurs, mais pour regrouper toutes les images, ne voulant pas parler d'un type d'image en particulier mais de chacune d'entre-elles. À la manière des lépidoptères, nous aussi butinons à leur miel (celui des images) et répandons leur pollen sur notre chemin, comme affectés par une sensation de manque jamais assouvie, partant sans cesse à la recherche d'autres images, à la recherche de l'image "perdue". La cascade est alors une autre forme d'odyssée où nous courons après l'image en tant que « puissance passante », éphémère. On sait à la limite d'où elles viennent mais on ne sait pas où elles vont, la destination n'a plus d'importance, elles ne font que passer, comme la luciole qui vend ses charmes disparaît au lever du jour, puis s'échouent — comme le phalène se consume à la lueur de la bougie.

273

LA MULTIPLICITÉ DES IMAGES

La parenthèse nature/numérique nous a paru nécessaire à la visualisation du multiple : le voir, le comprendre, l'intégrer. Il est plus simple de voyager dans cette image liquéfiée une fois qu'on en a compris les ressorts.

La gifle

Le second heurt des images (de la cascade d'images ≠ film) qui a lieu lorsque multiplicité il y a, engendre une collision avec le spectateur. L'image, dans sa multiplicité, est au summum de son activité et lui dispute la place active, l'assignant au rôle passif. Le flux ne veut pas dire la continuité, les images du cinéma sont homogènes, elles sont caractérisées par une progressivité que celles du réseau n'ont pas, c'est le flux qui fluidifie. Elles font un film saccadé, comme le signal lumineux intermittent qui les émet, et comme des apparitions lapidaires dans le réel. L'imminence et la multiplicité de ces images ne nous permet plus non plus de parler du murmure de la cascade, qu'a pu chanter Tino Rossi en 1933 (*Près de la cascade*), il faudrait plutôt dire un bruissement sourd, qui nous "heurte".

La confrontation à leur multiplicité crée des chocs, une distribution de gifle pour quelqu'un qui n'y est pas habitué. Mais encore une fois l'œil s'y fait vite et se fascine rapidement pour ces images, qui le font voyager dans "son" présent (c'est bien évidemment un voyage partiel et subjectif). La fascination perdure.

Si l'omniprésence des images est intemporelle, elle est encore démultipliée aujourd'hui par la technique, les moyens de diffusion — elles sont toujours surnuméraire, leur qualité s'en trouve cependant amoindrie car proportionnellement, plus d'images sont produites, il y en a donc forcément beaucoup moins qui sont "bonnes" (compte-tenu du ratio au XVIII^e siècle par exemple). Le rapport à la densité, la surabondance, la surinformation (dans le jargon actuel on peut dire l'« infobésité », les « fast news »), fût perçu par Walter Benjamin quand il s'exprime sur l'organisation du pessimisme par les images : « un espace à 100% tenu par l'image, mais cet espace d'image ne peut plus être exploré sur le mode de la contemplation ». La *BildRaum* (pièce des images) qu'il convoque induit par conséquent un nouveau mode opératoire du voyage, le slalom conscient du regard dans une alternance entre murs imagés et portes ouvertes sur l'image.

→ *Hubert Robert, Projet d'aménagement de la Grande Galerie du Louvre vers 1789, 1796*

→ *Giovanni Paolo Panini, Intérieur d'une galerie de peintures avec la collection du Cardinal Silvio Malatesta Gonzaga, 1740*

→ *Giovanni Paolo Panini, Galerie de peintures avec vues de la Rome moderne, 1734-1757*

→ *Alexandre Brno, Vue du salon carré du Louvre, 1880*

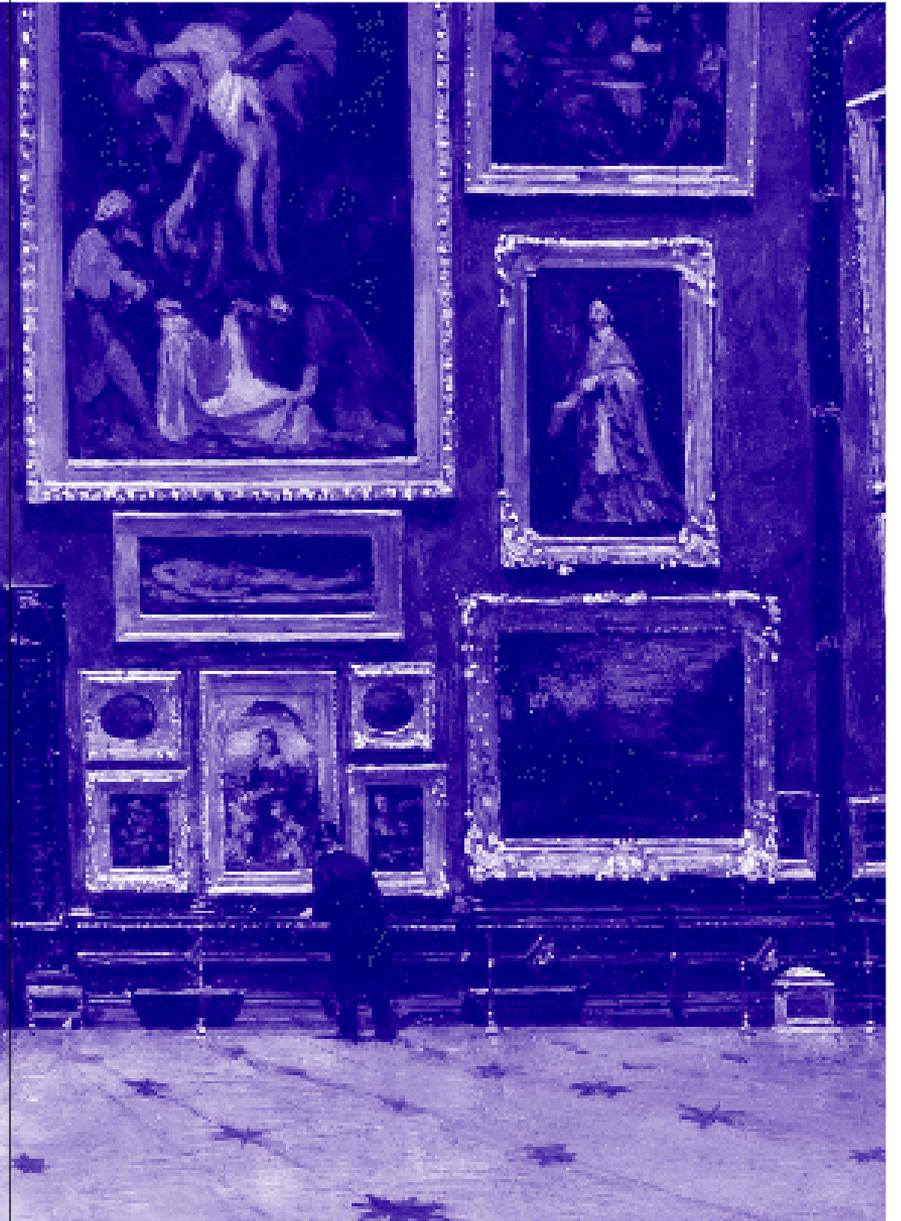
→ *Franz Franchen, Kunst und Wissenschaftsmuseum, 1636*

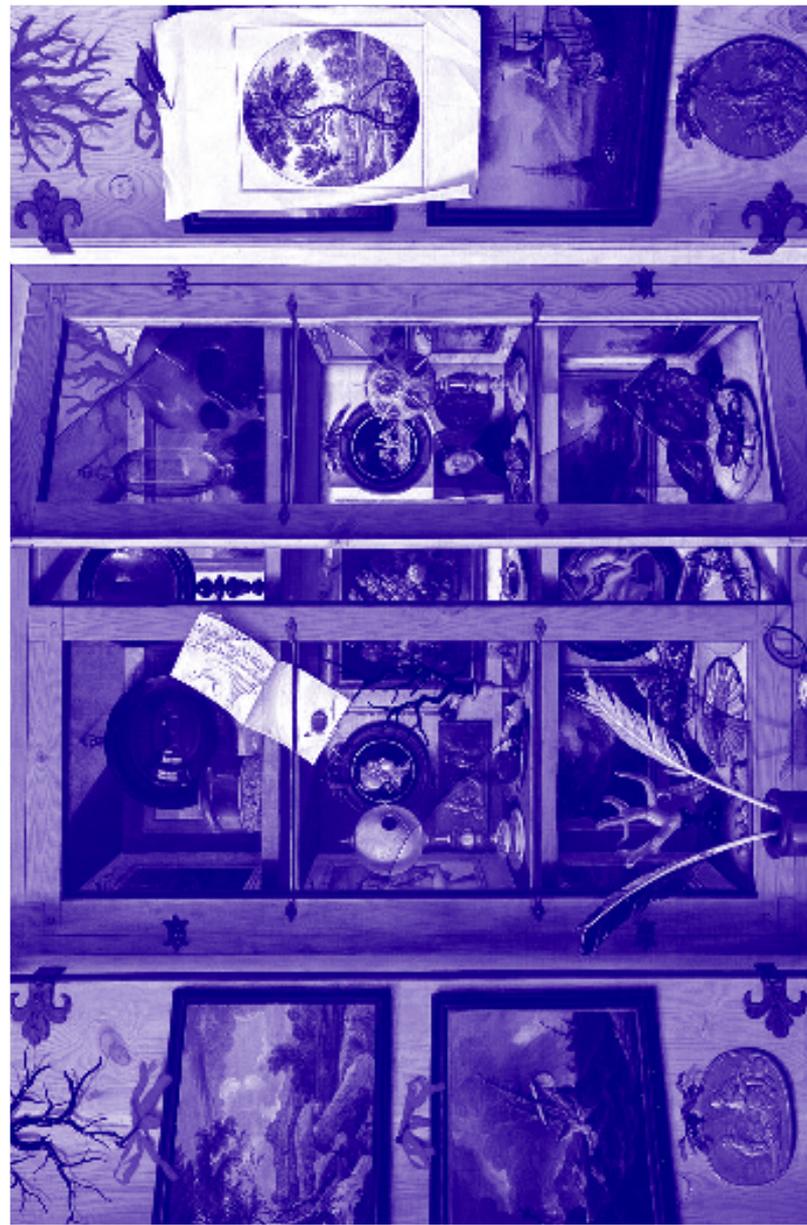
→ *Domènico Scopas, Scuola di Salò, 1690*









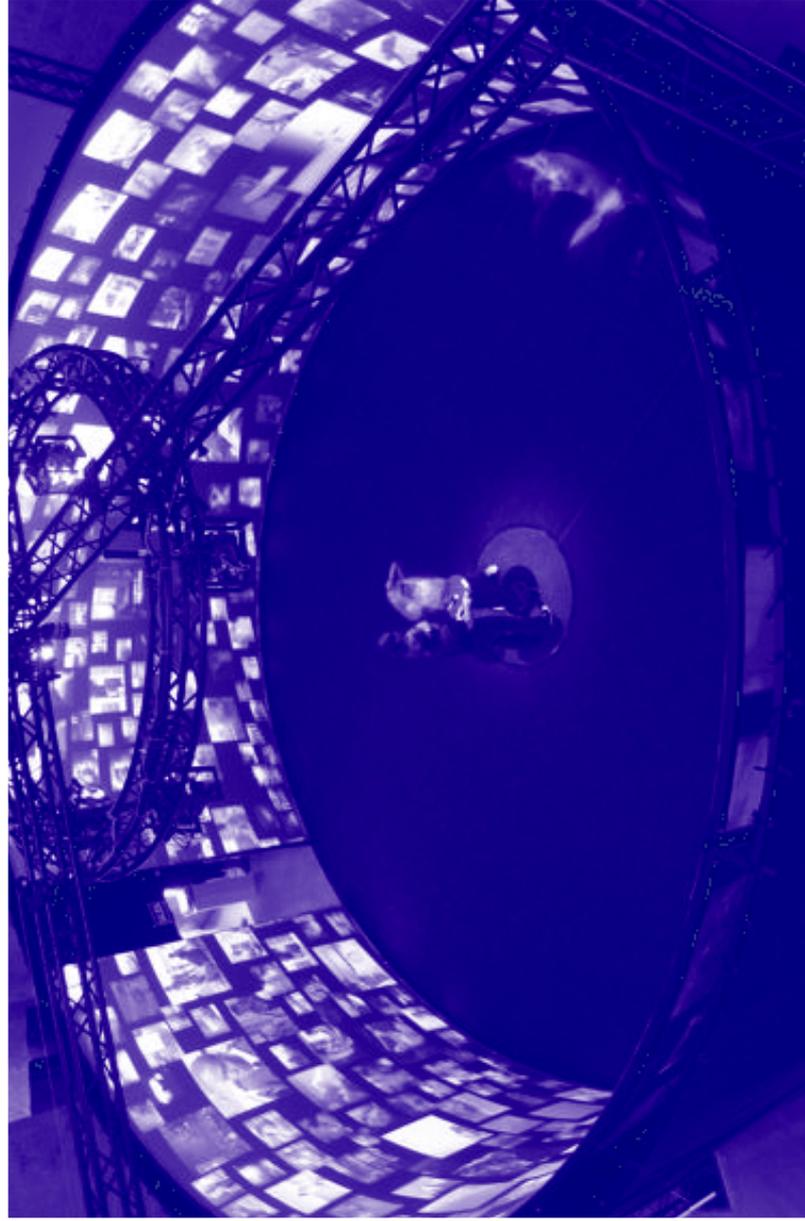
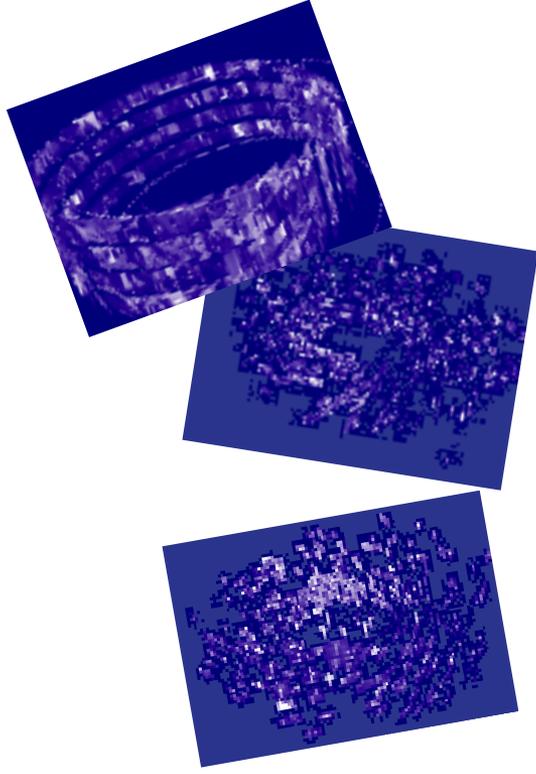




Jeffrey Shaw, *E-nico-*
marium II, 2008



Marc Lee, *10000 moving*
cities - same but different
(version III), 2015





L'image publicitaire est hyperactive, elle concentre toutes les formes d'activation : nombre, dimensions, séduction, répétition, suspens (teasing), ses images sont aussi plurielles (supports, sens, cibles, etc.).

S'armer de prudence quant à ses motivations semble de rigueur pour premièrement ne pas se méprendre sur la signification des visuels de campagne, et deuxièmement pour rester lucide face au désir qu'ils occasionnent. Faire attention toutefois, à ne pas entrer dans un débat trop manichéen, ne pas voir tout en noir ou tout en blanc ; à titre d'exemple, l'agent immobilier qui passe pour le requin de nos jours incarnait pourtant une fonction sociale de premier ordre, trouver un logement pour un foyer, la commission qu'il percevait restera néanmoins ce qui marque les esprits. Dans une approche similaire, le publicitaire affirme l'identité des enseignes concurrentes et les différencie, mais comme tout le reste, quand la furie du libéralisme s'en mêle, la perversion est inévitable.

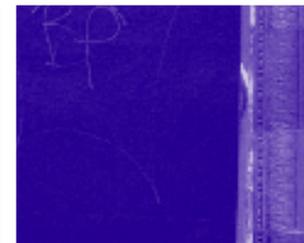
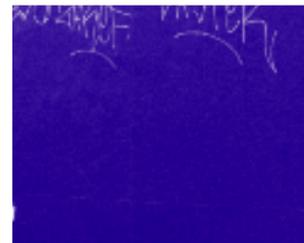
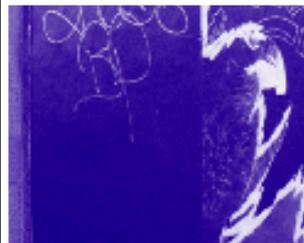
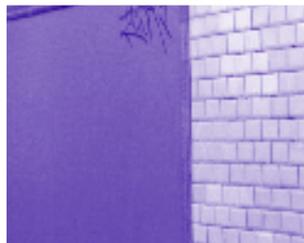
Ferveur de nos sociétés pour un capitalisme endurci qui se répand toujours plus et déliquescence du respect pour le service, qui s'observe rien que dans le refus gêné à reverser un pourboire au serveur aimable, politesse qui se raréfie quoi qu'on en dise, certainement un contre-coup de la crise mais quand même.

* à propos de Marc Lee :

Globale: Infosphäre, ZKM, Karlsruhe (installation en réalité augmentée, voir apparaître sur des buildings vierges les images du pays dans lequel on se trouve, que l'on choisit avec le regard, en le posant sur la destination souhaitée, comme si l'on se déplaçait dans une autre ville par les images → génération de villes imaginaires

La publicité s'immisce dans nos vies d'abord par l'espace commun de la rue ou des lieux publics, elle s'affiche sur des supports privés (panneau-sucette, flanc de bus, pleine page de magazine, page internet, etc.) et entre d'un passage forcé chez nous, déjà par le biais de l'ordinateur et de tout objet connecté, puis jusque dans nos boîtes aux lettres. Bien que sa présence martèle notre quotidien, il faut dire que les images, en générale, s'apprécient rarement seules : dans leur traitement, leur mise en espace, elles cohabitent. Nous avons dit la rue et les réseaux mais il faut ajouter à la liste les musées, les galeries, l'édition, voyez l'album photo, la presse, etc. Il y a toujours des interférences, un parasitage mutuel qu'elles s'infligent de sorte que les environnements et supports se confondent.

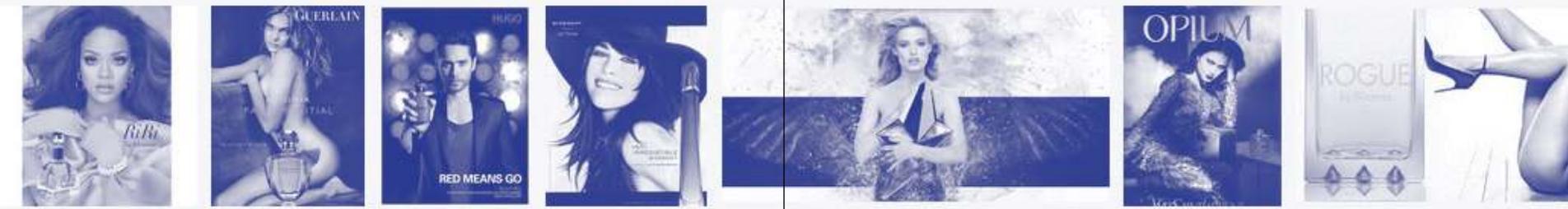
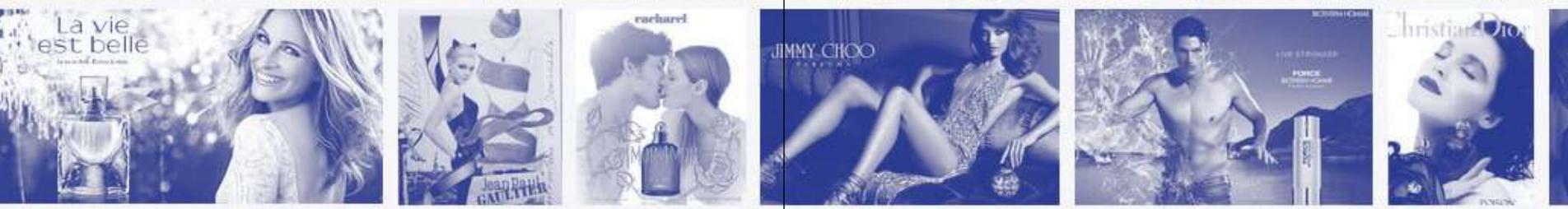
L'aperçu le plus probant qu'on puisse en donner est sans doute la traversée du métro, infesté d'affiches, d'écrans animés, de 4x3, et comme si ça ne suffisait pas, de smartphones, dans lesquels on se réfugie à la première occasion. Soigner le mal par le mal ? Rares sont ceux qui ont le courage de se plonger dans un livre pour une affaire de cinq minutes, et les autres ? Ils sont bien contents d'avoir un film d'images qui défile sous leur yeux, leur évitant ainsi d'affronter le regard insistant d'un voisin qui les dévisage. Le marathon qu'elles livrent à ce moment là, n'est pas sans rappeler la fuite des images évoquée par la cascade et les phalènes plus haut.



**« [...] ces images publicitaires
passent constamment devant nous,
comme ces trains rapides
qui se dirigent vers de lointaines
destinations ».**

— John Berger, *Voir le voir*, 1976





Dompter le multiple

Sur le continent « Multitude » de Paulo Virno,¹⁶ des résistances s'organisent pour la préservation du paysage visuel. La multitude contemporaine veut aussi dire beaucoup de minorités dispersées, rassemblées autour d'un même combat, différent d'une majorité unanime et différent d'autres communautés qui privilégient d'autres luttes. Le choc de la multiplicité c'est aussi le choc culturel, les cultures étant plus à mêmes de se rencontrer dans cette libre-circulation des images, et donc statistiquement d'être plus souvent en conflit. Les querelles peuvent être saines et aboutir à des solutions convenant aux deux camps, régler le problème et dépasser la différence en faisant preuve de diplomatie. L'issue peut bien sûr être beaucoup moins réjouissante, les images sont les autres fourmis qui peupleront la Terre (cet insecte social représente 10 à 20 % de la biomasse), elles peuvent aussi attiser les haines, déchaîner les passions et devenir comme des balles de fusil, ou renvoyer celles des kalachnikovs pour sûr, nous l'avons vu dans les récentes tragédies, elles ont été des blessures, suscitant la soif de vengeance ou bien elles sont coupables d'enrôlement.

¹⁶ *Grammaire de la multitude (pour une analyse des formes de vie contemporaines)*, éditions de L'éclat & Conjonctures, 2002

302

Les offensives contre la saturation de nos villes en publicité se manifestent généralement de deux manières : l'affichage libre et l'exposition de l'art au-dehors (c'est l'art du graphisme), le musée va à la rencontre du public, ou le désaffichage libre, en tout cas l'obstruction, la gêne visuelle, qui empêche de voir le message commercial, le transforme ou l'accentue. Il existe donc aussi des vertus de la multitude des images. On apprend dans *Le Musée imaginaire* d'André Malraux qu'une forme de pression était exercée sur l'art par les lieux qui l'exhibait au peuple, la masterpiece italienne avait toutes ses chances, la nouveauté critique venue d'Europe orientale, moins.

Cela peut-être normal pour la géographie à l'époque, pas pour les critères de sélection. C'était déjà laisser aux "matrones" le monopole du populaire. Le musée était une affirmation dit-il, le « Musée imaginaire » est une interrogation. Il souligne des œuvres absentes des structures institutionnelles, et interroge le pourquoi de l'absence de ces pièces.

« En outre, la photographie en noir rapproche les œuvres qu'elles représente, pour peu qu'elles soient apparentées. Une tapisserie, une enluminure, un tableau, une sculpture et un vitrail médiévaux, objets fort différents, reproduits sur une même page perdent leur couleur, leur matière, leur dimension au bénéfice de leur style commun. Les œuvres perdent leur échelles aussi. Le modèle devient le moyen de l'image beaucoup plus que l'image n'est la reproduction du modèle. Contrairement au musée, la reproduction met toutes les œuvres "à plat",, c'est-à-dire qu'elle les met toutes sur le même plan ».

— André Malraux, *Le Musée imaginaire*, 1947

303

Prenant ici un sens positif, la multitude des images chez Gunthert est plus nuancée : il la proclame « institution d'une république des images à l'égalité radicale ». Là où Malraux désigne une masse uniformisée d'images, Gunthert met le doigt sur les différences subsistantes malgré tout au creux de cet essaim, la radicalité sonne dans sa bouche comme une standardisation, on taille les images pour qu'elles rentrent dans des cases, son format est universel, mais seulement son format, encore une fois ce n'est pas un film où se suivent les images seconde par seconde, dans une cohérence telle, que le changement, l'autre image, est amenée très délicatement. Non, là le changement est brutal, radical. L'apparition de l'image numérique est plus abrupte que celle de l'image de cinéma.

« Le Musée imaginaire » semble se composer essentiellement d'œuvres reproduites, dépourvues d'encadrement. Le cadre profane disparaît avec le livre d'art. Il devient blanc, c'est-à-dire qu'il n'existe plus et que ce sont les murs du musée, blancs eux aussi, qui incarnent la fonction de cadre, tout comme dans le livre d'art, ce sont les marges blanches qui encadrent le texte. Internet aussi est un espace d'exposition de l'art qui supprime le cadre des œuvres, en le substituant par des pages blanches, un fond (background) blanc duquel elles se détachent.

Ce musée imaginé (anticipé ?) par André Malraux appartient au monde de la multiplicité des images, au même titre que l'image numérique volage. Internet modifie l'idée initiale de ce musée pour en faire un musée simulationnel, plus spontané. La multiplicité a cela de bien qu'elle fait entendre toutes les voies, elle fait valoir la démocratie mais en contrepartie, il faut éduquer son regard.

« Une image, c'est quelque chose de vu qui a été recréé ou reproduit, c'est une apparence ou une série d'apparences, que l'on a détaché du lieu et de l'époque où elle est apparue pour la première fois et que l'on a conservé pendant quelques instants ou quelques siècles ».

— John Berger, *Voir le voir*, 1976



↳ *André Malraux, préparant la publication du Musée imaginaire, 1947*



↳ *Salle des noms, Musée de Val Vothem*



↳ *Herbert Bayer, Diagramme de la « vision classique » et vue de l'exposition internationale des arts décoratifs, 1930*



L'attitude que nomme précisément John Berger dans cette citation, correspond à la pratique de deux collectionneurs que Georges Didi-Huberman aime bien ; Harun Farocki, un artiste qui se bat pour le « No Copy right », se livrant à une guerre de « restitution » des images publiques auprès de qui de droit ; le peuple, et plus encore Aby Warburg, qui « échantillonne le chaos » dans son *Bilderatlas Mnemosyne*. Si l'on voulait parler du multiple dans l'édition, Warburg ferait effectivement un excellent choix.

Aby Warburg débute le Bilderatlas Mnemosyne en 1927. Il compose des images sur des planches noires selon un classement qui « réorganise » l'Histoire, en offre la vision depuis un autre angle qui est celui de la confrontation des périodes historiques (et des courants artistiques qui les accompagnent). On aurait très bien pu imaginer qu'à terme, il instaure ce dispositif de comparaison entre le passé et le présent (son présent), et vice-versa. Il trouve malheureusement la mort avant d'avoir fini (peut-il vraiment y avoir une fin ? Sans doute que non), laissant ainsi son projet inachevé, mais pour notre plus grand bonheur, les vestiges de cet agencement ont quelques peu été immortalisés ; Warburg a pris le soin de les photographier. Les images épinglées par le défunt historien de l'art connaissent une postérité, survivant à la mort de leur créateur (comme beaucoup d'œuvres, de tableaux, de textes).

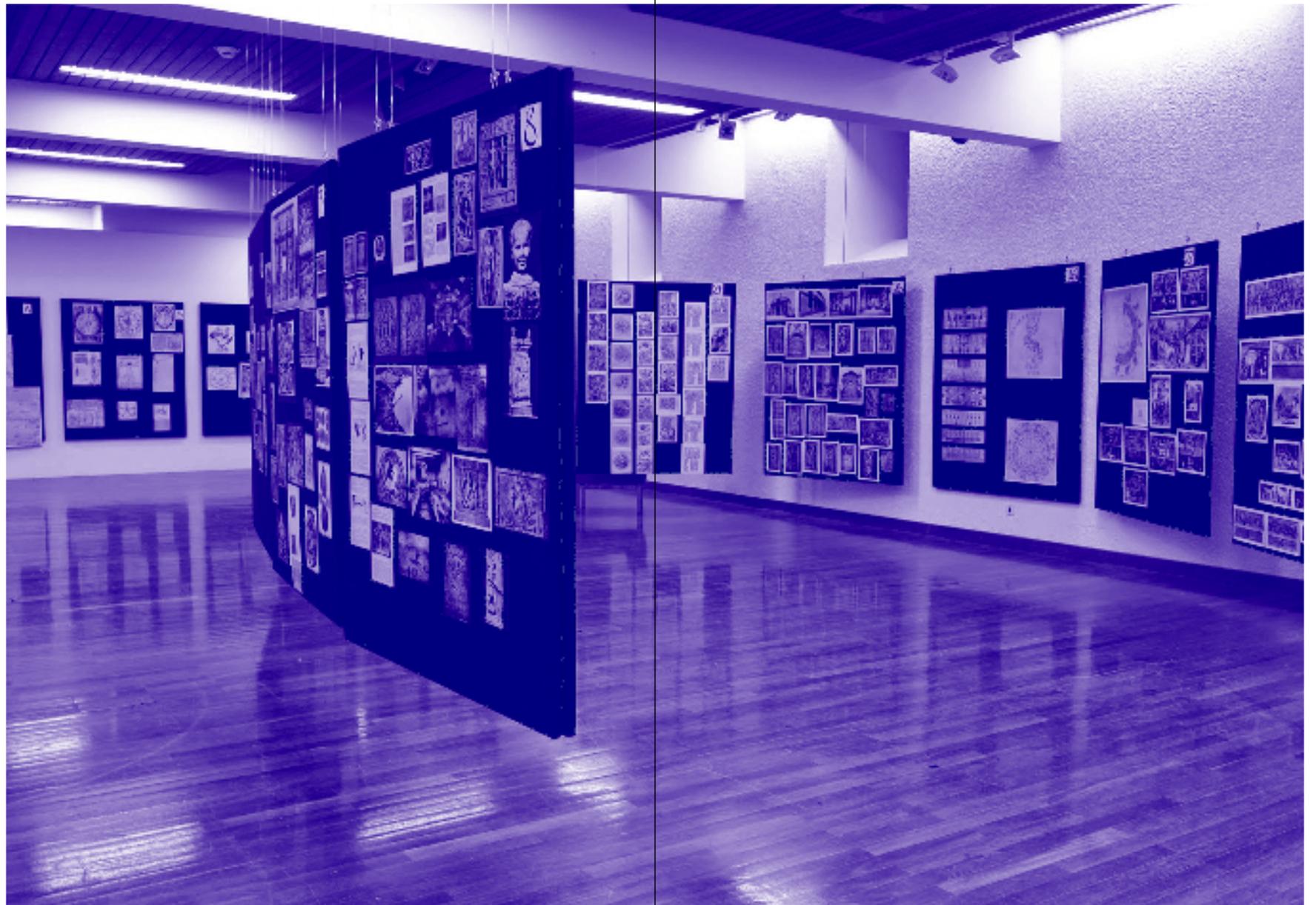
Elles sont montrées, on veut les faire connaître, elles deviennent un vrai sujet d'écriture (elles ont donc toujours une prise sur la théorie de l'image, un sens aujourd'hui, surtout leur organisation).

C'est une nomenclature qui préconise le voyage dans la mémoire par les images, elle laisse le champ libre à la rencontre des images (des idées), et nous prouve que le fortuit est un des parcours possible de la créativité. L'imagerie convoque des époques très différentes et des formes d'images très différentes, il suffit de regarder l'intitulé de quelques unes des planches pour s'en rendre compte. L'effet de vignettes suppose ici la série, une vue d'ensemble qui résonne avec l'éducation du regard, par la multiplicité justement chez Warburg.

* exemples de catégories du *Mnemosyne* : *Coordonnées de la mémoire, Actualité de la mémoire, Astrologie et mythologie, Modèles archéologiques, Migration de l'ancien, irruption de l'antique, Nouvelles émergences de l'ancien, Véhicules de la tradition, Art officiel et baroque, etc.*

Planches consultables en ligne :

→ <http://www.engramma.it/eOS2/atlante/>

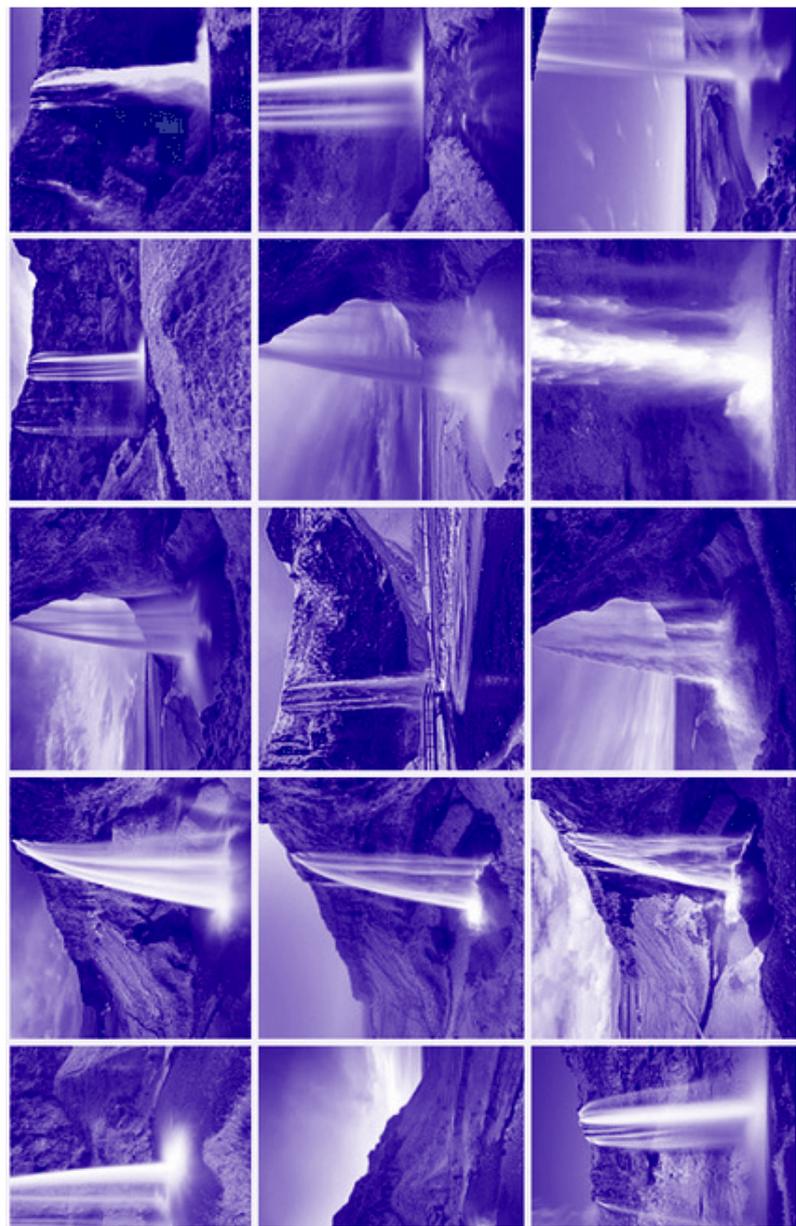




« Pour les impressionnistes, le visible ne s'offrait plus à l'homme pour être vu, au contraire, le visible dans un flux incessant devint fugitif. Lorsque l'appareil photographique reproduit un tableau, il détruit le caractère unique de son image. Il s'en suit que sa signification change, ou plus exactement, sa signification se multiplie, se fragmente en de nombreuses significations. C'est ce qui apparaît parfaitement lorsqu'on montre un tableau sur un écran de télévision. [...] le caractère unique de l'original est réduit à n'être que l'original d'une reproduction. Ce n'est plus ce que montre l'image qui nous frappe comme étant unique, ce n'est plus ce que dit la reproduction mais ce qu'elle est qui devient son sens premier. [...] À une époque de reproduction des images, la signification des tableaux ne leur est plus lié ».

— John Berger, *Voir le voir*, 1976

Rebondir sur la multiplicité et s'en servir comme d'un outil de pédagogie visuelle est une méthode de canalisation, d'autres lui préféreront la protection, le repli face à l'invasion de l'image (des images). Philipp Schmitt, bachelor en design d'interaction (Hochschule für Gestaltung, Schwäbisch Gmünd, Allemagne), conçoit en 2015 la *Camera Restricta*. C'est un appareil photo imprimé en 3D, dans lequel il a simplement glissé un smartphone en guise d'intelligence artificielle. Celle-ci relaye une application qui a pour but d'empêcher les images jumelles, qui se comptent par milliers sur les pages de nos moteurs de recherche. Il devient alors impossible de prendre une photo depuis un certain point de vue si celui-ci est usé, épuisé : vous ne générerez pas une énième image identique à toutes celles déjà en ligne, vous ne serez pas un contributeur du gaspillage (ou de la pollution, au choix) numérique, de l'image et de l'espace de stockage disponible.

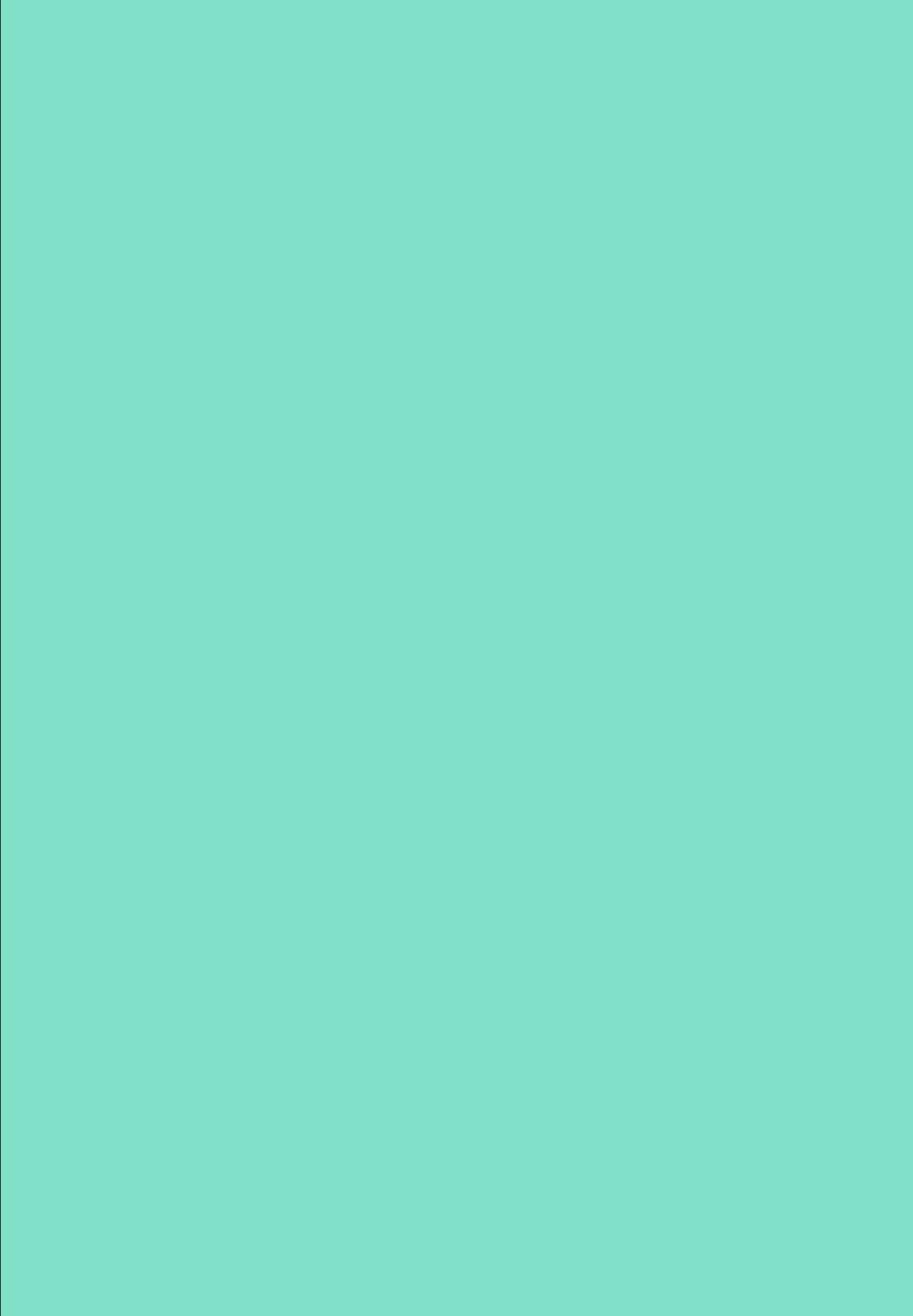




Mesure plus drastique encore, le jeu vidéo *Blind legend* (date de sortie prévue pour fin 2015) n'utilise pas d'image du tout, il se base uniquement sur les projections mentales fabriquées à l'écoute de la bande son. Il s'adresse aux malvoyants mais pas seulement, on peut très bien se mettre dans la peau d'une personne aveugle. Un hymne à la tolérance et un plaidoyer pour le son — un nouveau terrain à conquérir ? — mis à l'honneur dans cette application pour tablette tactile, puisque ce jeu a été édité avec des personnes souffrant de cécité, collaboration qui a permis d'optimiser l'expérience sonore (binaurale : on a la sensation que les bruitages se déplacent autour de nous, de la stéréo enrichie) et de garantir la promesse d'un voyage interactif. Aventure épique, mais sans image imposées, il faut créer les siennes, un peu comme à la lecture d'un roman, un peu comme sur une île déserte (On termine dans le noir, dans la caverne, il n'y a plus d'images, on y voit plus rien).

« **Alice commençait à en avoir assez de rester assise sur la berge, à côté de sa sœur, sans rien à faire. Une ou deux fois, elle avait jeté un coup d'œil vers le livre que lisait sa sœur, mais il n'y avait ni images ni dialogues dedans. Et, s'adressant à Dina, la jeune chatte espiègle : "À quoi bon un livre sans images ni dialogues ?"** », — Lewis Carroll, *Alice au Pays des merveilles* (1865)

Ainsi, il n'y aurait pas d'images dans un livre sans images, pas d'images sans reproduction. Et pourtant, quoi de plus plaisant que de voyager dans les images que l'écriture nous donne à voir, laisser l'imagination faire son travail à partir d'éléments décrits, la laisser libre de voir ce qu'elle veut dans un film introspectif. C'est finalement ce qui se passe lorsque le spectateur regarde une représentation, elle fait écho à une autre image, existante ou non, qu'il prend la liberté de se figurer, selon un procédé complexe de réverbération, différent à chaque nouveau regard qui se pose sur elle. Après tout, qu'est-ce que le test de Rorschach, celui de la *planche v*, qui table sur la symétrie verticale, sinon une image ailée, dans laquelle on voit en premiers lieux un papillon, et qui finit par s'envoler, pour céder la place à une autre image ?



INTERVIEW

Peter Weibel

directeur du zkm (Centre d'art et de technologie des média)

— Vendredi 18 décembre 2015, Karlsruhe

Rencontre mémorable avec Herr Weibel dans les locaux administratifs du zkm. Un entretien de 45 minutes enregistré et retranscrit ci-dessous, dans une forme plus "écrite"; il y a donc quelques mots ou phrases qui ont été remaniés.

N.B. : Cette interview ne s'adresse pas à Peter Weibel en tant qu'artiste mais en tant que curateur d'exposition.

1- On peut considérer la structure muséale comme un espace dédié au voyage :

- du spectateur dans l'image
- des images "autour" du spectateur. Il m'intéresse donc de savoir comment vous concevez ce voyage dans l'image : y a-t-il des voyages préférables à d'autres ? Avez-vous des exemples d'expositions qui expriment l'une ou l'autre tendance ?

« Vous avez vu juste. Un musée n'est, à travers la rencontre des espaces, pas seulement un événement chronologique. Autrement dit, une succession qui fait que l'on va d'image en image, mais les images sont bien suspendues l'une à côté de l'autre. Le musée est donc vraiment en premier lieu un événement dans un espace et c'est pourquoi l'architecture de l'exposition joue un rôle si important.

Il faut déjà comprendre cela car le musée n'est pas un concert, ce n'est pas un média situé dans le temps. Le musée est un espace de découverte et ainsi, comme je l'ai déjà dit, l'architecture du musée tout comme l'architecture de l'exposition jouent un rôle important. Ceci a à voir avec le fait que le spectateur se déplace réellement de station en station, et la station est à chaque fois l'image. Voilà pour commencer le modèle classique. Mais ce modèle classique, qui veut que le musée soit un voyage d'image en image, de station en station, s'est grâce à la peinture avant-gardiste très fortement intensifié. C'est à dire que du fait que les images soient dans un espace plus grand – le motif est apparu pour la première fois dans l'expressionnisme abstrait américain sans qu'on le nomme : immersif, l'immersion.

Ceci renvoie aujourd'hui aux images techniques mais les grandes images de Jackson Pollock étaient déjà immersives. Et les images de Rothko étaient également déjà immersives, elles veulent aspirer le visiteur dans l'image. Celui qui a compris ça – son meilleur élève, était Anish Kapoor. Il avait donc fait ces trous. Il y avait d'abord des images puis il remarqua que ces images l'aspiraient. Anish Kapoor a donc bien compris la leçon de Rothko, il a bien compris l'appel, qui est abstrait et qui dit ce que c'est que d'être immersif. C'est pourquoi Jackson Pollock avait dit " I want to be the picture „

L'action-painting et l'expressionnisme abstrait savaient déjà qu'aussi bien le peintre que le spectateur se trouvaient dans l'image. Cette tendance a ensuite renforcé les nouvelles images.

Autrement dit le spectateur est, à travers l'image technique, non seulement psychiquement dans l'image, mais aussi physiquement dans l'image. C'est quelque chose de complètement nouveau.

On pourrait dire cela ainsi: jusqu'alors, le voyage dans le musée était une sorte de voyage par l'esprit. On voyait les fantômes du passé, les tableaux sont les fantômes et je viens de passer devant le fantôme. Mais pour la première fois, on a affaire avec la présence puisque l'image change à travers ma participation. C'est à dire que le spectateur est réellement dans l'image et peut changer l'image même. La présence – je n'ai pas besoin de vous apprendre cela, vous connaissez la technologie numérique qui permet pour ainsi dire au spectateur d'interagir physiquement avec l'image.

J'ai là trois notions qui expliquent pourquoi cela est possible. Dans la peinture, si je change quelque chose physiquement, le tableau est cassé, c'est interdit. Dans l'image technique, l'information est sauvegardée virtuellement et c'est ainsi que je peux la modifier. Dans la peinture, l'information est sauvegardée matériellement.

Je ne peux que la supprimer et la détruire. À travers la virtualité de la sauvegarde, le contenu de l'image devient variable. À travers la virtualité de la sauvegarde, je peux utiliser chaque pixel, le modifier, à travers mes mouvements : c'est là la variabilité du contenu de l'image.

Au moment où l'image réagit au comportement du spectateur, le rapport à l'image nous rappelle subitement à nous-mêmes, elle réagit au spectateur et de ce fait elle présente des similitudes avec les êtres vivants.



« [...] Le spectateur est, à travers l'image technique, non seulement psychiquement dans l'image, mais aussi physiquement dans l'image. C'est quelque chose de complètement nouveau ».

L'image est pour ainsi dire similaire aux êtres vivants. La virtualité de la sauvegarde est suivie de la variabilité du contenu, puis vient la viabilité de la réaction de l'image. L'image se comporte comme un être vivant. Si je marche sur la queue d'un chat, celui-ci ne va pas se transformer en lion, je ne sais certes pas s'il va faire un bond d'un mètre ou s'il va partir en courant, je sais que le chat va réagir mais je ne peux prédire exactement comment il va réagir. Mais je peux dire que la prédiction de la réaction du chat est donnée dans ce cadre: je ne peux pas prédire exactement comment il réagira, je ne peux que dire qu'il poussera un cri, qu'il fera un bond. Il en va de même pour l'image: je ne peux plus prédire exactement comment elle réagira face au spectateur. Elle a un comportement similaire à celui des êtres vivants et le terme technique est "la viabilité,".

Ces réflexions ont été reprises par des théoriciens comme Mitchell qui ont dit que les images étaient vivantes, qu'elles étaient des êtres vivants. Seulement, ils ont fait une erreur; ceci ne vaut pas pour les images classiques mais seulement pour les images techniques. Toutes les images esthétiques et techniques sont des images qui aspirent le spectateur, elles sont donc immersives, interactives.

Le spectateur effectue une performance mais l'image, elle aussi, est performative puisqu'elle se meut et change. Le fait que ce soit immersif veut bien dire que si je me rends dans un musée, je suis entouré par l'image. Ceci était limité par le cadre mais l'art moderne – tout comme la peinture moderne, avait déjà commencé par "dissoudre le cadre, produire des images toujours plus grandes. Sortir de l'image,".

Prenez le travail de Dan Flavin. Voilà ce qu'il a fait: (P. Weibel prend un crayon et dessine sur une feuille) des tableaux normaux, puis le tableau avait là des espaces vides, ou une ampoule et ici une autre ampoule, et il voulait que l'image rayonne. Il a ensuite vu qu'il n'avait plus besoin du tableau, qu'il peut prendre directement de la couleur, à travers l'espace. Van Gogh disait "la couleur est la lumière", Moholy-Nagy; "la lumière est la couleur". Cet artiste avec les espaces vides, Flavin, est d'une certaine manière un peintre, il peint avec de la lumière, la couleur traverse la pièce. Si je suis dans un espace envahi par la lumière, je suis dans le tableau. Il y a donc de nombreuses tendances où le spectateur est entouré par l'image.

C'est pour cette raison aussi qu'est né l'assemblage, et de l'assemblage, l'environnement, et si l'on dit cela, alors l'environnement est un environnement qui entoure le spectateur. Il y a cette tendance, l'image devient immersive, elle devient l'environnement; l'image devient interactive et performative et elle change en fonction du changement de comportement du spectateur. Le spectateur modifie ainsi le comportement de l'image en modifiant lui-même son comportement.

Cela ne veut pas dire que les anciennes images sont mauvaises, non, mais les nouvelles images sont radicalement différentes grâce à la viabilité, la variabilité et la virtualité.

Et celles-ci rendent possible le fait que je puisse voyager dans une image. C'est ce qui constitue en quelque sorte le musée lui-même: chaque image technique, chaque image esthétique est aujourd'hui un monde en soi, est en soi un environnement dans lequel je me meus.

L'image devient en quelque sorte elle-même l'espace de découverte. Si je dis que le musée est un espace de découverte, l'image même est un espace de découverte, je peux voyager à l'intérieur de celle-ci, on peut avoir plus ou moins d'informations, certaines sont limitées, certaines sont très vastes. J'ai fait un travail qui s'appelait *Mondes virtuels*, il s'agissait de quatre variantes d'images, chaque image représentait un monde.

Dans cette mesure, l'espace muséal en tant que voyage s'est ouvert, chaque image devient un voyage, chaque image devient l'espace du musée, si l'image est bonne, si l'image technique est bonne. Voilà ce que je pense du voyage dans l'image. Le voyage dans l'image veut bien dire que je peux pénétrer dans l'image, physiquement, et que je peux non seulement changer l'aspect physique de l'image mais aussi son comportement.

Nous avons au rez-de-chaussée une œuvre⁷ de Sommerer et Mignonneau, dans l'infosphère (*Infosphère*). Il y a une image, elle a une caméra, l'ordinateur produit des mouches virtuelles, la caméra voit une ligne et les mouches se précipitent ensuite dessus. On voit que l'image change à travers le comportement du spectateur, voilà ce qu'est un voyage dans l'image aujourd'hui.

Toutes les images techniques qui sont interactives sont des voyages dans l'image. Cela n'avait jamais existé auparavant, les images étaient simplement immobiles, mais on sentait que certaines nous proposaient de voyager en elles, ou on voulait qu'elles nous fassent l'offre d'être en elles.

Seulement, la technique ne pouvait pas résoudre cela dans la peinture. On ne doit pas voir cela comme une critique, puisqu'une impossibilité technique n'est pas un impératif esthétique.

Si la peinture ne parvenait pas à le faire, cela ne veut pas dire que les artistes n'ont pas le droit de le faire aujourd'hui. Les critiques classiques restent accrochés à la technique de la peinture. Si on utilise le jargon de la drogue, c'est comme "une drogue à un seul shoot," la plupart des critiques se lancent

avec la peinture, c'est leur première rencontre avec la drogue et ensuite ils restent accrochés à ça. Seulement, si la peinture ne peut techniquement pas le faire, cela ne veut pas dire que les autres n'ont pas le droit d'évoluer.

La restriction technique n'est pas une catégorie esthétique et la catégorie esthétique d'aujourd'hui est la suivante : "Je peux me mouvoir dans l'image, et ce, physiquement," Voilà le standard de l'image d'aujourd'hui et pour les cents années à venir. Et dans cette mesure, les voyages sont mieux qu'avant.

Nous avons une nouvelle équation entre l'environnement, l'image de l'environnement et l'individu. Cette équation a commencé avec la technique, à travers les médias de masse comme la télévision. Avant, je ne voyais que ce que je voyais avec mes propres yeux.

Avant l'invention de la télévision ou avant la caméra, je ne pouvais que voir ce que je voyais moi-même, autrement dit avec mes propres yeux. Puis il y a eu les peintres, c'étaient les premiers récits de voyage. Seulement, on ne pouvait voir ces tableaux que dans les églises ou dans les palais, chez les gens riches. Les paysans et les ouvriers ne pouvaient pas se payer de tableaux. C'est pour cela qu'ils ne pouvaient voir que ce qu'ils voyaient de leurs propres yeux. Puis il y eu les images. Les riches, les aristocrates, les militaires, l'église pouvaient voyager ailleurs, dans les églises ou dans les palais, ils pouvaient faire un voyage par l'esprit en voyant une image d'un oncle mort, d'un paysage, etc.

Puis, grâce à la photographie, chacun pouvait voir quelque chose que ses yeux ne voyaient pas. On voit le paysage d'une photo, un paysage où on n'a jamais été soi-même. Vous voyez ? Soudainement je vois, moi aussi je fais un voyage, mais uniquement virtuellement. Je fais donc un voyage par l'esprit, à travers la carte postale, à travers la photo, je vois un paysage que je n'ai jamais vu de mes propres yeux. Et je m'y suis habitué. À la télévision ou encore au cinéma, je vois chaque jour des gens, des images que je n'ai jamais vus et que je ne verrai jamais de mes propres yeux. C'est-à-dire que je ne vois subitement pas seulement de mes propres yeux mais à travers des yeux étrangers, avec d'autres yeux, et de surcroît avec des "yeux-machines," c'est-à-dire la caméra ou l'appareil photo.

Dans cette mesure, le monde moderne est de plus en plus devenu un voyage des images, c'est-à-dire que je n'ai pas besoin de voyager vers ces lieux mais ce sont ces lieux qui voyagent vers moi. Je suis assis dans mon appartement – ce sont ces célèbres *couch potatoes* qui ne bougent plus parce que le monde vient à eux sous forme d'images.

Mais de fait les gens doivent aussi s'y rendre avec leur appareil photo, prendre la photo, l'envoyer et ainsi de suite. Le mouvement de l'image s'est intensifié, les gens qui ont les appareils photos voyagent plus, les images voyagent plus.

Le monde d'aujourd'hui est donc une fréquence incroyable de voyages d'images d'un lieu à l'autre. De Dubai ou de Paris à Karlsruhe. Le musée est pour ainsi dire le point de départ de cette circulation, l'église aussi. Je vais à l'église et je vois les images de Jésus Christ, d'apôtres, d'anges, etc.

Viennent ensuite les premières cartes postales. Le musée et l'église ont été sécularisés. La télévision est aujourd'hui une sorte de bordel, un bordel de l'image. Soixante-dix chaînes et je vois partout des images qui voyagent vers moi.

Et à côté de cela il y a aussi l'art. L'art est refusé, comme une sorte de mausolée. Un musée qui n'est pas ouvert aux images techniques et interactives d'aujourd'hui est un musée des anciennes images. L'autre possibilité est que le musée essaie de faire de meilleures images avec les mêmes techniques.

Et les artistes qui font des images avec les mêmes techniques que celles des médias de masse sont les meilleurs voyageurs ».

<p>C'était en quelque sorte le paroxysme de mes expériences de voyages, le fait que je puisse non seulement voyager à travers la géographie entière mais aussi à travers toute l'histoire culturelle».</p>	<p>3- Peut-on dire du zkm qu'il intronise la théorie de l'image (on pense à Gottfried Boehm, William John Thomas Mitchell, Hans Belting ou encore Georges Didi-Huberman) comme véritable objet de ses recherches (≠ France) ?</p>	<p>Dans cette mesure, la théorie de l'image fait effectivement partie intégrante du travail du zkm. Le zkm signifie "centre d'art et de technologie des médias", mais je dis toujours qu'en réalité il devrait s'appeler "Le centre d'art et de recherche sur les médias", puisque justement, l'image et la théorie de l'image font partie de l'objet de recherche.</p>
<p>2- Qu'est-ce que vous avez pu vivre comme voyage dans l'image qui vous ait marqué ?</p>	<p>« Quand j'étais jeune, j'ai lu le texte <i>Voyage autour de ma chambre</i>¹⁸ de Maistre. C'était la description d'un voyage dans sa propre chambre. Puis j'ai lu <i>Le Tour du monde en quatre-vingts jours</i>¹⁹ qui m'a beaucoup impressionné. C'était un champ beaucoup plus large, beaucoup plus grand. Ce qui m'a encore impressionné ; <i>Le Musée imaginaire</i>²⁰ de Malraux. Encore une fois un voyage autour du monde, mais à travers tous les temps, pas seulement dans une région du globe, mais aussi dans toutes les cultures du monde.</p>	<p>C'est pourquoi nous faisons aussi des expositions qui s'appellent <i>Révolution algorithmique</i> (<i>Algorithmische Revolution</i>, 2004) ou <i>The Cinematic Imaginary</i> (<i>Future Cinema : The Cinematic Imaginary after Film</i>, 2003). L'image en soi est – ceci est ma théorie – toujours un "média hôte". L'image n'est pas attachée au média, mais son "média hôte", peut être une peinture, la fois suivante une photo, une autre fois un écran.</p>

Du tableau à l'écran, nous voyons que l'image est elle-même en voyage, et plus précisément en voyage d'un "média hôte" à un autre. Chaque "média hôte," a cependant des qualités différentes, l'écran a d'autres qualités que le tableau.

En raison des différentes qualités du support, à savoir le bois, l'écran, etc., c'est l'image même qui change ; pas seulement le contenu de l'image mais aussi l'interaction avec l'image, c'est très important, ce que la personne, le spectateur peut faire avec l'image.

C'est la raison pour laquelle nous avons aussi fait une exposition qui s'appelait *you_ser* (2009). Le spectateur de l'image devient aujourd'hui l'utilisateur de l'image, il fait usage de l'image et ce sont toutes des questions importantes de la théorie de l'image.

Ceci fait partie de la recherche du centre dans le cadre des expositions, ainsi que des symposiums et des publications. Nous avons aussi déjà fait un symposium autour de l'utilisation de l'image, du photojournalisme à la propagande politique, etc.

Il s'agit donc d'une partie essentielle de notre travail, de découvrir ce que représente l'image, ce que représente la puissance des images, de savoir pourquoi les images sont si puissantes. Quand les gens disent que les images cruelles ou les images sado-maso sont plus fascinantes que les images plus calmes, pourquoi est-ce ainsi ? Je ne pense pas que ce soit dû à l'image mais plutôt à la disposition des hommes. L'image est toujours en quelque sorte l'image de l'homme.

Ce que l'homme veut, il le voit dans l'image, ce que l'homme veut et souhaite fait qu'il construit l'image de telle manière. Si l'homme souhaite que l'image soit interactive, alors il fera une image interactive. Si l'homme souhaite que l'image soit cruelle, alors il fera des images cruelles. La théorie de l'image fait en quelque sorte partie de l'anthropologie, de la science des hommes, et c'est pourquoi dans notre maison nous coopérons fortement avec le Professeur Hans Belting. Il a écrit le livre *Pour une anthropologie de l'image*²¹. Nous travaillons beaucoup avec lui, nous faisons des expositions et des livres ensemble ».

4- Pensez-vous que, paradoxalement, face aux déluge d'images actuel, l'intérêt porté par les chercheurs pour la théorisation de l'image subit une dépréciation ou au contraire, vit une recrudescence logique ?

« Le déluge d'images. La question est de savoir si l'intérêt pour la recherche augmente ou diminue. Je dirais que l'intérêt augmente, aussi bien quantitativement – de plus en plus de gens, de plus en plus de chercheurs examinent un nombre toujours croissant d'images. Chaque jour, des milliards d'images sont produites et en adéquation avec cela, il y a de plus en plus de gens qui s'y intéressent. Je dirais qu'à l'avenir il y aura des instituts entiers qui s'intéresseront de manière purement quantitative et purement statistique à la production de l'image

et à la circulation de l'image à l'échelle mondiale.

On pourra alors se demander : "la majorité des images sont-elles rouges ? La majorité des images sont elles en noir et blanc ? Et pourquoi est-ce ainsi ?

Quels sont les motifs principaux ? Quels motifs reviennent plus souvent ? Lesquels moins souvent ? Quels genres circulent ? „ À travers ce déluge, et plus particulièrement à travers les selfies – il y a en ce moment une révolution de l'autoportrait. Autrefois, l'autoportrait était une enclave pour l'élite des peintres.

Puis ce sont les photographes qui pouvaient le faire et aujourd'hui tout le monde peut le faire soi-même à travers le selfie.

Cela signifie que la hiérarchie de la peinture – c'est à dire les images historiques, les images de paysages, les portraits – change ; que le portrait est placé en première place. De telles choses vont se multiplier et cela veut dire qu'avec le déluge d'images il sera nécessaire de poser de nouvelles questions à l'image parce que l'image est une sorte d'appel à la réalité, une sorte d'invocation de la réalité.

De plus en plus de réalités se constituent à travers cela, c'est pourquoi nous avons d'autant plus besoin de recherches permettant d'explorer ces nouveaux mondes d'images, ces mondes réels. L'intérêt va et doit donc grandir ».

5- Quel serait pour vous l'un des temples de l'image en Europe ? Dans le monde ?

« Des temples de l'image en Europe, dans le monde. Je dirais que les images circulent publiquement et que l'expression "temple de l'image" ne correspond pas à la forme actuelle de circulation de l'image. Un temple de l'image, cela signifie quelque chose de central, une église.

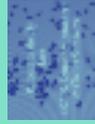
Comment était-ce autrefois ?

Il y avait une localité, et au centre il y avait soit l'auberge, le restaurant, autrement dit la gastronomie et l'église, ou idéalement les deux. Vous connaissez des villages français, il y a l'église au centre et directement à côté se trouve la gastronomie, le restaurant. C'étaient les centres. Seulement, nous nous ne vivons plus dans ces mondes centralistes mais je peux voir une image ici, je peux voir une image là-bas, je peux voir dans le monde entier les mêmes images en même temps – un exemple serait la télévision. Que je regarde la télévision à Nice, au Havre ou à Paris, ce sera toujours la même télévision. Nous sommes donc passés de la production de l'image à la distribution de l'image. Ce qui prime aujourd'hui est la distribution de l'image, la circulation, il n'y a pas de temples, mais tout

est centre, tout est église, tout est temple. Chaque lieu est aujourd'hui un temple de l'image et dans cette mesure les images publiques, que ce soit à la télévision, sur des affiches, au cinéma, que ce soit dans des illustrations, sur un téléphone portable – constamment des photos sur le téléphone portable – des photos dans des journaux, dans des livres, à la télévision, à la radio, dans la rue. Ce sont les temples d'aujourd'hui ; il n'y a en quelque sorte plus "un temple", tous sont des temples ».



¹⁷ Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, *Portrait on the fly* (Portrait à la mouche), 2015



¹⁸ Xavier de Maistre, *Voyage autour de ma chambre*, 1794

¹⁹ Jules Verne, *Le Tour du monde en quatre-vingts jours*, 1872

²⁰ André Malraux, *Le Musée imaginaire*, 1947

²¹ Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, 2001

Hans Belting est l'un des cofondateur du zkm de Karlsruhe, enseignant entre 1970 et 2002.

Gottfried Boehm a travaillé avec Belting et Horst Bredekamp : nouvelle recherche sur l'image en Allemagne. → 1995, collectif programmatique : *Was ist ein Bild ?* (Qu'est-ce qu'une image ?) → Questionnement de l'auteur sur les mécanismes qui font produire du sens aux images.



Gilles Deleuze expose *La Pensée nomade*²² de Nietzsche (dans le chapitre du même nom) comme une contre-culture :
 « [...] dans nos régimes les nomades sont malheureux : on ne recule devant aucun moyen pour les fixer, ils ont peine à vivre. Et Nietzsche vécut comme un de ces nomades réduits à leur ombre [...] ». Il en parle comme d'un mouvement qui vient de l'extérieur, la pensée entre en contact avec un pur dehors, elle s'épanouit à l'air libre. Pour l'auteur [Deleuze], le nomade n'est pas forcément celui qui bouge : il y a des voyages sur place, des voyages en intensité, et même historiquement les nomades ne sont pas ceux qui bougent à la manière des migrants, au contraire ce sont ceux qui ne bougent pas, et qui se mettent à nomadiser pour rester à la même place en échappant aux codes. Il fait de la pensée une « puissance nomade », le voyage n'est pas un voyage du dedans (intérieurité) mais un voyage immobile :
« Et même si le voyage est immobile, même s'il se fait sur place, imperceptible, inattendu, souterrain, nous devons nous demander quels sont nos nomades aujourd'hui, qui sont vraiment nos nietzschéen ? »

Dans les mobilités contemporaines, on compte plusieurs types de nomadismes : le nomadisme professionnel, précaire, intellectuel, touristique, etc. Il fait aussi appel à plusieurs géographies : il peut être terrestre, maritime ou numérique. Il arpente les espaces ouverts, il suit les lignes de fuite et s'intéresse aux entre-deux points,

²² Gilles Deleuze, *L'île déserte. Textes et entretiens 1953-1974*, 2002, éditions de Minuit, Paris (34- PENSÉE NOMADE, p. 351 à 364)

au processus, au trajet, le but à atteindre étant le franchissement des frontières (au sens de barrières intellectuelles et culturelles), l'éveil à l'autre et à l'ailleurs. Ce nomade moderne sollicite de nouveaux repères (il ne se réfère plus aux divers pôles et points cardinaux), où l'image est à la fois son cap et son oasis.

« À chaque regard porté sur le tableau (on peut peut-être aussi imaginer écran), elle [la deixis] fait en sorte que l'image, cette chose statique, soit perçue comme mouvante et signifiante. L'opacité impénétrable du fond provoque un retournement du regard du spectateur. Dans la mesure où nous plongeons dans l'image, ce qui y est représenté en ressort comme aspect visuel, comme ce qui se montre ».

— Gottfried Boehm, *Ce qui se montre, de la différence iconique dans Penser l'image*, Emmanuel Alloa, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, France.

Aujourd'hui on ne cherche plus (archéologie), on surfe. À la question, quel est le destin du spectateur, que va-t-il devenir: il (re)devient nomade, il s'adapte à l'image pour pouvoir la "saisir". Se présente alors à nous le choix d'être surfeur ou naufragé, le nomade qui voyage dans les images ou le stagnant heurté par le nomadisme des images; un nomadisme du regard en réaction au nomadisme des images, une activation²³ mutuelle et interdépendante.

Les types de voyages signifiés en première partie sont toujours possibles, il suffit de comprendre la structure et le mode de fonctionnement du terrain de l'image contemporaine pour pouvoir y accéder (d'où la deuxième partie). Nous ne stigmatisons en aucun cas les loups solitaires, en marge de la société connectée, mais affirmons seulement qu'on peut résister à l'exubérance nocive des images autrement qu'en la subissant. Mieux connaître son ennemi pour mieux le combattre, une devise simple d'application, la connaissance pour discerner les images dans leur marée montante, affûter sa perception pour distinguer l'image que nous appelions imposture de l'image qui vaut la peine non plus d'être vue mais d'être vécue, comme expérience.

²³ En considérant le genre de l'image, bon nombre d'auteurs (John Berger, W.J.T. Mitchell, Norman Bryson, etc.) affirment qu'elle est « féminine par défaut ». Comme l'homme agit, la femme paraît, et comme l'homme regarde, la femme se transforme en objet du voir. Leur position subalterne [celle des femmes et des images] porte à croire qu'elles ont un "destin" commun qui se joue dans ce passage du passif à l'actif.

Ces quelques précautions nous semblent utiles pour se prémunir des représentations de masse, ou de la masse des représentations (l'image mitigée et sa multiplicité).

Après tout, le premier heurt des images, l'éblouissement de l'œil par la lumière cinématographique, a pu être surmonté et l'on ne peut qu'espérer qu'il adviendra de même pour ce second affront.

Revoyons la philosophie de l'image que suivent documentation céline duval, Jérôme Saint-Loubert Bié, Moholy-Nagy ou Warburg : l'activation de l'image par le nombre (quand celui-ci est maîtrisé) peut heurter, mais ce heurt peut tout aussi bien être bénéfique, stimulant ; quand les images sont ensembles, un surgissement (qui n'opère pas lorsque l'image est seule) vient jusqu'à nous, et laisse le regard faire ce voyage qui raccorde les vides, établit des liens et nous montre « ce qu'il y a derrière » le monticule d'images (on se concentre sur le dénominateur commun).

Tous ces voyages sont à la portée du **graphisme**, qui se met en marche, et ne se laisse pas dépasser. Le graphiste serait alors un "nomade" : le nomadisme du regard, est-ce cette propension de l'œil à se balader dans les images ou à slalomer entre elles ?

↳ *Philippe De Sandhierre
et Julien Kérel. Décembre 2002 - 2002.*

↳ *Marianne de Caumont pour les dix ans
de la Mission royale. Les Mur
Collectionnel de Caumont, 2014.*





Au début de la lecture, on a pu se demander où allait nous mener ce voyage, s'il y avait une fin. Pour moi, c'est la fin du livre (qui sera aussi le point de chute du lecteur) et le début d'une pratique, qui n'est possible qu'au terme de l'écrit, avec tout ce qu'il cède en culture (les acquis), en pistes réflexives et en outils. Le champ d'action est délimité, et on peut maintenant parcourir ce territoire autrement ; nouveau voyage, plus en profondeur, sous d'autres angles, par d'autres voies que l'écriture.

La quête du mémoire est assez proche de la quête de Santiago, le jeune berger de Paulo Coelho dans *L'Alchimiste* (1988). Santiago était à la recherche d'un alchimiste de renom, à l'instar d'Hermès Trismégiste²⁴ (un mortel). Il se rend compte à la fin du voyage qu'il vénérât en fait un tout autre Hermès, celui qui incarne le dieu de la mobilité et le guide des voyageurs. Le trésor tant convoité est en fait parsemé dans les étapes du voyage, il est éparpillé dans les actions menées et les chemins empruntés.

* À propos de Philippe De Jonckheere et Julien Kirch :
comme un amoncellement de cartes postales, l'image du voyage par excellence, mais truffées de liens hypertextes

* Antoine de Galbert :
des algorithmes pour ordonner les images, restituées sur un long mur blanc, à la manière d'une page internet, comme un tumblr mural

²⁴ Il existe, en philosophie, plusieurs Hermès, souvent affiliés à l'alchimie et à l'ésotérisme. Hermès Trismégiste (= 3x grand en grec) → « Le premier inventeur de cet Art ce fut Hermès le Triple : car il sut toute triple philosophie naturelle, savoir Minéral, Végétal et Animal ». - voir aussi :
→ Jean de Lafontaine, *Le laboureur et ses fils*, *Fables*, xvii^e s.
→ Louis de Mailly, *Les aventures des trois princes de Sérendip*, xviii^e s

Si l'on admet les multiples possibilités du voyage, il faut aussi envisager son impossibilité. D'abord il y a l'emprisonnement des images, le caractère sclérosant que peut prendre la recherche par l'image, où le moteur de recherche va nous proposer des images ciblées, par affinités, par préférences, en fonction des informations qu'il aura enregistré sur nous et de nos recherches précédentes. Les images nous emprisonnent, et l'on peut encore faire le choix de se faire soi-même prisonnier, notamment par la volonté absolue de les détruire. C'est une autre forme de chasse à l'image, différente de la traque des papillons (dixit Georges Didi-Huberman) et plus proche d'une chasse à l'homme (une "fatwa" exigeant la mort de l'image).

On peut aussi entrevoir les limites du voyage, les difficultés éprouvées pour l'effectuer à l'échelle individuelle, les obstacles sont alors d'ordre psychologiques ou culturels, mais ce n'est jamais l'accès aux images qui pose problème. Le voyage dans l'image nécessite un temps qu'il faut se prendre pour le faire, comme une "petite résistance" dans la course du monde actuel. Dans ce voyage patient, il y a aussi une idée de profondeur ; il faut réduire la distance qui nous sépare de l'image, et c'est le devoir de tout professionnel de l'image (théoricien ou praticien).

C'est un rôle aujourd'hui à tendance passive qu'il faut prendre à bras-le-corps, céder à ce diktat n'est pas un passage obligé. En omettant la démonstration qui insiste sur le fait que le regard est action (l'acte, l'action de regarder), il faudrait presque dire faire preuve de passivité pour agir contre un excès d'activité. La cascade continuera de fasciner tant que l'on sera en mesure de contrôler son débit, sa cadence. Dans le cas contraire, on fermera le "robinet", on en solidifiera des parties choisies, et on passera au peigne fin (en prenant le temps qu'il nous faudra) chacun de ses trophées.

C'est une chance que d'appartenir à une classe éveillée et consciente de l'image *fluviale*. L'épanouissement et la connaissance s'en trouvent accéléré, accru, augmenté. À nous de ne pas nous laisser submerger et d'en retenir la meilleure moitié, en admettant, dans une conception positive de cette fluctuation, qu'au moins la moitié est consommable, que l'on peut s'abreuver de la moitié de ce qu'on nous offre à consommer. On voit l'écoulement de notre Histoire (et du monde) en live, on a un droit de regard sur l'évolution sociétale, et ce en direct. C'est un portail géographique et temporel interactif où l'on observe la cohabitation inouïe du passé et du présent.

Bibliographie

Alloa Emmanuel (FR), *Penser l'image*, éditions Les presses du réel, collection Perceptions, 2011, [conception graphique](#): Patricia Bobillier-Monnot, [impression](#): Imprimerie XL, St-Étienne, France

Asisi Yadegar (A), *Amazonia (catalogue d'exposition)*, éditions Asisi, 2015, Panorama XXL, Rouen, [conception graphique](#): Denise Lüderitz, [impression](#): Asisi gmbh

Benjamin Walter (D), *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, éditions Allia, 1936, traduit de l'allemand par Lionel Duvoy, [impression](#): UE (pour le compte des éditions Allia)

Berger John (GB), *Voir le voir (Ways of seeing)*, édition B42, 2014, traduit de l'anglais par Monique Triomphe, [conception graphique](#): Roman Seban d'après Richard Hollis, [impression](#): Lecturis, Pays-Bas

Buquet Benoît (FR), *Art & design graphique: essai d'histoire visuelle. 1950-1970, tome 1: Fragments d'Europe*, édition Pyramyd NTCV, 2015, [conception graphique](#): Bureau 205, [impression](#): c&c Offset Printing, Chine (partie 1- *D'un affichisme, l'autre. L'image entre déchirure et liquidité* → *De l'optique au typographique*)

Calvino Italo (IT), *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, traduit de l'italien par Danièle Sallenave et François Wahl, éditions du seuil, collection Points, 1995, [impression](#): Bussière Camedan imprimeries, Saint-Amand-Montrond (Cher), France

Coelho Paulo (BR), *L'Alchimiste*, éditions J'ai lu, 1988, traduit du portugais par Jean Orrechioni (1994), parution 2009, [impression](#): Novoprint s.l.k. Slovaquie

CNAP (FR), *Explorateurs (catalogue d'exposition)*, 2012, Musée de l'Abbaye Sainte-Croix, Les Sables d'Olonne (commissaire d'exposition: Sébastien Faucon), [conception graphique](#): Müesli

De Smet Catherine (FR), *Pour une critique du design graphique - 18 essais*, éditions B42, 2012, [conception graphique](#): deValence, [impression](#): Eidhoven, Pays-Bas

Deleuze Gilles (FR), *L'île déserte. Textes et entretiens 1953-1974*, 2002, éditions de Minuit, Paris (1- CAUSES ET RAISONS DES ÎLES DÉSERTES, 34 - PENSÉE NOMADE)

Didi-Huberman Georges (FR), *Survivance des lucioles*, éditions de Minuit, collection Paradoxe, 2009, [impression](#): ROTO impression, Lonrai, (Normandie), France

Didi-Huberman Georges (FR), *Phalènes*, éditions de Minuit, collection Paradoxe, 2012, [impression](#): ROTO impression, Lonrai, (Normandie), France

Durringer Xavier (FR), *Sfumato*, éditions Le passage, 2015, [impression](#): Imprimeries de France, Quercy, Marcuès

Eco Umberto (IT), *Vertige de la liste*, éditions Flammarion, 2009, [conception graphique](#): Julien Lévy d'après la maquette de Polystudio (1^e version italienne), [impression](#): Errestampa SRL, Italie

Giono Jean (FR), *Un roi sans divertissement*, éditions Gallimard, collection Folio, 1948, [impression](#): CPI Bussière, St-Amand (Cher), France

Malraux André (FR), *Le Musée imaginaire*, éditions Gallimard, collection Folio essais, 1947, [impression](#): CLERC, Saint-Amand-Montrond (Cher), France

Moholy-Nagy László (HU), *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie*, traduit de l'allemand par Catherine Wermester et de l'anglais par Jean Kempf et Gérard Dallez, édition Gallimard, collection Folio essais, 1925, [impression](#): CPI Bussière, Saint-Amand (Cher), France

Perec Georges (FR),
W ou le souvenir d'enfance,
éditions Gallimard, collection
L'imaginaire, 1993
impression : CPI Bussière,
Saint-Amand (Cher), France

Rancière Jacques (FR),
Le destin des images, éditions
La fabrique, 2003, conception
graphique : Jérôme St-Loubert
Bié, impression : Floch,
Mayenne, France

Rancière Jacques (FR),
Le spectateur émancipé,
(→ chapitre 1 : Le spectateur
émancipé → chapitre v :
L'image pensive), éditions
La fabrique, 2008,
conception graphique : Jérôme
St-Loubert Bié, impression :
Floch, Mayenne, France

Thompson D'Arcy (GB),
Formes et croissance,
(→ introduction) éditions
du Seuil, collection Sciences,
1917, (édition revue et corri-
gée parue en 1994), traduit
de l'anglais par Dominique
Teyssié, impression : Dupli-
print, Domont, France

Virno Paolo (IT),
Grammaire de la multitude
(pour une analyse des formes
de vie contemporaines),
traduit de l'italien par
Véronique Dassas, éditions
de L'éclat & Conjonctures,
2002, Montréal, Québec, im-
pression : Imprimerie France
Quercy, Mercuès

Articles (web)

Frémont Christiane (FR),
« Philosophie pour le temps
présent » (publié dans
L'Herne), 2010

Ginouvès René & Guimier-
Sorbets Anne-Marie (FR),
« L'image dans l'archéologie »,
Bulletin du CTHS 1992,
L'image et la science, p. 231-248

Godin Christian (FR),
« Panorama d'une pensée »,
(publié dans *L'Herne*), 2010

Gunthert André (FR),
site internet *L'image sociale*,
• « L'image fluide », 2015
• « La ruée vers l'image ? », 2015

Maurial Sandrine (FR) pour
le site *Archée*, « Vers le virtuel,
d'un état à l'autre : de la con-
templation à l'immersion »,
date de publication inconnue

McLuhan Marshall (CA),
*The Gutenberg Galaxy:
The Making of Typographic
Man*, 1962, Toronto (PDF
de l'œuvre disponible sur
archive.org)

Émissions

Didi-Huberman Georges (FR),
Hors-champs, juin 2013,
présentée par Laure Adler,
France Culture, 43' minutes

Didi-Huberman Georges (FR),
Du jour au lendemain,
décembre 2013, présentée
par Alain Veinstein, France
Culture, 35' minutes

documentation céline
duval (FR), *Les Nouvelles
vagues*, décembre 2015,
présentée par Marie
Richeux, France Culture,
59' minutes

Jaubert Alain (FR),
Palettes, (1988 → 2003),
diffusée sur Arte

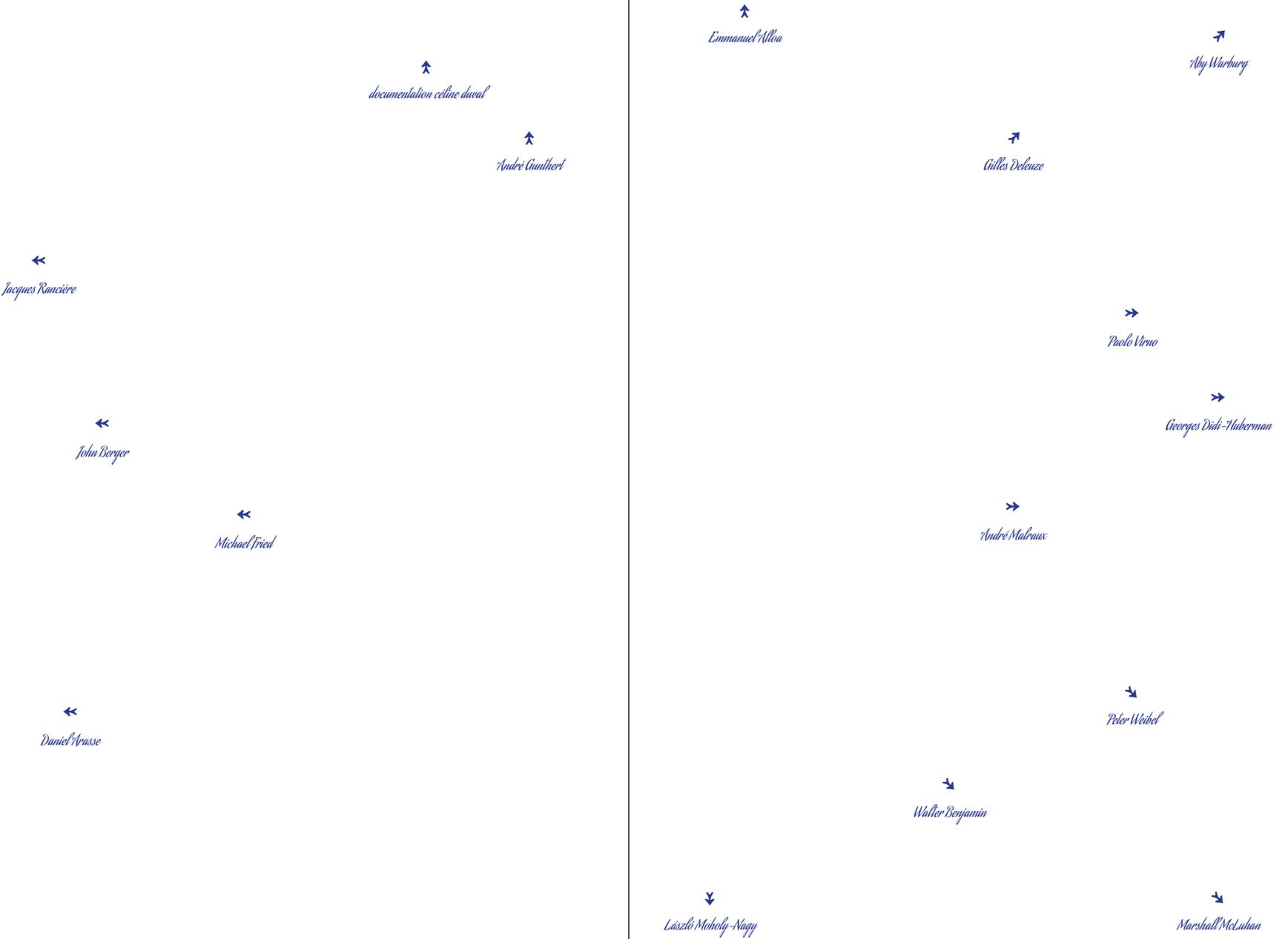
Thépot Nicolas & Laurent
Bernard, *L'œil de Links*
(le webzine de l'activité
culturelle du net), diffu-
sée sur Canal +
→ *L'année du web créatif*
→ *Pépites (sur le net)*

Filmographie

Laguionie Jean-François (BE),
Le Tableau, 2011, film d'ani-
mation, BE-FILMS

Lee Ang (TW), *L'Odyssée
de Pi*, 2012, Fox 2000 pictures

Majewski Lech (PL),
Bruegel, le moulin et la croix,
2011, Polish Film Institute



Merci à,

*Vanina Pinter et Bachir Soussi-Chiadmi
pour leur encadrement et leur soutien,
merci à H  l  ne Pitassi pour sa patience
et son d  vouement dans la fabrication
de l'objet,*

*merci    mes correcteurs orthographiques,
   Camille Trimardeau et Gilles Ac  zat pour
leur relecture (macro et microtypographie)
et leurs conseils avis  s,*

*merci    Manon Leonhart pour ses grandes
comp  tences de traductrice,*

*sinc  res remerciements    documentation
c  line duval et Peter Weibel pour avoir donn  
suite    mes demandes d'interviews, et pour
m'avoir consacr   du temps,*

*merci    mes parents, Marie-Claire et Bernard
pour leurs encouragements,    C  cile & Pierrick
pour leur bonne humeur et    la promotion
DNSEP Design graphique 2015/2016,*

*merci    Jean-Philippe d'avoir   t   l  ,
m  me de loin.*



*Claudio Parmiggiani, Scelte della
memoria, 1977, installazione,
Technique mixte*



