

Henri Van Lier, Anthropogénie

Chapitre 10 - L'image détaillée

- A. STRUCTURE ET TEXTURE DE L'IMAGE DETAILLEE PALEOLITHIQUE
  - 1. Les analogies de certains segments
  - 2. La substituabilité des segments retenus
  - 3. Mouvements et mouvances désignatifs
  - 4. Effets de champ perceptivo-moteurs désignatifs et universalisants
  - 5. Les partis existentiels
  - 6. La macrodigitalisation impliquée par l'analogie détaillée
  - 7. La schématisation sous l'imagerie
  - 8. Les effets de champ logico-sémiotiques. Les mains empreintes
  - 9. Les deux tenir-lieu imagiers
  - 10. Les cellules plastiques
  - 11. La ferveur du pré-cadre (ou protocadre)
- B. LA POLARITE TRIDIMENSION / BIDIMENSION
  - 1. La gravure
  - 2. La sculpture
  - 3. La peinture
- C. LES MOTIVATIONS DE L'IMAGE DETAILLEE PALEOLITHIQUE
  - 1. La promiscuité glaciaire
  - 2. Les préfigurations naturelles
  - 3. Le vêtement
  - 4. Le masque
  - 5. La sépulture
  - 6. La révolution langagière et musicale
- D. LES IMAGES CADREES NEOLITHIQUES
- E. LES IMAGES SOUS-CADREES DES EMPIRES PRIMAIRES
- F. LES IMAGES DU MONDE 2 EN GRECE
  - 1. La prévalence de l'enveloppement sculptural
  - 2. La perspective stéréométrique de la peinture
  - 3. L'anthropos microcosmique
  - 4. Le nouveau statut de l'image et de l'artiste
- G. LES IMAGES DU MONDE 2 APRES LA GRECE
  - 1. Le visage et le regard imagés
  - 2. La perspective picturale linéaire
  - 3. L'effacement de la sculpture

#### H. LES IMAGES ENTRE MONDE 2 ET MONDE 1

1. Les contrecoups des conquêtes d'Alexandre
2. Les images du christianisme apocalyptique

#### I. LES IMAGES PROPRES AU MONDE 3

1. Les traits communs
  - a. La granularité
  - b. La prise de vue ou fenêtration mobile
2. La photographie : le grain immobile et fascinant
3. La cinématographie : du mouvement aux mouvances
4. La magnétoscopie
  - a. L'image en lumière émise et l'incrustation
  - b. La télévision

#### J. LES IMAGES TRACEES DU MONDE 3

1. Peinture et sculpture du MONDE 3
  - a. Dans la fidélité aux effets de champ perceptivo-moteurs
  - b. Avec l'accent sur les effets de champ logico-sémiotiques
2. L'exemplarité de la bande dessinée

L'anthropogénie a rencontré la notion d'image dès les bifaces d'*Homo erectus*, et peut-être même dès les choppers d'*Homo habilis*, images massives, tenant en un simple contour et volume, sans détails internes. Mais *Homo* a élaboré aussi des myriades d'images détaillées, à détails externes et internes, depuis les gravures, sculptures et peintures du paléolithique supérieur.

Il y a alors un moment fatidique. Depuis 30 mA environ, les images détaillées foisonnent. Avant ce moment, nous n'en rencontrons aucune. Serait-ce qu'*Homo* s'est mis brusquement à en produire, après 1 MA ou 2 MA d'images massives? Ou bien y a-t-il eu, avant ces 30 mA mieux connus, des images détaillées qui se sont détruites en raison de matériaux périssables, ou qui gisent dans des lieux inaccessibles ou ignorés, peut-être à tout jamais?

Deux sensibilités s'affrontent à cette occasion. Il y a les partisans des processus lents, qui estiment que de nombreuses images détaillées d'abord sommaires, puis plus subtiles, ont dû préparer celles que nous connaissons, qui sont très élaborées. Il y a les partisans des modifications révolutionnaires, qui optent plutôt pour un de ces sauts simples et précis, "quantiques", dont le développement d'*Homo* possibilisateur fournit de multiples exemples. La mutation déclencheuse aurait alors eu lieu au sein de l'imagerie elle-même, ou bien dans un autre domaine, par exemple dans le langage, d'où ses conséquences se seraient diffusées jusque dans l'image.

Ces problèmes de datation ne sont pas indifférents à l'anthropogénie. Mais il lui importe encore davantage de savoir ce que les images détaillées ont introduit comme structures et comme textures. Lesquelles sans doute n'ont pas concerné seulement les images, mais sans

doute aussi, en tant qu'effets ou que causes, le langage, l'écriture, le geste, la mathématique, la musique, etc. Ce sont donc ces structures et textures que nous allons surtout considérer.

#### A. STRUCTURE ET TEXTURE DE L'IMAGE DÉTAILLÉE PALEOLITHIQUE

Commençons par un inventaire sommaire. (a) Certaines images détaillées se contentent d'orner des outils et des ustensiles : sagaies, harpons, lanceurs, pendentifs, rondelles. (b) D'autres constituent une partie presque autonome, et souvent considérable, d'un outil ou d'un ustensile. (c) D'autres encore sont des statuettes ou des amulettes, ayant eu une fonction symbolique, mais pas technique. (d) Les parois de certaines grottes portent des fresques peintes. (e) La gravure ici est omniprésente, puisque, pour les produire, il n'y avait qu'à épouser les fentes de la roche, déjà riches de figures latentes, mais aussi de structures et de textures latentes.

A nouveau la question historique se présente. Ces différents genres se sont-ils succédé selon des suites datées, voire déductibles ou dialectisables? Ainsi, par exemple, les images sculptées d'un modelé raffiné et qui forment une partie entière d'un outil appartiendraient au magdalénien, donc à la fin du paléolithique supérieur. Répétons que de pareilles séquences ne sont pas indifférentes à l'anthropogénie. Mais, outre qu'elles sont fragiles, il faut aller à l'essentiel, à savoir à ce qu'a comporté pour Homo le surgissement des images détaillées dans leur généralité.

##### 1. Les analogies de certains segments

Les images massives nous ont appris ce qui fait l'essentiel des images sémiotiques, par opposition aux images mathématiques et aux images physiques. Il s'agit bien toujours de similitude-ressemblance, et d'analogie-proportion intentionnelles d'un imageant produit par un imageur par rapport à un imagé. Dans la Vénus de Lespugue, des segments sculptés ont des analogies intentionnelles avec des mollets, des cuisses, un ventre, des seins, des bras, un cou, une tête, et déjà par là ils sont des signes, ou thématizations distanciatrices <2A>.

Mais, dès ce stade, on remarquera que les traits retenus pour établir l'analogie varient fort. Pas de traits du visage chez la Vénus de Lespugue et la Vénus de Willendorf, alors que la Dame de Brassempouy, d'une époque qui ne semble pas ultérieure, a deux yeux et un nez, même si elle n'a pas de bouche. Point de cou chez la Vénus de Willendorf, alors que les deux autres femmes ont un cou très long. On retrouve donc dans l'image détaillée cette propriété du cerveau mammalien et primatal, en particulier dans sa version hominienne, qu'il n'a besoin que de peu d'éléments pour identifier, déterminer et manier une performance-en-situation dans la circonstance <1D1>.

D'autre part, grâce à ses aires associatives accrues <1D2>, Homo possibilisateur et transversalisant établit un jeu entre circonstance, situation, performance, caractères de la performance ; et il neutralise, donc conceptualise, les données de chacun de ces niveaux. Dans nos deux Vénus, l'imagé est à la fois, et selon des niveaux et des points de vues conceptuels, la thématization distanciatrice d'un corps technicisé de femme, mais aussi la Femme, une femme féconde, la Fécondité, la fécondité célébrée, la fécondité invoquée.

Enfin, on observera combien la collaboration (laborare cum) sociale est indispensable à cette élaboration conceptuelle. Car il n'y aurait pas de continuité d'un perçu, pas d'image, pas de signe, guère de points de vue, si les segments ainsi maniés ne passaient pas, dans le groupe, de mains en mains et de cerveau en cerveau par la transversalisation possibilisatrice.

## 2. La substituabilité des segments retenus

En même temps, dans la Vénus de Lespugue, l'image propose une suite des segments imageants qui, malgré une isotopie globale, ne correspond pas à la suite des segments dans l'imagé. A tout le moins entre la ceinture et le genou.

Ce phénomène n'est pas une défaillance ou une mise à l'aise de l'imageur à l'égard de l'imagé. Il tient à la capacité du cerveau et du corps substitutifs d'Homo technicien de manier une panoplie-protocole en inversant plus ou moins les termes. L'exercice de cette disponibilité imagière se retrouve jusque dans les moindres fragments de l'art paléolithique. Il n'y a rien d'étonnant ni de merveilleux dans les cornes rectilignes démesurées de la Licorne de Lascaux, ou dans ce que certains préhistoriens appellent commodément mais abusivement les monstres ou les fantômes rupestres.

## 3. Mouvements et mouvances désignatifs

Pour présenter les effets de champ perceptivo-moteurs, nous sommes partis de ce que nous avons appelé l'effet Rodin, à savoir que, pour rendre la marche ou la course d'un animal dans une image immobile, il faut y montrer le bas d'une patte arrière à l'instant t1, le haut de patte à l'instant t2, l'arrière-train à l'instant t3, le tronc à l'instant t4, et ainsi de suite jusqu'au museau à l'instant tn. Cet effet est partout actif-passif dans les images du paléolithique supérieur, tant dans la tridimensionnalité plane des peintures que dans les trois tridimensions vraies des sculptures, et pour toutes les espèces de corps en mouvement.

Et revoyons aussi que, dans une cinématique de ce genre, le cerveau mammalien perçoit une dynamique, donc des efforts, des poids, des gravitations, bref des mouvances <1D1>. Chez des animaux vivants qui se battent ou se poursuivent, ce calcul est si immédiat qu'il n'y a pas de place pour une indicialité entre mouvement et dynamique, donc pour une perception distincte de mouvances. Mais celles-ci ont le loisir de s'activer-passiver dans des images, qui sont des thématizations distanciantes.

C'est par l'intensité de leurs "effets Rodin" et de leurs mouvances que les Vénus des cavernes non seulement montrent des seins ou des ventres turgescents, mais proposent la Turgescence (de seins ou de ventres). Bien plus, les mouvances internes sont proposées ici de façon chaque fois si spécifique de telle ou telle espèce, comme Equus ou Bos, qu'elles en deviennent de véritables désignants. Ceci inaugure chez Homo le phénomène de la "ressemblance", laquelle tiendra toujours beaucoup moins dans une similitude de traits ou de proportions statiques entre imageant et imagé que dans une participation entre les mouvances de l'imagé et celles suscitées dans l'imageant par l'effet Rodin.

On a parfois parlé d'une perspective au paléolithique, laquelle serait tantôt frontale, tantôt de trois-quarts. La formulation paraît malheureuse. Car des effets de mouvement-mouvance, même dans la profondeur ne sont pas encore perspectifs. La perspective, même inchoative, suppose un cadrage, lequel n'interviendra qu'au néolithique.

L'absence des plantes dans les images pariétales confirme une imagerie par les mouvances : mouvance animale, mouvance chasseresse, mouvance imagétique comme telle, où la proposition in distans qu'est l'image demeure proche de la proposition in tactum qu'est la magie. Selon une implication qui va se vérifier dans plusieurs des autres caractères qu'il nous reste à considérer.

#### 4. Effets de champ perceptivo-moteurs désignatifs et universalisants

Cependant, tout cela ne rend toujours pas compte de la stupeur qui saisit encore aujourd'hui le regardeur devant les images des cavernes, et qui devait le saisir aussi, bien que différemment, au temps de leur production.

C'est qu'en plus de leurs segments ressemblants et plus ou moins isotopiques, en plus de leurs mouvances désignatives, les figures humaines et les animaux sont ici animés d'effets de champ perceptivo-moteurs. Ceux-ci ne se limitent pas aux attracteurs cernables et même calculables de l'effet Rodin, ils activent-passivent ces attracteurs rythmiquement compatibilisés mais incoordonnables qui font les fantasmes, où caractères, performances, situations, circonstances s'animent d'une force apparitionnelle originaire.

Les fantasmes du paléolithique supérieur sont d'abord encore objectaux, propres à tel animal ou à telle situation ; ce qui demeure dans l'ordre de la désignation et de la particularité ; et tel animal est désigné par son fantasma propre comme par sa mouvance. Mais ils sont aussi généraux, thématissant à travers les segments de tels animaux le "\*woruld" (world-Welt) comme nature en tant qu'appropriée par Homo technicien, avec son horizon. C'est même tellement cette généralité qui importe à l'imagier paléolithique qu'il ne craint pas de surimprimer, chaque nouvelle image fantasmante venant s'inscrire sur ou dans des images fantasmantes antérieures, avec pour effet que leur résultante ouvre l'imagier-spectateur à l'espace dans sa généralité plus qu'à toute désignation particulière. Et pareille apparition du \*woruld est très exactement le thème de la stupeur. (Pour illustrer la différence entre le fantasma désignatif et le fantasma universalisant par des cas contemporains, on alléguera Modigliani ou Balthus pour le premier, Picasso ou Braque pour le second.)

#### 5. Les partis existentiels

En même temps, ces effets de champ particularisants ou universalisants tiennent au geste de l'exécutant, et donc réalisent son parti global d'existence, - sa topologie, sa cybernétique, sa logico-sémiotique, sa présentivité, - qu'on pourrait aussi bien appeler son "sujet pictural" ou son "sujet sculptural". Assurément, pour percevoir et définir ces "sujets plastiques", nous n'avons pas assez d'éléments circonstanciels et situationnels sur le paléolithique supérieur, et surtout notre intelligence plastique n'est pas assez aiguë. Dire qu'ils sont "tribaux" ou "claniques" préjugerait d'une organisation sociale dont nous ne savons rien, même si nous sommes intrigués par ces sortes de

"blasons" que sont certains assemblages de rectangles colorés pariétaux. Disons qu'ils étaient "groupaux".

Étaient-ils également individuels? On se rappellera à ce propos que, dans l'Afrique non occidentalisée d'hier, les productions plastiques avaient beau être très groupalement codées, leurs exécutants étaient reconnus par les membres du groupe. Ainsi ne faudrait-il pas trop vite exclure qu'il y ait eu de "grands" peintres de taureaux, comme il y avait de "grands" chasseurs de taureaux, et certainement de "grands" chefs à force d'être de "grands" chasseurs, ou simplement parce que certains avaient des voix et des gestes très indiciels et très indexateurs, et donc très impressionnants. La production collective de certains mâts totems dans la Polynésie du début de notre siècle inviterait à ne pas exclure des collaborations très serrées. Mais le mouvement, la mouvance, l'effet de champ d'un renne suppose une unité de jaillissement que le mât ne suppose justement pas.

#### 6. La macrodigitalisation impliquée par l'analogie détaillée

Nous avons suivi jusqu'ici, dans les images détaillées du paléolithique supérieur, leur dimension analogique. Mais la macrodigitalisation <1D1> intervient aussi, puisque ces images proposent des panoplies fermées où les segments se perçoivent fatalement comme n'étant pas les autres segments, et sont donc désignables par l'exclusion de ces autres. Dans les Vénus, les membres sont des non-troncs ; les membres supérieurs, des non-membres-inférieurs ; les mollets, des non-cuisses ; le mollet droit, un non-mollet gauche. Cela dans la mesure où ce sont des segments technicisés dans la panoplie-protocole "corps féminin", selon un statut de segments que nous ont confirmé déjà les libertés prises par la Vénus de Lespugue avec l'isotopie des membres.

On suivrait la même macrodigitalisation latente dans la figuration des animaux, en particulier chez ceux dits de l'Époque II par Leroi-Gourhan, et où l'imageur est assurément parti d'un référentiel, la ligne d'échine, auquel il a accroché alors des parties-segments contrastant assez pour trancher oppositivement les grandes espèces de l'époque : trompe du Mammouth, bois verticaux du Cerf, bois horizontaux du Renne, cornes de Bos, crinière d'Equus.

#### 7. La schématisation sous l'imagerie

Combinant un aspect analogique (proportionnant, participatif) et un aspect macrodigital (oppositif, exclusif), l'image détaillée devait fatalement, chez Homo transversalisant et possibilisateur, inaugurer cette image très particulière qu'est le schéma, avec toutes les performances techniciennes qui découleront un jour de celui-ci.

Le schéma a deux grandes ressources. (1) Il peut réduire le nombre des éléments de l'analogie, parfois jusqu'à quasiment rien, étant donné les capacités mammaliennes, puis neutralisantes-conceptuelles, du cerveau hominien. (2) Il peut ramener les formes subtiles de l'analogie à des traits nus et stricts, points et traits, qui ont alors trois propriétés : (a) ils sont facilement indexables, étant réductibles à des index, ou étant eux-mêmes des index ; (b) ils sont pour autant mathématisables ; (c) ils sont très opposables, ce qui fait d'eux d'excellents objets de la désignation par exclusion au sein d'une panoplie, donc d'une

macrodigitalisation ; (d) ils sont très substituables, se prêtant à des réécritures multiples.

Ces remarques éclairent quelque peu ce qu'il y a de schématique dans toutes les images du paléolithique supérieur. Mais elles invitent, en sus, à s'arrêter un instant devant ces signes "abstraites", qu'on trouve fréquemment dans les cavernes du Sud-Ouest de la France, et qu'à tort ou à raison on est invité à grouper en deux collections : (a) des lignes droites souvent hérissées de traits obliques, (b) des rectangles isolés ou associés.

Il existe de ces productions deux interprétations essentielles. La première, inspirée de près ou de loin par l'abbé Breuil, voit des sagaies ou des harpons dans les traits hérissés, et parfois des pièges ou des huttes dans les quadrillages et les rectangles, le tout au service de rituels de chasse mêlant imagerie et magie. Ce que l'on sait du chamanisme actuel donne toute sa portée à cette lecture (R.95,417).

Une seconde interprétation, développée par Leroi-Gourhan depuis 1956, fait du couple tige/rectangle l'image du couple pénis/vulve. Cette identification s'appuie sur l'imagerie même, mais aussi sur le fait que les signes jugés pénis accompagneraient surtout les animaux "masculins", les signes jugés vulvaires les animaux "féminins", selon la distribution des animaux en espèces symboliquement masculines/féminines que nous avons rencontrée plus haut à l'occasion des tectures. Au lieu de tenir en simples rituels de chasse, les ensembles imagés paléolithiques auraient porté une liturgie (leitosis, peuple ; urgie, service-action) inconnue de nous, mais à composantes cosmiques sexuelles. Selon le même auteur, les images ainsi produites, d'analogiques et reconnaissables au début, auraient été l'objet d'une schématisation constante et variée, le triangle fendu de la vulve devenant par exemple un rectangle, avec ou sans trait central, ou un treillis.

De nouveau, il serait confortable pour l'anthropogénie que tous ces points soient tranchés, mais ce qui est assuré est essentiel. (a) Il y a là du système, et non de l'accumulation d'images au hasard. (b) En raison des compénétrations entre imagerie et magie, la lecture magique et la lecture symbolique ne s'excluent pas. (c) Dès que des images s'y prêtent, elles tendent à se schématiser, jouant de la réductibilité des éléments, de leur substituabilité, de leur réduction à des traits-points : c'est le cas ici des segments corporels technicisés. (d) La schématisation leur permet de subir toutes sortes de rotations sans cesser d'être reconnaissables, ce qui dès ce moment annonce une des ressources fondamentales de l'écriture.

C'est au point qu'il ne faudrait pas imaginer une digitalisation progressive de l'analogique s'étalant sur des millénaires. Malgré les dates incertaines, on croit observer plutôt une poussée permanente et récurrente du digital sous l'analogique, mais aussi l'inverse, privilégiant un des deux termes selon les opportunités.

## 8. Les effets de champ logico-sémiotiques. Les mains empreintes

La sémiotique de l'image détaillée ne fait pas difficulté après ce que nous a appris l'image massive. Elle aussi est un signe plein intentionnel ; par quoi elle n'est pas simplement un index, signe intentionnel vide, ni non plus un indice, qui est un signe plein non intentionnel. Seulement, comme elle est détaillée, les indices sous-

jacents et incongrus s'y multiplient, et les indexations s'y aiguissent, excitées par ce foisonnement qu'il s'agit de baliser et d'ordonner. Cela déjà est propice à la production d'effets de champ logico-sémiotiques, c'est-à-dire de tensions et courbures entre différents aspects du signe.

A ces tensions qu'on retrouvera dans toute image détaillée de tous les temps, les images rupestres ajoutent des effets logico-sémiotiques propres. C'est l'étonnement devant les préfigurations des matériaux qui leur servent de support : suggestions de formes, de couleurs, de texture de la roche calcaire pour les peintres ; suggestions des cornes, des pierres plus dures pour le sculpteur. D'où la force magique <2D> de ces figures, entre forme naturelle et forme artificielle, entre thématizations sémiotiques et thématizations techniques, où Homo apportait un sens, son sens, à ce qui déjà en avait un, préalable. Magie de chasse ou magie de fécondité, en tout cas part de magie, à côté de parts de cultes plus extatiques. De l'aveu même de Leroi-Gourhan, 15 % des figures d'animaux des cavernes sont marquées par des coups d'armes.

On mesure alors la violence des effets de champ logico-sémiotiques activés à ces occasions. (a) Entre images et indices. (b) Entre indices et index. (c) Entre analogie et digitalité. (d) Entre saisie imagétique, détachée, contemplante, considérante, et magie, impliquée et efficace. (d) Entre espèces figurées et environnement. - La stupeur suscitée par les images du paléolithique supérieur ne tient pas seulement à leurs effets de champ perceptivo-moteurs, mais autant aux tensions de leurs effets de champ logico-sémiotiques. Il y a là tant de tensions originaires que l'Origine est activée-passivée comme elle ne le sera plus jamais après.

Et qu'Homo paléolithique ait entrevu, au moins implicitement, les enjeux de cette émergence de l'Image à partir de l'Indice et de l'Index est sans doute indiqué dans ces mains planes imprimées en positif et en négatif (en réserve) qu'il a multipliées un peu partout jusqu'en Australie. Celles de Pech-Merle sont exemplaires. C'est un phénomène sémiotique inépuisable. Une image de la source de toute image, la main. Image visuelle, mais tactile au point d'enregistrer l'organe privilégié du tact. Image la plus analogique, et cependant la plus macrodigitalisante, donnant à voir écartés les doigts, digitalisateurs par excellence. L'imageur est là prenant et pris. La spécification émerge à peine de la performance, qui émerge à peine de la situation, qui elle-même émerge à peine de la circonstance. Et comment croiser davantage indices (empreintes) et index (jusqu'au doigt index), signes non intentionnels et intentionnels?

Nous ne saurons sans doute jamais quelle fut la part du volontaire et de l'accidentel, du sémiotique et du magique (chamanique), dans ces mains positives et négatives. Mais le fait qu'elles soient nombreuses, et aussi que, même pour Leroi-Gourhan, elles ne se distribuent pas selon la topologie des cavernes, comme ses espèces "sexuées", mais se retrouvent un peu partout, - comme certains gros points rouges, - indiquerait qu'elles avaient pour leurs producteurs une portée préalable à toute signification particulière.

## 9. Les deux tenir-lieu imagiers

Les images détaillées du paléolithique supérieur sont si riches qu'elles ont certainement entretenu chez leurs producteurs et spectateurs-utilisateurs la double orientation du tenir-lieu que nous ont

fait distinguer déjà les images massives du paléolithique inférieur et moyen : (a) tantôt d'être référentielles, l'imageant s'effaçant devant l'imagé ; (b) tantôt d'être autarciques, se suffisant comme imageantes.

Elles renvoient en effet aux femmes parturientes, à la Femme, à la Femme-Fécondité-Naissance, à la Chasse, à la Mort, à l'Animalité comme force et comme apparition cosmiques principielles. Mais leurs mouvances, leurs effets de champ, leurs intensités de présence-absence sont tels, et elles se suffisent donc tellement comme images, que ce qui est proposé là est directement et suffisamment Femme-image, Renne-image, Bos-image, Equus-image, proposant bien quelque chose in distans, mais qui n'est pas en dehors d'eux. Elles sont donc objets de liturgie parfaite. (Comme le seront un jour les icônes dans la théorie orthodoxe.)

#### 10. Les cellules plastiques

Du fait qu'elle est détaillée, c'est-à-dire qu'elle a des articulations internes, l'image du paléolithique supérieur ne propose pas un champ de tensions unique, mais un ensemble de champs locaux. Ainsi actualise-t-elle déjà une propriété qui sera celle de toutes les images détaillées consistantes, à savoir que, si l'on y distingue des portions suffisantes, celles-ci ont un certain poids plastique, un taux de gravitation et d'inflexion plastiques, un taux de torsion logico-sémiotique, un taux de présentivité, etc., relativement égal. En sorte qu'en les prenant de n'importe où, elles soutiennent une nappe de tensions et de compatibilisations excitées assez homogène pour assurer une rythmisation transitoire intense d'un cerveau.

Chaque portion de l'image suffisante pour déterminer pareil effet peut alors être appelée une "cellule" plastique, selon un mot de Wladimir Weidlé qui est heureux dans la mesure où ces portions contiennent chacune l'essentiel de l'information du système, qu'elles équivalent à cet égard aux cellules voisines, et que du reste leur interstabilité a quelque chose des propriétés de la vie.

#### 11. La ferveur du pré-cadre

Il y a pourtant quelque chose qu'auront presque toutes les images détaillées ultérieures, et que celles du paléolithique n'ont pas : c'est le cadrage. Elles comportent des tracés qui se coupent à angle droit, mais qui ou bien fonctionnent comme des quadrillages (qui ont fait penser à des pièges) ou bien n'enferment rien, donc ne cadrent rien. La ligne d'échine d'Epoque 2 à partir de laquelle sont construits et différenciés certains animaux figurés est bien un référentiel, - un pré-cadre, - mais c'est tout sauf une clôture. On pourrait parler au mieux de protocadre. Le vrai cadre, figure géométrique quadrangulaire cernant une figure, sera l'invention du néolithique.

Cependant, ceci fut un tremplin. Le cadre renforce mais délimite en même temps. Seule la situation de pré-cadre ou proto-cadre (de cadre non refusé, mais encore ignoré) a pu pareillement obliger Homo à évoquer sémiotiquement et magiquement ses images par le seul recours des mouvances désignatives et des effets de champ perceptivo-moteurs désignatifs, avec pour conséquence des effets de champ logico-sémiotiques si imprenables qu'ils furent surtout des activateurs de présentivité pure.

Une des conséquences anthropogéniques des images détaillées est qu'elles ont développé chez Homo les facultés différentes du graveur, du sculpteur et du peintre.

## 1. La gravure

Il sied de commencer par la gravure. Car elle est particulièrement originaire. Elle était là depuis toujours à l'état de nature, dans les fissures des pierres, dans les fibres des os et des ivoires, comme séparation, comme contour, par traits de lignes, par contrastes de couleur, par contrastes de grain ou de texture de matières. Les accidents de la pierre, surtout en terrain calcaire, étaient une imagerie potentielle.

Pour rendre les fissures sémiotiques, donc intentionnelles, il suffisait qu'un imageur les épouse, les renforce, les atténue, éventuellement les complète, créant ainsi un carrefour inépuisable entre nature et artifice, entre indices et index, entre hasard et intention, et donc aussi entre les thématizations sémiotiques du signe et les thématizations techniques de la magie. Avec tous les effets de champ logico-sémiotiques déclenchés par ces ambivalences. Le caractère originaire des gravures rupestres est confirmé par les échecs fréquents de la photographie quand elle veut les enregistrer. C'est qu'il faut les prises de point de vue multiples de l'oeil et du cerveau optique d'Homo pour en dégager les desseins, le dessin, tant elles sont multiples interprétables. Leur simple enregistrement grain par grain ne donne qu'un fouillis.

Et ceci conduit peut-être à l'essentiel. La gravure au paléolithique paraît un acte naïf : prendre une pointe relativement dure, fixer grâce à cette acuité un point de départ, tirer en appuyant jusqu'à un autre point, point d'arrivée. Mais cet acte élémentaire est le trait. Et le trait est le parti par excellence. Capacité de toutes les analogies et de toutes les macrodigitalités. Dans l'Univers, l'entrée en scène du trait fut sans doute aussi importante que celle de la transversalité. Il contenait le schéma, l'écriture, la mathématique. Il initiait en particulier la sculpture et la peinture détaillées.

## 2. La sculpture

Le sculpteur d'images massives, devenu producteur d'images détaillées, se mit justement à tracer. Par éclats, par grattage, par polissage, il traça des segments technicisés des corps.

Et du même coup, il découvrit le volume comme volume. C'est-à-dire qu'il vit se tracer, entre ses mains planes en symétrie bilatérale, et devant sa stature, des objets qui occupaient l'espace en thématisant cette occupation (capere ob, saisir d'une prise en travers, prendre d'avance). Exaltant ainsi l'espace en général, comme résultat et conteneur des volumes. Exaltant les volumes des imagés peuplant le milieu ambiant. Exaltant ce volume singulier qu'est celui du sculpteur-regardeur, privilégié parce qu'il est habité de présence-absence. Ces trois types de volumes se communiquant alors leurs propriétés et les additionnant. La Vénus de Willendorf et la Vénus de Lespugue témoignent de l'émerveillement de leurs auteurs, entraînant le nôtre, devant les effets de champ nés à cette occasion.

En même temps que de leur volume, Homo se prenant à sculpter eut l'étonnement des énergies latentes des matières qu'il taillait. A travers des résistances, des textures, des tramés. Les Vénus aurignaciennes et magdaléniennes sont aussi parturientes par ces énergies supposées que par leurs formes. Et si ces dernières s'inscrivent parfois dans de "bonnes formes" (losanges ou hexagones) c'est pour conforter ces densités, - comme l'alvéole hexagonale confirme la densité de la ruche, - non pour faire intervenir une géométrie inexistante à l'époque, et que du reste la peinture ignore. A ce compte, la petitesse peut être un adjuvant. Les 12 cm de la Vénus de Willendorf ramassent d'autant mieux ses forces latentes qu'elle tient dans la main.

Le volume et surtout la densité gardent toujours une réserve d'insaisissable. Du même coup, ils désignent un mystère central, inaccessible, et pourtant là présent, parfois obsédant de présence. La sculpture ne montre qu'une face à la fois, et les effets de champ perceptivo-moteur sculpturaux qui permettent des anticipations et des rétentions de ses faces invisibles dans ses faces visibles renforcent son mystère au lieu de le supprimer. Un jour, Homo appellera ce genre de propriété la transcendance (scendere, trans, passer au-delà) ; il diviniserà des sculptures, non des tableaux, sauf les icônes, qui ont des propriétés sculpturales.

Ainsi, comme les sculptures massives du paléolithique inférieur et moyen étaient prêtes à devenir stèle (chinoise), xoanon (grec), lingam (indien), les images détaillées du paléolithique supérieur commencerent à avoir ce qu'il fallait pour devenir le support d'une religion. Non pas encore faite de Dieux, mais au moins d'un Divin diffus prêt à se nuancer. Serait-ce d'après des espèces animales et des saisons. Et sollicitant de premiers discours et de premiers onguents et crèmes, comme les lingams beurrés dans l'Inde d'aujourd'hui.

### 3. La peinture

La peinture détaillée rupestre fut plus révolutionnaire encore. C'est vrai qu'elle continue d'exploiter les reliefs et les autres accidents de forme, de fissuration et de couleur préalables de la roche, - ajoutant peut-être du manganèse pour les noirs, et des composés ferreux pour les ocres, peut-être parfois dissouts dans de la salive, - et garde donc quelque chose de la gravure et de la sculpture. Mais elle introduit une première bidimensionnalité, confirmant ainsi décisivement Homo comme primate transversalisant et latéralisant. Pour la première fois, les segments technicisés sont étalés là sous les yeux, saisissables d'un regard, sans rien de caché, sans rien d'anticipé, sinon en raison de la vitesse de parcours visuel, qui est grande.

D'autre part, dans cette bidimensionnalité, la légèreté des pigments picturaux (charbons et ocres différemment oxydés), de leurs véhicules (la salive?) et de leurs applicateurs (bâtons, doigts et autres traceurs) était économique et permettait des corrections et des transpositions quasi instantanées des segments imageants. Rien ne confirma davantage Homo comme primate possibilisateur. Le trait, dont la gravure nous a signalé la révolution dans l'Univers, avait ainsi atteint sa vitesse, sans rien perdre de sa force.

Autant la sculpture se dérobe par sa tridimensionnalité vraie, induisant une transcendance, autant la peinture se propose entièrement, étalée, virtuellement intelligible, induisant ce qu'on appellera un jour

immanence (manere in, rester en soi, à hauteur d'homme), par opposition à la transcendance.

### C. LES MOTIVATIONS DE L'IMAGE DÉTAILLÉE PALEOLITHIQUE

Gravure, sculpture et peinture supposèrent l'affinement du corps d'Homo, et en particulier des commandes distales de ses mains planes symétriques. Mais elles supposèrent aussi des motivations transformant Homo technicien en Homo plasticien, en réponse à des invitations que l'anthropogénie doit au moins survoler.

#### 1. La promiscuité glaciaire

Selon le cycle climatique terrestre de 100 mA, où alternent 80 mA de glaciation et 20 mA d'interglaciaire eux-mêmes en dents de scie, le froid a régné avec quelques fluctuations jusqu'à il y a 10 mA environ, donc durant tout le paléolithique supérieur, c'est-à-dire toute l'explosion imagétique d'il y a 30 mA.

On relèvera alors que l'habitat hominien cerné par le froid, en particulier en Europe, a obligé Homo à vivre dans des abris relativement stables, en des confinements prolongés qui durent avoir pour effet de l'entourer d'un espace plus mesuré, d'une véritable "étendue", et d'ainsi favoriser une attention plus grande aux corps des congénères, disponibles à l'inspection, à la méditation et à la considération par la station debout et la rencontre coitale. Entre la perception du congénère ainsi rapproché et celle de la proie cible purent s'établir des stimulations de détailllements réciproques. De plus, les relâches du froid, en problématisant le choix d'habitation, durent avoir un effet stimulant sur les conditions de chasse, sur les rapports de communauté et de compagnonnage, et donc aussi sur la perception des articulations des "choses" (causes).

#### 2. Les préfigurations naturelles

En période froide, les images virtuelles du lieu de refuge constamment proches durent être l'objet d'une observation plus attentive, voire d'une certaine contemplation et méditation. Pour Homo segmentarisateur et transversalisant, qui avait exploité le cheveu, l'os et le silex dès ses premiers ustensiles, il put y avoir, quand il devint attentif et technicien, un glissement entre leurs tracés naturels et les tracés sémiotiques de la gravure, conduisant alors aux tracés de la sculpture et de la peinture.

#### 3. Le vêtement

Les mêmes rigueurs du froid ont développé le vêtement, ainsi que l'attention au vêtement. Or, le vêtement a certaines des caractéristiques de l'image détaillée. Comme elle, il analogise par rapport au corps, dans la mesure où il en est proche tout en en restant distinct. Comme elle aussi, il digitalise en ce qu'il divise le corps diversement, en deux, en trois, en quatre segments, au point de le globaliser en une panoplie de parties exclusives l'une de l'autre, en même temps que partiellement substituables. A la fois, indice, index et image du corps.

#### 4. Le masque

Dans les peintures paléolithiques de nous connues, la figure humaine est rarissime, et elle se confond souvent avec la figure animale, en particulier dans les visages. Deux lectures ont cours. (a) On parle d'hommes masqués. (b) On parle d'une ambiguïté imagétique croisant l'animalité antérieure et l'animalité hominienne, ou mieux encore montrant celle-ci encore immergée dans celle-là, comme la gravure l'est dans la fibre de la roche.

En tout cas, les deux lectures supposent une continuité et une participation extrêmes entre animalité et humanité, voire une émergence seulement inchoative de la seconde hors de la première. C'est ce que confirme la capacité qu'eut alors Homo de désigner les animaux par leurs mouvances et effets de champ désignatifs auxquels il participait encore. Comme aussi le fait que les effets de champ perceptivo-moteurs soient beaucoup plus puissants dans les figures animales que dans les figures humaines : à Lascaux, la fameuse figure ithyphallique couchée raide devant et sous les forces déployées d'un animal surplombant illustre ce contraste à l'extrême. C'est ici l'animal qui est l'animateur de l'homme, non l'inverse. Et, comme cela se vérifiera dans le totémisme, la distanciation <2A> du revêtement d'Homo par l'animal a pu contribuer à induire la distanciation du revêtement d'Homo et de l'animal par l'image.

## 5. La sépulture.

En raison de la station redressée, le cadavre d'Homo couché avait les mêmes caractères que le corps d'Homo vivant et vertical : d'être évident dans ses articulations orthogonales. Son visage de plus en plus dégagé créait une ambiguïté insoutenable entre la mort et la vie. L'image, comme thématization distanciatrice, put alors venir au secours de la dérouté du corps mort technicien. L'art rupestre est globalement contemporain des tombes d'Homo sapiens sapiens de type Cro-Magnon.

## 6. La révolution langagière et musicale

Enfin, pour embrasser le séisme culturel que fut, il y a 30 mA, la profusion des images détaillées, et peut-être leur éclosion, il faut considérer leurs rapports avec le langage détaillé et avec la musique détaillée. Et envisager à cette occasion une concomitance éventuelle et une causalité réciproque entre proto-cadre de l'image, proto-ton de la musique et proto-phonème du langage. Mais ceci requerra nos deux chapitres suivants.

### D. LES IMAGES CADREES NEOLITHIQUES

Le néolithique fut le moment d'un nouveau bond anthropogénique, dû essentiellement à l'apparition de l'image cadrée. Dans ce même sanctuaire de Catal Hüyük, qui pour les tectures nous a illustré si clairement l'apparition du cadrage tectural du sol et du mur, se dresse sur une des parois un cadre imagétique, c'est-à-dire un rectangle tranché contenant une figure, en l'occurrence une figure féminine parturiente au-dessus de trois têtes de taureaux, et lui servant de référentiel.

Ainsi cadrée, l'image détaillée, au lieu d'être seulement un temps fort de l'environnement, ce qu'elle avait été au paléolithique supérieur, se prélève désormais dans l'environnement pour construire un \*woruld à soi seule. Les analogies et macrodigitalités entre imageants et imagés, disposant ainsi d'un référentiel ferme, vont pouvoir se développer avec

une distinction jusque-là inconnue. Et, en face de pareilles images, Homo va commencer de se carrer et se cadrer lui-même. Cadreur cadré.

Le premier résultat du cadre imagétique global fut donc une sorte de cadrage interne de la figure. Les bras de la parturiente de Catal Hüyük forment une ligne horizontale ; ses jambes ouvertes aussi ; ses mains et ses pieds sont les extrémités d'un rectangle horizontal étiré ; la tête et la vulve sont de même grandeur et sur une verticale. Ainsi l'ensemble de la figure est obtenu par de "bonnes formes" et par leur répétition, deux partis qu'avait ignorés le paléolithique supérieur. Avec leurs cornes horizontales et parallèles, les trois crânes de taureau presque identiques confirment la même saisie.

Tout se passe là comme si Homo, commençant à devenir quelque peu agriculteur et éleveur, percevait désormais les choses et leurs images comme un engendrement incessant consistant en des récurrences du Même avec quelque variation. En une sorte de génération schématique, ou de schématisme générateur, concordant assez avec les cadrages de troupeaux et de plantes dont les jetons de comptage de l'époque confirment la perception progressivement numérique.

C'est ce schématisme générateur, ou cette génération schématique qui éclateront dans les motifs abstraits tracés sur la terre cuite des statues, et aussi des ustensiles lorsque le néolithique, après sa phase précéramique, passera à sa phase céramique, en particulier dans la civilisation Old Europe, qui a couvert un territoire dont les extrêmes sont formés par la Roumanie, la Yougoslavie, la Sicile et la Crète, surtout du VIe au IIe millénaire avant notre ère.

Il s'agit là chaque fois de traits, de tracés, de lacets, qui partent, se répètent, reviennent sur eux-mêmes, tirent leurs variations de leur identité, jouant particulièrement de tous les retournements et retours possibles de la spirale. Traits génératifs, nullement ornementaux, comme le montre leur invasion continue ou pointillée sur les phallus. Trajets développables, mais en même temps ponctués, presque en des sortes de paragraphes, de "passages à la ligne" préscripturaux. Comme si le \*woruld entier sortait du Schème et de ses ponctuations. Avec toutes les composantes d'alternance, d'interstabilité, d'accentuation, de strophisme, de convection du Rythme, comme principe universel.

Ainsi, à mesure qu'avance le néolithique, le Divin diffus du paléolithique supérieur, tout en continuant de germer avec puissance, se fixe quelque peu (comme Homo lui-même se fixe dans ses premiers villages?) dans des sortes de Noeuds de sacré : parturientes, pénis dressés et parfois brandis, et surtout la spirale générative omniprésente. Relais assez physiques et plastiques, assez ponctués, pour donner lieu à des temples cadrés, ou des ossuaires.

Dans *The Goddesses and Gods of Old Europe* (Thames and Hudson, 1974-82), Marija Gimbutas a supposé que le néolithique qu'elle appelle Old Europe fut un moment d'organisation matriarcale pacifique d'Homo. Elle remarque, en effet, que les figures n'y proposent pas de guerriers ni de combats ; que le nombre des déesses y excède considérablement le nombre des dieux ; que le thème de la fécondité y est obsédant. Mais n'est-il pas dangereux de trop conclure d'une absence? Les plantes et Homo sont bien absents ou presque des représentations paléolithiques! L'extase du schématisme générateur fut peut-être assez forte et riche pour commander toute l'imagerie du néolithique. Et en tout cas pour rendre insignifiant

le thème des combats, qui va devenir essentiel avec les empires primaires.

Pour les éclairages réciproques entre le néolithique et les civilisations sans écriture, les images invitent aux mêmes questions que les tectures. Car les images détaillées de l'Afrique et de l'Océanie ont aussi actualisé jusqu'à hier un schématisme générateur, avec le même rôle des turgescences et des dépressions locales dans le corps d'Homo ; avec les mêmes proportions des parties selon les noeuds de forces qu'on croit y reconnaître : yeux, mains, cous, sexes, troncs, pieds, agrandis ou élidés selon les cas. Surtout, de part et d'autre, chaque partie engendre ses voisines plus ou moins pulsatoirement, par propagation de vibrations, lesquelles en Afrique naissent le plus souvent du ventre, où s'applique le tambour.

#### E. LES IMAGES SOUS-CADREES DES EMPIRES PRIMAIRES

Lorsque Homo passa du village à la ville, les tectures se sous-cadrèrent, et les images aussi. En d'autres mots, les images détaillées introduisirent la composition, ou art de poser ensemble (ponere, cum) plusieurs éléments. Composer n'est pas répéter le Même varié, comme l'avaient fait le cadrage néolithique précéramique et céramique dans son schématisme générateur. C'est ordonner et insérer (serere, joindre, sérier, in) par rangement, étagement, imbrication, ou encore procession activant les glissements et chevauchements de rangées les unes derrière les autres. Par le sous-cadrage imagétique des empires à écritures, le corps d'Homo passa d'une suite d'intensités et de dépressions vitales au statut d'une portion strictement articulée dans un ordre universel justificateur, à la fois physique, vital et politique.

Ce saut anthropogénique a connu des variantes en Egypte, à Sumer, dans la Chine des Chang et des Tcheou, à Chavin de Huantar, chez les Olmèques, les Maya et les Aztèques. Mais l'anthropogénie doit s'arrêter de préférence à l'Egypte. Car le sous-cadrage imagétique suppose une décision du contour et des sous-contours, par opposition aux continuités néolithiques. Or, c'est en Egypte que cette décision a été poussée à son paroxysme.

Le miracle égyptien est sans doute dû essentiellement à l'influence d'un paysage unique, avec la collaboration d'un dialecte, puis bientôt d'une écriture. Le Nil a des crues régulières et lisibles. L'air sec du désert proche donne à tout, animaux, plantes, hommes, un tranchant absolu sous un Soleil cyclope et faucon, triplement divin, selon qu'il est vu le soir, le midi, le matin. Tout s'oriente comme le fleuve, en une procession horizontale et bidimensionnelle sous l'éclat lumineux. Nulle confusion, ni nulle séparation des figures, mais l'omniprésence d'un tracé tendu, absolument tendu. Où le détail, sous-cadré, sous-cerné, est aussi saisissant que les ensembles. Où l'ibis et le papyrus se découpent sur la rive comme le faucon dans le ciel. Voilà pour la provocation environnementale.

Le contour de l'image égyptienne est alors d'une telle acuité que le cerne renvoie équivalamment au dedans et au dehors de la figure. Si bien que les compositions sont en quelque sorte réversibles, offertes à une lecture où, dans les cas exemplaires, forme et fond ont des équivalences. En particulier, le plein et le vide basculent l'un dans

l'autre. Du coup, les figures flottent, ne sont pas appuyées sur le sol, tout en étant infiniment consistantes. Chaque ensemble est strictement transversal ou strictement frontal, sans la moindre obliquité, qui permettrait une approche progressive, totalisatrice. Seulement une espèce de foudroiement. Le vivant est déjà son ombre, morte, et son ombre, morte, est encore vivante. Les effets de champ perceptivo-moteurs et logico-sémiotique ont pour objet ce tranché de la découpe.

Jamais et nulle part Homo ne s'est senti aussi justifié-écrit. Au point que cette imagerie pourra se maintenir au moins durant deux millénaires quasiment sans bouger, sans déviations, sans pertes d'identité. On a cru reconnaître une hérésie sous Aménophis IV, Akhenaton (cher à Aton) proposant un monothéisme dominé par le soleil Ra. Il faut voir plutôt dans la période amarnienne une de ces innombrables permutations théologiques que favorisait l'imagerie-écriture égyptienne, et faisant circuler selon les lieux et les temps la combinatoire des Instances (Mère, Père, Fils, Soeur, Oncle) et des Rôles (Isis, Osiris, Horus, etc.), sous une unité divine diffuse, dépendant toujours, de près ou moyennant des figurations (Horus faucon), de l'unité solaire cyclope. Le sillon qui cerne étrangement les figures amarniennes du Père, de la Père et de l'Enfant pour dériver l'énergie universelle (solaire) prouve bien qu'il s'agit toujours ici d'une glorification par la découpe. Akhenaton porte le système égyptien à un paroxysme insoutenable et donc bref, mais il ne le rompt pas.

Les autres empires primaires, Maya, Chine, Inde, n'ont pas poussé aussi loin la décision du tracé, et donc le sous-cadrage par l'image-écriture. Cependant, ils ont tous été pour Homo le moment d'une justification cosmique-sociale complète, dans une assurance existentielle qui enserrait les "rois", les scribes, les riches, les animaux, les plantes, le fleuve, la forêt, le Soleil, la Lune, parfois le sous-sol, mais aussi les artisans et les pauvres. C'est l'absolu de cette justification courant de l'ensemble au détail par le sous-cadrage qui permet de comprendre leurs productions imagétiques constantes et en quantité et en qualité pendant partout des millénaires.

## F. LES IMAGES DU MONDE 2 EN GRECE

Homo se prit en Grèce à regarder son environnement dans une distance scénique, où les choses lui apparurent comme des tous composés de parties intégrantes, donc renvoyant directement au tout avant même de renvoyer à la partie voisine. Les raisons de ce saut anthropogénique et ses conséquences sont nombreuses, et l'anthropogénie en a donné l'éventail à propos des tectures : saisie scénique, approche analytique-synthétique, esprit mécanicien, anatomiste, physiologiste, géométrique, indépendance réciproque, étonnement permanent, etc.

Il n'y a plus alors qu'à supposer que cet éventail est suffisamment présent à l'esprit du lecteur, et à mesurer ses interactions avec les images.

### 1. La prévalence de l'enveloppement sculptural

Etant scénique, le programme grec devait prévilégier la sculpture, exaltée par la scène, et la suscitant en retour. Et, dans cette sculpture, le volume devait être plus important que la masse, car la masse est aveugle, dissimule, tandis que le volume occupe l'espace, le

dilate, respire, crée la distance, et par là déjà totalise le regard. De plus, il distribue, permet de créer des résonances claires et définies, de comprendre (prendre, cum). La ronde-bosse fut alors la sculpture exemplaire, parce que le volume s'y manifeste au mieux à mesure qu'on tourne autour de lui.

Mais le volume ainsi déployé n'eût rien été sans la puissance de nouveaux effets de champ perceptivo-moteurs. Ceux des sculptures égyptiennes avaient pour fin principale de compatibiliser saisie transversale et saisie frontale, en insistant sur le cerne. Ceux des sculptures grecques, à prétention intégratrice, eurent pour fin, puisqu'une sculpture se parcourt progressivement, que chaque face précontienne la face suivante, et retienne encore la face précédente, et que cette totalisation par enveloppement non seulement réalise le mouvement et la mouvance dans l'immobile, mais fasse qu'un pied, une épaule, un nez, une bouche finissent, en un glissement général, par renvoyer chaque fois d'emblée au tout. D'où le caractère dansant, ondulant, plus en mouvances qu'en mouvements, des statues grecques.

On s'est beaucoup interrogé sur les accessoires plastiques des sculptures grecques. L'Aurige de Delphes, bronze bien conservé, nous montre bien de quoi il s'agit. Il s'adjoint des émaux, des verroteries, des pierres précieuses dans les yeux et la bouche. Mais c'est toujours au service d'un éclat de la figure, d'un surgissement vers le dehors, en particulier du volume, et du même coup de cet élan vital premier que les Grecs appelaient *ormè*. La *ganosis*, peinture (transparente, semble-t-il) des marbres, devait contribuer au même effet. En tout cas, dans ce système formel, la matière de l'oeuvre n'est qu'un support ou réceptacle des formes, elle n'a pas valeur magique par elle-même.

## 2. La perspective stéréométrique de la peinture

Nous ne pouvons pas pleinement situer la peinture grecque, qui ne nous est pas parvenue. Mais elle ne semble pas avoir eu la même importance que la sculpture : quand Aristote expose sa théorie des quatre causes, c'est le sculpteur qu'il invoque, non le peintre. Les anecdotes qui nous ont été conservées à propos des Zeuxis, contemporain de Phidias, et Apelle, contemporain d'Alexandre, ne parlent pas de modules engageant le microcosmique, mais seulement de virtuosité : quelle merveille que de rendre des raisins à trois tridimensions sur un support qui n'en a que deux ! Pourtant, la saisie simultanée d'une chose que la peinture offre au regard technicien, voire mathématique et philosophique, aurait dû séduire les Grecs, architectes et tectes analytiques et synthétiques. C'est sans doute que leur géométrie et leur technique analytique-synthétique furent stéréométriques (Spengler), et non projectives, comme il fallait s'y attendre anthropogéniquement.

Que le moment analytique-synthétique ait été le premier moment obligé du MONDE 2 se confirme du fait que la perspective de la peinture gréco-romaine, dont témoignent certaines mosaïques du Bardo, n'est pas synoptique, créée par convergence de lignes (comme un jour chez Raphaël). Elle tient dans l'expansion tridimensionnelle des volumes sculptés-peints qui, par leurs effets de champ perceptivo-moteurs et par leurs ombres, tournent, se dilatent, se répandent, et ainsi, débordant jusqu'à ce qu'ils rencontrent les effets de champ des figures voisines, créent un espace distribué par leurs poussées (comme un jour chez Michel-Ange, bien qu'avec un autre programme). Poussant le volume, les ombres furent si

importantes que "peindre" se disait parfois "skiagraphein", tracer des ombres.

Alors, le bas-relief, tel qu'il culmine dans la frise de Phidias du Parthénon, fut l'exercice pratique et théorique suprême de ce parti d'existence, puisqu'il combina les propriétés attendues de la sculpture et de la peinture à ce moment.

### 3. L'anthropos microcosmique

Plutôt convexe que concave, masculin plus souvent que féminin, stéréométrique, mécanique, physiologique, géométrique, le corps d'Homo sculpté-peint de la Grèce devint l'anthropos, le microcosme par excellence.

Ce fut sa gloire, et sa vulnérabilité. Car il est redoutable de se sentir isolé dans la "juste" distance d'où on globalise tout, et dans laquelle on est en retour globalisé par tout. Il est remarquable que, bien avant que le parti d'existence du MONDE 2 grec atteigne sa maturité, vers 500 avant notre ère, depuis deux siècles déjà les sculptures et les figures des vases montrent des corps saisis d'un soulèvement, d'un détachement, d'une prise de risque, d'une sorte de provocation, auxquels font écho les héros d'Homère, puis les cris des lyriques.

Mais l'anthropos coïncidait si bien avec la nouvelle vue macromicrocosmique (surtout ionienne) que les dieux mêmes devinrent anthropomorphiques dans leurs apparences. Et dans leurs sentiments. Fini de simplement concentrer un divin diffus, comme au paléolithique, ou des noeuds vitaux, comme au néolithique cadrant, ou des instances ordonnatrices, comme dans les empires primaires sous-cadrants. Les voici incarnant chacun les grands sentiments hominiens : sagesse (Athèna), harmonie (Apollon), chasse (Artémis), pouvoir (Zeus), amour (Aphrodite), ardeur belliqueuse (Arès), artisanat-sorcellerie (Hephaistos). Et formant alors un aréopage, comme des citoyens sur l'Agora.

En vérité, cette fois, Homo devenu anthropos est la mesure de toutes choses ("pantôn kHrêmatôn metron anthropos"), comme l'énonça Protagoras, dès l'époque de Périclès. Avec seulement quelques touches dionysiaques, souterraines, chtoniennes, n'affleurant guère qu'une ou deux fois par an : aux petites et grandes Dionysies.

### 4. Le nouveau statut de l'image et de l'artiste

On en conviendra, ce programme imagétique du MONDE 2 est vraiment très exigeant, et surtout très risqué. Produire des touts composés de parties intégrantes, et cela par le moyen d'effets perceptivo-moteurs créateurs de volumes tournants, est une réussite exceptionnelle. C'est pourquoi, autant durant le sous-cadrage des empires primaires Homo avait disposé d'une stabilité et d'une justification extrêmes permettant une création continue, égale, jugeable, autant les images du MONDE 2 vraiment abouties furent rares et objets de discussions. On se mit à parler de chefs-d'oeuvre pour certaines productions privilégiées, et de génies pour leurs producteurs, les artistes. Il s'édifia une critique souterraine ou déclarée distinguant les oeuvres et artistes mauvais, médiocres, bons, insignes.

Du même coup, les "sujets" sculpturaux et picturaux, qui jusque-là avaient été surtout claniques et tribaux, ou régionaux et urbains, ou sectaires, devinrent de plus en plus individuels. On se mit à reconnaître d'emblée "un" Miron, "un" Praxitèle. Et, quand le même individu produisait dans plusieurs domaines, comme ce fut le cas de Phidias, ami de Périclès combinant préoccupations sculpturales, picturales, architecturales, politiques, c'était bien le même parti existentiel, mais aussi les mêmes "sujets" plastiques fondamentaux qu'on retrouvait à tous les égards.

Ainsi l'anthropogénie commença à donner lieu à une histoire de l'art. C'est-à-dire que les sujets plastiques, devenus individuels, risqués, improbables, ne furent plus transmissibles. Ils s'épuisèrent vite, en une suite où le successeur était amené fatalement à contraster avec le prédécesseur, à s'y opposer presque, dialectiquement. La création artistique à la fois exprima et confirma des partis existentiels où l'individu avait désormais à se singulariser, à exceller, c'est-à-dire à être quelque chose d'unique, de non confondable avec d'autres, dans le risque de sa praxis.

Du reste, pour comprendre cette historicité (qu'Hérodote et Thucydide remarquent au même moment dans la société), il suffit peut-être de bien voir que l'image grecque, - par opposition à l'égyptienne, qui combinait de façon foudroyante le frontal et le transversal, - pratiquait une saisie enveloppante des volumes qui la rendait d'emblée totalisatrice, mais aussi médiatrice, dialectique, et donc historique. Et cela à l'intérieur d'un même ouvrage. Puis d'un ouvrage à l'autre d'un même artiste. Puis d'un artiste à l'autre.

## G. LES IMAGES DU MONDE 2 APRES LA GRECE

Le système grec de l'image a, en Occident, porté Homo jusqu'au milieu du XIXe siècle. Zeuxis et Apelle auraient reconnu et approuvé au premier regard les remarquables portraits que Louis Pasteur jeune a dessinés de ses parents, alors qu'Ictinos, architecte du Parthénon, aurait eu quelque peine à comprendre la construction du Colisée ou d'une basilique romaine, et plus encore d'une cathédrale gothique, de la coupole de Saint-Pierre de Rome, du Viaduc de Garabit. A certains égards les productions plastiques ont été plus stables que les tectures et architectures, même si elles se sont entre-influencées.

C'est que le continu-distant du MONDE 2 ne permet pas de variations fondamentales de l'image. Il n'y a pas cent façons de faire qu'une partie devienne perceptivement une partie intégrante d'un tout peint ou sculpté, corps vivant ou objet. Cependant, à l'intérieur de la solution imagétique grecque générale, Homo a introduit des étapes contrastées au fil de ses moments anthropogéniques.

### 1. Le visage et le regard

Les tectures nous ont montré que les Romains ont développé, en même temps que leurs clavages et leurs pressions obliques, une anima se plaisant à l'équilibre élastique, à la vastitude, à l'indéfinité, et pour finir à l'intériorisation stoïcienne. Ainsi, les images sculptées et peintes du visage romain passèrent de l'ormè à l'adfectus (ad-ficere), à la capacité d'être affecté, touché, au sentiment. L'enveloppement

plastique, inauguré par le MONDE 2 grec fut mis au service des retours, voire des pudeurs de l'intériorité.

Cette intériorité romaine n'eut plus alors qu'à se creuser de la transcendance et du mystère du christianisme apocalyptique du premier millénaire pour produire le regard non plus indéfini mais proprement infini des petits portraits sur plaquettes de bois que les riches Egyptiens-Romains du Fayoum firent glisser, aux 2e et 3e siècles de notre ère, à la hauteur du visage de leur momie, avec des yeux dont la fente palpébrale surbaissée créait, en dégagant le bas du blanc de l'oeil, un suspens de l'iris et de la pupille.

Le reste s'ensuivit. Depuis l'an 1033, à mesure qu'Homo commença de se percevoir cocréateur dans ses images, le visage-regard hominien devint proversif mais modeste et soumis. Il fut visage-regard de maîtrise, lorsque débuta la science exacte, dans le Descartes de Frans Hals. Enfin visage-regard d'entreprise, quand la révolution industrielle du XIXe siècle permit la décision politique individuelle, dans le Bertin l'aîné d'Ingres.

## 2. La perspective picturale linéaire

Le cas des images d'objets et de paysage fut beaucoup moins évident. En Grèce, elles avaient été peu importantes en raison de la primauté microcosmique du corps de l'anthropos. A Rome, puis au Moyen Age, elles ne le furent pas davantage en raison du règne de l'intériorité, privilégiant les visages-regards. Somme toute, il fallut attendre le Quattrocento italien et flamand pour qu'Homo se perçoive tellement esprit cocréateur, et même dominateur, qu'il veuille prendre le monde extérieur comme la caisse de résonance ou comme l'étoffe de ses mouvements. Cela courut de Van Eyck et Rubens au Lorrain et à Constable pour le paysage. Cela fit toutes les natures mortes pour les objets.

Les structures picturales suivirent de là. Car il n'y a qu'une façon d'intérioriser, au sens chrétien et rationaliste, un environnement, de le "consciencier", c'est de le saisir dans une perspective linéaire convergente, où tous ses éléments soient référés à un point d'unité ultime, - corrélativement au fait que la conscience occidentale se saisit comme un point de convergence ultime. C'est en d'autres mots la perspective synoptique linéaire, aidée plus ou moins d'une perspective des couleurs et des valeurs.

La réussite provoqua un orgueil sans limite. Jamais Homo n'éprouva pareille illusion d'être un possesseur simultané de tout, conciliant l'instantanéité (au moins virtuelle) de la vision bidimensionnelle avec la substantialité de la profondeur. Au point de ne plus avoir à distinguer les objets dans l'espace et les objets engendrés par l'espace. Ni à distinguer vraiment le regardeur et le regardé, dans la mesure où, par rapport au plan du tableau, les points objectaux et subjectaux sont les lieux géométriques l'un de l'autre. Deux limites seulement au système, mais qui en étaient peut-être deux forces : (a) nous n'avons pas un oeil de cyclope, le regard n'est pas vraiment un point, il compose les informations de deux yeux avec leurs parallaxes ; (b) les lignes de convergence sont multiples courbées par des effets de champ perspectivo-moteurs locaux et généraux. En d'autres mots, le point pur de la conscience est plus riche qu'un point de fuite. En tout cas, Homo perspectif se sentit vraiment créateur. Mûr pour concevoir la géométrie analytique de Descartes, et la géométrie projective de Desargues.

### 3. L'effacement de la sculpture

Le sculpteur ne put suivre le peintre sur ce terrain. Aussi y eut-il encore dans le MONDE 2 quelques grands sculpteurs, que Michel-Ange résuma d'avance, en poussant à la limite ce que seule la sculpture pouvait apporter dans ce cadre de formes intégrées : l'émergence progressive des formes dans et du dedans d'une matière, que réalisent ses Esclaves et ses Piétas. Mais justement en revenant à la perspective grecque, stéréométrique, et en renonçant à la perspective linéaire, sauf dans le raccourci, qui est sa modalité stéréométrique.

Quand Léonard de Vinci voulut égaler le regard d'Homo à celui de Dieu, c'est à la peinture qu'il songea. Et c'est d'elle, non de la sculpture, qu'il dira qu'elle est cosa mentale, chose (cause) mentale. La perspective picturale du MONDE 2, qui court du XVe au milieu du XIXe siècle, n'est nullement un moyen de représentation réaliste ; rien n'est moins immédiatement réaliste que Piero della Francesca, auteur du De prospettiva pingendi, et qu'Uccello, auteur d'une Sinopia. C'est une ontologie.

#### H. LES IMAGES ENTRE MONDE 2 ET MONDE 1

Nous avons pris en compte jusqu'ici les forces et les cohérences du système imagétique du MONDE 2 dans sa filière la plus droite, celle qui en Europe court de la Grèce au romantisme du XIXe siècle. Mais, pour situer anthropogéniquement ce parti d'existence, il est éclairant d'envisager encore les résistances qu'il a rencontrées de la part des rémanences du MONDE 1 là où il fut partiellement emprunté. Ce qui frappe alors c'est le caractère limité des évasions possibles.

##### 1. Les contrecoups des conquêtes d'Alexandre

Ainsi, dans les territoires asiatiques atteints par l'influence des conquêtes d'Alexandre, pour adopter un certain détachement de l'image des corps sur le fond et une certaine prévalence de la forme sur la matière selon le parti du MONDE 2, mais tout en conservant les propagations internes propres au MONDE 1, il n'y avait guère que trois solutions : (a) un chantournement généralisé du tronc et des membres, comme en Inde ; (b) un rayonnement abdominal, comme en Chine ; (c) des déclics de relais ponctuels en relais ponctuels, et la réductions des volumes à des plans striés, comme au Japon.

De même, dans la perspective picturale, pour introduire quelque chose de la mise en ordre dans la profondeur du MONDE 2 tout en maintenant le continu-proche du MONDE 1, les stratagèmes ne disposaient guère que de trois voies. (a) Recourir à des lignes divergentes à partir d'un point central (et non convergentes, comme en Occident), obligeant ainsi le spectateur à participer au spectacle plutôt qu'à le dominer ; ce fut la solution indienne. (b) Distribuer des plans principalement valoristes, et donc flous, en entretenant du coup la compénétration générale (taoïste) du spectacle ; ce fut la solution chinoise. (c) Tracer ostensiblement des lignes obliques à peine convergentes vers un point haut situé très loin à droite hors du tableau, et corrélativement à peine divergentes hors du tableau à gauche, empêchant par là le regard de se focaliser derrière le plan ou devant le plan, et le contraignant ainsi, à

fleur de plan, de participer aux jaillissements éruptifs du dessin ; ce fut la solution japonaise.

## 2. Les images du christianisme apocalyptique

Mais des crises des images du MONDE 2 se produisirent sur le terrain même de leur éclosion et de leur premier épanouissement. A Byzance, le christianisme apocalyptique engendra des images divines ou politiques comme suffusion du mur à partir de la matière apparitionnelle de la mosaïque. Le regard du Pantocrator quitta l'intériorité romaine pour la transcendance.

Les icônes, qui succédèrent à la mosaïque dans l'Eglise orthodoxe, gardèrent quelque chose de cette densité d'une figure murale (souvent d'abside) par leur structure sinon architecturale, du moins sculpturale : on baise une icône, comme on baise une statue, et pas un tableau. Du même coup, l'image slave fut toujours un imageant qui est jusqu'à un certain point l'imagé. Ce qui donna lieu, avec ses extrêmes iconoclastes, à la Querelle des images, une des plus importantes de l'histoire hominienne, puisque ses enjeux furent ni plus ni moins que l'ontologie de la similitude. Ou, plus généralement, du tenir-lieu. Jusqu'ou l'image est-elle ce qu'elle représente?

En Occident, les avatars des images du MONDE 2 furent moins mystiques et moins théoriques, et sous les chocs répétés des Grandes Invasions, les formes dans le christianisme apocalyptique se perdirent presque comme formes. Par la démence de leurs entrelacs. Par leurs bestiaires démoniaques. Par les matières glauques qui les portaient, et qui firent de l'orfèvrerie l'art majeur du temps.

Cependant, ce fut sur ce terreau même, en raison de ce bouleversement radical, mais surtout du redépart d'Homo comme cocréateur depuis 1033, qu'à travers la fresque romane, puis la sculpture gothique, enfin la Renaissance, le MONDE 2 retrouva toute sa vigueur, en particulier dans le modelé et la perspective, devenue linéaire, de stéréométrie qu'elle avait été en Grèce. Entretemps, dans le XIIe siècle de saint Bernard, l'Occident avait réglé sa Querelle des images en optant pour une vraie distance entre l'imageant et l'imagé, sans laquelle le continu-distant du MONDE 2 n'était pas envisageable.

### I. LES IMAGES PROPRES AU MONDE 3

Vers 1840 apparaissent les premières photographies. Laissons ici les daguerréotypes, qui sont des empreintes photoniques monotypes, dont l'influence fut courte, et allons droit aux talbotypes, obtenus par tirages indéfinis et recadrables à partir d'un négatif diversement développable, et dont le protocole fait encore l'essentiel de la photographie d'aujourd'hui. Un jour, des empreintes de ce genre donnèrent lieu au cinéma, quand on trouva la manière de les dérouler convenablement. Lorsque de chimiques les grains devinrent électroniques, la magnétoscopie vint compléter le nouveau dispositif imagétique d'Homo.

Chaque medium, c'est-à-dire chaque instrumentation imagétique - photographie, cinéma, magnétoscopie - a ses caractères propres. Mais il sera anthropogéniquement fructueux de dégager d'abord leurs caractères communs.

## 1. Les traits communs

### a. La granularité

Toutes les images détaillées d'Homo, depuis l'origine, avaient été produites par tracés. Elles étaient sorties de ses mains planes et symétrisantes taille par taille, trait par trait, - la tache étant un trait plus libre. Que ce fût dans le continu-proche du MONDE 1 ou dans le continu-distant du MONDE 2, les images résultaient donc d'un cerveau imageur et d'un corps, jouant le rôle de médiateur entre un imagé et un imageant, et cela en une suite de décisions où il y avait, à tout moment et dans chaque portion, moyen de revenir en arrière globalement ou partiellement. Homo transversalisant était ainsi confirmé dans son sentiment de producteur et d'initiateur, parfois de cocréateur ou de créateur presque divin.

Au contraire, dans l'image granulaire, il s'agit d'empreintes obtenues à partir de photons (grains-ondes), imprégnant pendant un temps court (temps d'ouverture) une préparation sensible, chimique ou électronique (grains aussi). Exclue la possibilité de construire trait par trait. C'était une première dépossession d'Homo.

D'autre part, dans l'image granulaire, le producteur cesse d'être entre l'imagé et l'instrument capteur, comme le pinceau et le cerveau du peintre étaient autrefois entre l'imagé et le tableau, comme le ciseau et le cerveau du sculpteur étaient entre l'imagé et le marbre. Le photographe, le cinéaste, le vidéaste sont désormais le long de, à côté de, un processus qui se déroule de façon largement indépendante d'eux, et pour l'essentiel a lieu, directement et presque instantanément, entre l'imagé et l'imageant. C'est à la projection des rushes et au montage que l'intervenant hominien saura vraiment ce qui s'est passé.

Enfin, l'empreinte granulaire, étant faite de particules, de grains activés un à un, ou par groupes restreints (effet quantique de masse dans le développement photographique), se prête non seulement à des recadrage de toutes sortes, mais aussi à d'innombrables macrodigitalisations et microdigitalisations, où des populations de grains sont mises en relief ou gommées par le couplage avec des computers digitaux (ordinateurs), avec des charges (CCD, coupled charge device), avec des angles d'approche (scanners), etc. Mais ces élaborations, pourtant produites par Homo, et obtenues par ses artifices souvent fort savants, au lieu de lui donner le sentiment d'être constructeur des choses, ou coconstructeur des choses avec un Dieu ou avec une Raison, confirment son sentiment d'être seulement un déclencheur et un aiguilleur, tandis que l'essentiel se joue indépendamment de ses interventions.

Si bien que le couple des indices et des index, qui jusque-là avait été le parent pauvre des systèmes sémiotiques, d'ordinaire oublié par les philosophes, et retenu seulement par l'herméneutique religieuse, est devenu l'élément majeur de toute sémiotique, ou plus exactement son fondement.

### b. La prise de vue ou fenêtration mobile

Le cadre fut redéfini du même coup. En effet, quand au néolithique Homo l'invente et qu'il contribue à inventer Homo en retour, il est lui aussi un tracé, fruit d'une décision maîtrisée, destiné à accueillir et exalter d'autres traits, taches, tailles prémédités par Homo.

Or, le cadre de l'image granulaire est presque l'inverse de cela. C'est une béance préalable, une fenêtre mobile, une nasse visuelle, qui de soi n'a aucun rapport avec un spectacle déterminé, et qui, se promenant sur un environnement, y ramasse on ne sait quoi d'avance. Avec, dans ce "on ne sait quoi", les effets de champ éventuels tenant à l'action des quatre angles droits de la surface réceptrice sensible, à la non-profondeur de champ des objectifs, à l'aplatissement de la durée de l'événement sur l'instant de passage du dernier photon, au fait que l'oeil qui vise est toujours en décalage, ou d'espace ou de temps, sur le doigt qui tire.

Insistons sur la nature du "n'importe quoi" ainsi saisi. Il tient assurément en propriétés de performances-en-situation dans la circonstance : nous avons assez vu que le cerveau mammalien et primatal d'Homo est très doué à cet égard, et qu'il lui faut bien peu d'indices pour reconnaître dans une image granulaire même hasardeuse une "table", une "chaise", "le sourire de ma mère". Mais ce "n'importe quoi" tient aussi en rapports entre ma mère et moi "qui fait que lorsque je disparaîtrai plus personne ne pourra vraiment le lire". Jusque-là rien que d'assez banal et même de traditionnel. Le révolutionnaire c'est que, en plus de ces constructions habituelles, se présentent alors de nouveaux rapports vus, ou entrevus, et que ceux-ci n'ont pas lieu entre des objets préalables, mais sont eux-mêmes de véritables entités, dont les éventuels objets ne sont eux-mêmes que des relais, neuves entités à leur tour. Rapports innommés, innommables, entre deux errances innommables. Donnant à nouveau aux indices (rampant dans le grain) et aux index (de la prise de vue, du choix de la pellicule ou du mode de développement) l'importance primordiale qui avait été celle jusque-là des images tracées et des langages.

Encore les dégâts à l'égard du MONDE 2 cosmétique seraient-ils limités si ces entités se juxtaposaient aux objets et rapports traditionnels, les laissant intacts, c'est-à-dire identifiables. Mais, en général, ils les pénètrent, les perturbent, les imbibent. Faisant ainsi apparaître le peu de réalité de tout "cela est", et plus encore celui de tout "ça a été". En tout cas passant définitivement du continu-proche du MONDE 1 et du continu-distant du MONDE 2 au discontinu du MONDE 3 radicalisé.

Comment alors dénommer ce cadre et ce cadrage? Fenêtration mobile convient assez, à condition d'insister sur la mobilité de l'aventure, tout l'opposé de celle de la veduta de la Renaissance, laquelle est sans doute l'ultime accomplissement du cadre comme maîtrise de l'espace, puisqu'il saisit l'extérieur même dans l'intérieur. Prise de vue convient aussi, à condition d'insister sur le côté actif-passif, errant, aventurier, de la prise et du pris.

## 2. La photographie : le grain immobile et fascinant

La photo a la spécificité anodine, mais grosse de conséquences, d'être immobile sous le regard, et mince dans la main. Par là tous les caractères que nous venons d'énumérer des images granulaires, elle les donne à voir, à palper, à recevoir de plein fouet. En particulier, le grain y apparaît d'autant plus fort qu'il y est le résultat de ce que depuis peu <R.jan90> nous savons être des effets quantiques de masse, avec tous leurs aléas. D'où, dans la photographie à propos artistique, le privilège habituel du noir et blanc, où la couleur ne dissimule pas le grain.

Ainsi, pour la solidité des substances et des facultés traditionnelles, c'est sans doute la photographie qui est le plus perturbatrice, - qu'il s'agisse d'une galaxie, d'une structure cellulaire microscopique, d'un phénomène quelconque du milieu courant. Son immobilité et son impalpabilité montrent le plus crûment que ce qu'il y a c'est la rencontre entre des performances extérieures (objets), des photons réfléchis, une plaque sensible, un développement, un tirage, voire des impressions et recadrages ultérieurs ; et que, si quelque chose a été, c'est cela, et non des réalités indépendantes, celles que l'Occident cherchait depuis la Grèce.

En d'autres mots, elle donne le mieux à saisir que le Réel, dont le grain photographique donne des émergences, n'est pas la Réalité, qui est le Réel apprivoisé dans nos systèmes de signes. Qu'il n'y a pas de Cosmos-Monde, mais seulement des états-moments d'Univers. Et qu'ici cet état-moment n'est pas le photographié, jouant le rôle d'imagé, ni le photographe, jouant le rôle d'imageur, mais la photo même, seule pour finir à être là sous les yeux et dans la main. Au fil des cultures, Dieu créateur (et un temps Homo cocréateur) fut sculpteur, peintre, architecte, voire musicien. Il ne sera jamais photographe.

Les photographes exemplaires sont ceux qui ont accepté ce nouvel état de choses anthropogénique, ou plutôt de "non-choses", qui s'y sont installés, ont osé en tirer jusqu'au bout les conséquences. C'est sans doute Stieglitz, autour de 1900, qui le premier comprit toutes ces implications, et qui pour autant créa le premier un "sujet photographique", comme il y a des "sujets picturaux, sculpturaux, architecturaux, etc", c'est-à-dire un parti d'existence singulier et cohérent à partir des spécificités de la photographie. Ce que Nadar, plus aventurier, n'avait guère poursuivi.

### 3. La cinématographie : du mouvement aux mouvances

Le cinéma est difficile à définir, parce qu'il tient en une opération complexe. Il y est question, dans des mouvements bidimensionnels enregistrés à partir de mouvements tridimensionnels, de saisir ces derniers ; et, dans ces derniers, de saisir les forces qui les ont engendrées. L'ancien français avait un mot pour dire "saisir des forces engendrantes dans des mouvements engendrés", c'était mouvance (on disait : la mouvance d'un fief). Sans la perception des mouvances, pas de chasse, de nidification, d'accouplements, etc., bref de vie animale développée possible. C'est pourquoi elle est une performance de base du cerveau visuel et moteur primatal, et déjà mammalien <1Dlc>. C'est cette performance que, depuis 1900 environ, exploite le cinéma, en projetant des photos, images granulaires, à une vitesse où elle produise des mouvements répondant à la description qui précède.

Les mouvances le cinéma non seulement les donne à voir, mais il les intensifie par l'émergence progressive et les références que leur confère la fenêtration quadrangulaire de sa prise de vue et de sa projection. Puis, par son organisation habituelle de plans discontinus regroupés. En effet, le cerveau primatal et mammalien non seulement est capable de suivre les caractères d'une même performance-en-situation proposée selon des angles discontinus, mais ces discontinuités mêmes lui évitent la fatigue perceptive et réveillent son attention : dans un western, le

galop des chevaux est plus intense et même plus "un" du fait qu'il est proposé au spectateur discontinûment, comme une conversation peut rebondir par sa présentation champ contre champ ; le loup qui chasse exploite déjà ce genre de tactique.

La mouvance cinématographique culmine alors dans les effets processionnels, cette façon de faire glisser des objets les uns derrière les autres dans la profondeur (comme les colonnes d'une basilique), et d'intensifier ainsi, à mesure qu'ils s'entredéplacent, leurs volumes, leurs masses, l'espace général qu'ils construisent et défont, avec toutes les alternances, tous les accents, tempos divers, autoengendremens, strophismes, gravitations du rythme. La mouvance et l'effet processionnel cinématographiques résultent le plus souvent des mouvements corrélatifs des "objets" dans les différentes profondeurs ; mais il est de la nature de la prise de vue qu'ils puissent se contenter du simple déplacement horizontal de la caméra parmi les objets, ou encore de son simple mouvement bas-haut. Rashomon de Kurosawa est du cinéma exemplaire parce que l'effet processionnel non seulement y abonde dans la mise en scène, mais remonte temporellement jusqu'au thème du film, qui fait revivre successivement un même événement, un viol sur un chemin, par quatre protagonistes : la femme, le violeur, le mari, un témoin étranger, comme en quatre plans glissant l'un sur l'autre et s'entre-déterminant dans la mémoire à court terme du spectateur.

Ainsi la plupart des films, quelle que soit leur qualité supposée, tiennent en des mouvances et des effets processionnels (montée d'escalier, déplacement d'une pièce à une autre, chasse à l'homme, poursuite de voiture, etc) que les spécimens hominiens de tous les pays se plaisent à suivre pour eux-mêmes, indépendamment d'une histoire ou d'un thème, généralement mal cernés malgré toutes les précautions de scénario que prennent les cinéastes qui se veulent narratifs ou démonstratifs. Comme le disait crûment son réalisateur, Schlöndorff, au cinéma toutes les subtilités proustiennes d'A la recherche du temps perdu deviennent "une femme qui part, un homme la suit, quand il la rejoint il ne sait qu'en faire, elle repart, il la suit, etc." A la condition que "partir", "suivre", "rejoindre", "ne savoir qu'en faire", "repartir" soient des mouvances, et pas de simples mouvements.

Etant donné le cerveau mammalien et primatal d'Homo, le sentiment de réalité (on ne dit pas de réel) y gagne au point que celui qui dirige le tournage d'un film est suggestivement appelé en français un réalisateur. En une puissante démonstration a contrario, il y a un cinéma dit expérimental qui, depuis un bon demi-siècle, a relativement stagné parce que, même dans ses exemples sublimes, il a cru pouvoir s'en tenir à des mouvements sans mouvances.

Les conséquences anthropogéniques du cinéma sont alors considérables. Les images tracées avaient incité Homo à prendre ses actions importantes et intéressantes pour des enchaînements d'états menant à des fins ; les mouvements et mouvances qu'il produisait sur ses théâtres ou qu'il décrivait dans ses romans le confirmaient dans ce sens. Le cinéma lui a fait toucher du doigt qu'il se contente fort bien pour vivre de processus purs, sans fin déterminable. Les films majeurs de Fellini tiennent non plus en récits, mais en tableaux : ceux d'Amarcord, de La Dolce vita, du Satiricon, de Roma, de Casanova, etc., reliés seulement par un fil très mince, où les leitmotifs musicaux sont les facteurs d'unité les plus solides.

Par quoi le cinéma, moins violemment mais presque aussi sûrement que la photographie, ouvre à l'Univers. Car des processus sans finalité déterminable, c'est bien le statut de l'Univers, par opposition au Dharma-Tao, et surtout au Cosmos-Monde, dont l'essentiel était de rendre chaque action intelligible par une cause finale particulière reprise dans une causalité finale cosmique. De même qu'il ne sera jamais photographe, Dieu ne sera jamais cinéaste.

#### 4. La magnétoscopie

##### a. L'image en lumière émise et l'incrustation

La singularité fracassante du magnétoscope est qu'il propose des images en lumière émise. Depuis ses origines, Homo n'avait connu de lumière émise que celle du soleil, des étoiles et du feu, qui pour autant lui paraissaient sacrés. Ses images lui avaient toujours été données en lumière réfléchie, faisant ainsi concourir toutes choses, le paysage, la demeure, le meuble, les corps au sentiment du lieu, de la durée, de l'étendue. La lumière émise était alors si exceptionnelle qu'elle fut souvent considérée comme l'étoffe des substances, leur principe transcendant ou immanent. Elle était l'affaire des transfigurés.

Or, sur l'écran cathodique, les objets - choses ou corps - changent de substance, ou plutôt ils n'ont plus vraiment de substance, ils consistent en leur lumière fluorescente, à la fois éblouissants et privés de matérialité, et pour autant fascinants. La fortune de "C'est fascinant!" pour exprimer l'admiration contemporaine témoigne probablement de ce nouveau paradigme.

D'autre part, les imagés ainsi enregistrés et émis électroniquement sont tels que, par traitement informatique, ils peuvent se multiplier et démultiplier, varier d'angle, se fondre moyennant tous les intermédiaires, s'anamorphoser, s'incruster, s'apparaître simultanément en transparence. Ces métamorphoses de rupture, ou d'insouciance, à cent lieues des Métamorphoses cohérentes d'Ovide, non seulement mettent à mal le continu-proche du MONDE 1 et le continu-distant du MONDE 2, mais créent un vrai discontinu, où l'étendue le cède aux espaces abstraits, la durée aux temps abstraits.

Il s'est alors développé un art vidéo avec pour propos de thématiser ces propriétés du medium, en produisant des sujets vidéastiques, dont les thèmes furent fatalement l'élémentaire : élémentaire de la théâtralité (Bob Wilson), élémentaire des spectacles surnaturels dérivant de programmes informatiques simples (Wazulka). Aussi c'est sans doute Nam June Paik qui est allé droit au pouvoir essentiel de la vidéo en l'employant à explorer les rapports bruit/information, aléatoire/concerté, tant visuels qu'auditifs. Le vidéaste est instrumentalement plus conceptuel que plasticien. Son spectateur et son auditeur aussi.

##### b. La Télévision

La Télévision, comme media, couplant le medium du magnétoscope et le medium des ondes radio, pourrait en rigueur proposer des espaces-temps semblables à ceux des vidéastes. Mais elle est une organisation lourde, coûteuse, politiquement et commercialement dépendante, et devant donc atteindre des publics larges. Aussi, ses variétés, ses journaux parlés, ses reportages, ses interviews, ses analyses financières, ses "écrans témoins", ses "grands échiquiers", ses "marches du siècle", etc., sont

tenus à des contenus et des formes d'autant plus conventionnels et rassurants que le medium magnétoscopique qui les engendre et les porte inviterait à la perturbation.

On ne trouve donc pas de sujets télévisuels, comme il y a des sujets vidéastiques. Avec quelques exceptions pourtant. (a) Les vidéo-clips, auxquels leur caractère imaginaire et leur brièveté (leur statut d'insert) autorisent de vraies métamorphoses de rupture. (b) Les indicatifs, pour des raisons semblables. (c) Les publicités, qui transfigurent le produit qu'elles promeuvent par la lumière émise, mais en même temps, ou pour cela même osent témoigner du processus télévisuel comme tel, avec ses dimensions d'illusion et de fantasmagorie, et par là même d'un certain réel. Car c'est trop peu de dire que la télévision fait de la publicité pour des produits, qui lui préexisteraient. En réalité, elle leur donne leur être. Ce que l'acheteur achète dans sa grande surface, et ce que l'électeur élit dans l'urne, c'est bien "X télévisuel", donc fascinant comme lumière émise, et pas seulement "X télévisé", donc envoyé par une lumière émise.

Certains entretiens télévisés ("talk-shows") de grande intensité méritent une mention spéciale, car l'image magnétoscopique, et l'image cinématographique restituée magnétoscopiquement, sont le plus extraordinaire analyseur de visages, de regards et de voix, donc de structures et textures psychologiques (sémiotiques), dont Homo ait jamais disposé. Quand il s'agit de personnages officiels, donc ayant à assurer dans une société des rôles et des instances stables, les télévisions ont à user de tous les artifices de maquillage, d'éclairage et d'angle de vue pour distraire de cette pénétration cruelle ou compatissante. Il n'en va pas de même quand il s'agit de spécimens hominiens ordinaires, vis-à-vis desquels le talk-show peut exploiter toutes les ressources télévisuelles pour s'offrir des proies naïves ou consentantes. Ou pour opérer des transfigurations, comme celle des deux sidéens qui se sont entre-filmés jusqu'à la mort dans Silver Lake Story.

C'est encore la capacité de la lumière télévisuelle transfiguratrice qui a fait souvent rentrer Homo contemporain dans le monde animal de toute sa Planète avec des proximités et des participations, des déifications, qui rappellent les extases d'Homo de l'art des cavernes.

Enfin, la télévision permet d'entrer dans cet espace radicalement autre qu'est l'apesanteur. La réparation entière du laboratoire Hubbel a été magnétoscopée ; des extraits en ont été proposé à des millions de téléspectateurs ; un montage d'une heure de ses moments les plus intenses a été diffusé en Europe par BBC2. Ainsi, une expérience limite de l'humanité n'est plus seulement le thème d'un oui-dire, mais l'occasion d'une participation indirecte mais encore physique. L'image que perçoit l'astronaute canadienne du panneau solaire qu'elle a détaché de la navette et qu'elle voit s'éloigner dans l'espace provoque chez le téléspectateur quelque chose de son expérience à elle : la perception unique d'un objet perçu sans référentiel, puisque l'opératrice n'a plus la perception de son corps gainé, que sous l'angle qu'elle occupe elle ne voit pas la navette, et que les continents aperçus à 600 kilomètres sont trop éloignée d'elle pour lui servir d'horizon, et qu'elle n'a plus qu'à s'exclamer : je suis pure conscience.

\* \* \*

Aussi longtemps qu'il avait produit des signes tracés, Homo n'avait pas éprouvé que, son corps et son milieu mis à part, il était constitué par ses signes ; il se percevait comme les faisant, les créant à partir de pensées qui eussent été lui. Les signes granulaires, très indépendants d'Homo, lui ont montré que les signes sont en général l'essentiel de l'homme même. De créateur il s'est perçu déclencheur, avec une part ostensible des hasards, ou plus exactement des coïncidences. Cela c'est de l'ontologie. Dans l'épistémologie, les approches par le haut pouvaient céder la place aux approches par le bas, déjà favorisées par la science et la technique en général.

## J. LES IMAGES TRACEES DU MONDE 3

Ce sont les images granulaires qui depuis un siècle et demi maintenant dominant, et toujours davantage, le monde industriel planétaire. Mais les images tracées, peintures et sculptures, n'ont pas entièrement disparu pour autant.

### 1. Peintures et sculptures du MONDE 3

En effet, le travail du peintre et du sculpteur garde un premier intérêt du fait que, procédant trait par trait (tache), il permet d'interroger les implications des images granulaires d'une façon plus progressive, plus locale, plus réflexive qu'elles ne peuvent le faire elles-mêmes.

#### a. Dans la fidélité aux effets de champ perceptivo-moteurs

Aussi, la photographie était à peine née que l'impressionnisme médita la primauté des textures sur les structures ; la théorie du "contraste simultané des couleurs" de Chevreul ne fit que donner une caution scientifique à l'expérience des ateliers. Le cubisme analytique et surtout synthétique de Picasso explora les virtualités des sauts de points de vue. Chirico aperçut l'insolite des cadrages rigides des architectures à point de fuite élevé. Morandi explora les variations de la mise au point. Chez Vieira da Silva, les structures mêmes des villes se transformèrent en textures. Les stripes de Morris Louis, contemporaines de la photographie couleur dématérialisante de Ernst Haas, captèrent une lumière de plus en plus indépendante de tout support quelconque. Richter fit une peinture intra-photographique, comme Andy Warhol une peinture intra-télévisuelle par le biais des trames de l'imprimé. La granularité conduisit Dubuffet à des "texturologies", avant que dans son cycle de l'Hourloupe il parvînt à convertir le tracé même en moyen de texture plus que de structure. La nature morte, puis les corps construits comme des natures mortes, devinrent un motif privilégié, tandis que le regard, qui ne pouvait être traité ainsi, disparaissait de la peinture créative jusqu'à hier.

La sculpture thématiza d'autres implications des images granulaires. Corps non plus dans le paysage, mais ouvert comme des relais du paysage chez Henry Moore. Silhouettes réduites à leur mouvance pure, fantomatique, chez Giacometti. Minimal Art de Carl Andre, où l'objet tridimensionnel proposé est si simple qu'il interroge davantage sur le cerveau qui le perçoit que sur lui-même ; parfois simples dalles carrées juxtaposées au sol, qu'Homo est invité non plus à affronter, comme dans la verticalité de la stèle ou l'horizontalité de la pierre tombale, mais à parcourir et fouler, se mettant ainsi en question comme stature. Cucchi

sculpte des organes si anamorphiques qu'ils se donnent comme des états-moments de l'Evolution en compatibilisation provisoire.

b. Avec l'accent sur les effets de champ logico-sémiotiques

Comme toutes ces productions étaient largement réflexives, - digérant cérébralement le traumatisme introduit par les images granulaires, - il se développa dès le début du XXe siècle un art conceptuel au sens strict, s'interrogeant sur la pertinence de l'oeuvre d'art comme telle, dans l'esprit du néo-positivisme anglo-saxon ; et un art conceptuel au sens large, où les effets de champ logico-sémiotiques l'emportent sur les effets de champ perceptivo-moteurs, et souvent excluent ces derniers.

Les questions de l'art conceptuel au sens strict furent en nombre limité. A partir de quand un objet artisanalement ou industriellement déjà prêt à l'emploi (ready made) devient-il oeuvre d'art? Pour cela ne suffit-il pas parfois de lui faire subir une simple rotation, comme le quart de tour qui transforme un urinoir en une fontaine, laquelle, titrée Fontain, et éventuellement signée, serait exposable dans un musée? Tout comme la chute d'un "n" dans un titre transforme une fenêtre fermée fraîchement peinte en une veuve : Fresh Wi<n>dow. Ainsi, au moment même où le physicien découvrait les effets quantiques dans l'Univers, Marcel Duchamp découvrait les effets "quantiques" dans l'art. Il y était prédestiné, puisqu'il avait un sujet pictural qui était justement le trébuchement imperceptible d'un corps, comme le montrent les dessins de nus en équilibre instable qui jalonnent toute son existence. Un de ses ready made est d'ailleurs une déclaration en forme : un porte-manteau couché renversé sur les pointes de ses becs est intitulé Trébuchet. Kosuth, à qui on doit la définition la plus intrigante de l'art conceptuel strict, "art as idea as idea", et qui s'est plu à en marquer les rapports avec Wittgenstein, en a fourni également quelques exemples puissants, en donnant à éprouver la perturbation sémiotique provoquée par un fort agrandissement d'articles isolés de dictionnaires.

L'art conceptuel au sens large eut des thèmes variés. Par exemple les rencontres entre séries hétérogènes, dans le Happening, ou étonnement devant le "ce qui a lieu" (that happens). Ou celles entre indices et index, à travers les paysages et les corps vivants, dans le Land Art et le Body Art des années 1970. Dennis Oppenheim a bien fait sentir que, suite à la révolution des images granulaires, désormais le traçage ne comprenait pas seulement les résultats du pinceau du peintre ou du ciseau du sculpteur, mais tous les dispositifs (dis, ponere) qu'Homo introduisait dans ses environnements pour les indexer et indicialiser, sémiotiser en tous sens.

Ainsi, la notion même d'image s'était déplacée. Il apparaissait que créer un dispositif thématiseur dans un environnement c'était aussi une façon de l'imager, de le faire s'apparaître à lui-même in distans par des moyens de similitude et d'analogie. Quand On Kawara titre Un million d'années une suite de chemises rassemblant des feuilles où sont dactylographiés les chiffres : 1.000.000 B.C, 999.999 B.C, 999.998 B.C, etc. il fait qu'une abstraction, ici 1 MA, se re-présente dans une vue, et surtout une démarche progressive et même pénible (celle de taper successivement les nombres, ou de lire les nombres), où elle retrouvait sa gloire et sa modestie de dimension d'Univers.

En prenant alors l'expression "images tracées" dans ce sens large, où elle comprend aussi les dispositifs thématiseurs du Land Art, du Body Art et du Happening, on peut exprimer commodément deux phénomènes remarquables. C'est que à travers le XXe siècle, l'image conceptuelle a joué, parmi les images tracées, un rôle de plus en plus considérable. Et d'autre part que s'est opérée dans le dernier tiers du siècle une répartition globale pratique des compétences et des fonctions : (a) aux images tracées les effets de champ logico-sémiotiques ; (b) aux images granulaires les effets de champ perceptivo-moteurs, lesquels en effet sont omniprésents dans la photographie, le cinéma, la télévision efficaces. C'est là une révolution anthropogénique considérable.

Quitte à ce que quelques-uns continuent à éprouver que, même récemment, ou justement récemment, des questions et des solutions imagétiques anthropogéniquement riches sont proposées par des images tracées qui à la fois reflètent la révolution des images granulaires, conservent les ressources des effets perceptivo-moteurs autant que des effets de champ logico-sémiotiques, et réexplorent, dans cette nouvelle donne, les thèmes relégués depuis un siècle : le regard, le corps perçu, les mythes.

## 2. L'exemplarité de la bande dessinée

Il faut terminer ce parcours anthropogénique des images tracées du MONDE 3 par la bande dessinée, parce que c'est elle qui a sans doute manifesté le plus complètement le contrecoup des images granulaires sur les images tracées, et le passage de ces dernières au discontinu.

Elle a en propre de se disposer sur une page blanche comme un cadre multiple, ou multcadre, dont les intercadres sont un intervalle nul, voire un intervalle d'annulation. En d'autres mots, l'intercadre n'y est aucunement celui qu'Homo antérieur avait disposé parfois entre ses cadres ou sous-cadres pour les coordonner, et faire ainsi que différents spectacles constituent une histoire, un récit, une narration, parfois un système du monde maîtrisable et finalisé. Comme dans les suites de l'Egypte, de Giotto, de Raphaël, de Rubens, où l'intercadre était alors un liant, une pause, parfois un tremplin.

Or, l'intercadre de la BD est justement une discontinuité pure, "quantique", résultant de la seule préexistence contingente de la page blanche. Le multcadre qu'il détermine, négatif-positif, ne saurait ni le combler, ni le franchir, ni même au sens classique l'organiser. Il le ventile sans lui conférer d'organicité. Par quoi, il est si différent des cadres et sous-cadres anciens, qu'on désigne souvent ses éléments par les termes peu totalisateurs de cases et de vignettes.

Le reste suit de là. Car que faire dans un multcadre avec des intercases de blanc nul? Créer des effets champ perceptivo-moteurs ou logico-sémiotiques complexes et dominateurs? Impossible. Seulement dessiner, dessiner des traits (taches), des traits simples, assez simples pour sauter le blanc des intercases, en des aventures de traits qui tiennent surtout dans les catastrophes de ces sauts. Il y a alors deux champs privilégiés. (a) Celui de la topologie générale (proche/lointain, englobant/englobé, etc.) et de la topologie différentielle avec ses catastrophes (pli, fonce, queue d'aronde, aile, ombilics). (b) Celui de la géométrie dans son exercice rhétorique, d'abîmes, de plongées et contre-plongées.

Dans toutes les bandes dessinées pour enfants, mais surtout pour adultes, le tracé développe alors des croissances et des décroissances, des multiplications et démultiplications. De plantes (McCay). De pierres (Vaughn James). D'architectures (Schuyten). De poses érotiques (Histoire d'O de Crepax). De positions de combat. Avec des remontées dans l'espace et dans le temps : Harzach, Wuzz, les trois Incal. Ou dans l'espace profond (Le Secret de la licorne, Le Trésor de Rackham le Rouge), l'espace élevé (Tintin au Tibet), l'espace planétaire (On a marché sur la Lune). Ou encore dans l'espace-temps des signes historiques (Corto Maltese).

Ces évolutions et involutions parfois monstrueuses, ou vertigineuses, ces aventures de traits qui ne se prêtent ni à de vraies histoires, ni à des narrations, ni à des récits, - bref, à rien de ce qu'on raconte, - tissent cependant un fil (ou thème) spatio-temporel, et donc aussi quelque langage. Celui-ci ne peut tenir alors qu'en des mots rares et simples, proches du cri, ou du langage massif. A moins qu'ils ne miment le discours impersonnel du reporter (solution d'Hergé). Dans les deux cas, le discours de la bande dessinée, justement parce qu'il n'est ni historique, ni narratif, ni récitatif, cessa bientôt de sous-titrer les cases, comme il l'avait fait au début, pour les envahir en y créant de nouveaux multicadres et intercadres, éloquemment appelés bulles, d'abord sagement rangées, puis de plus en plus vaguantes, avec de nouvelles discontinuités, multiplications et démultiplications insurmontables.

Dans ce système, la saisie imagétique devint deux fois double : (a) par le texte et par le dessin, (b) par la suite narrative (celle des "strips" des journaux anglo-saxons, tenant généralement en une seule catastrophe simple ou double) ou par l'intercadre global (des albums). On ne pouvait guère imaginer un dispositif exaltant davantage l'espace et le temps comme une rencontre peu ou pas compatible de processus indépendants, se croisant en toutes directions, pour des résultats imprévisibles et jamais totalisés.

Avec une pareille sémiotique, la bande dessinée fut un genre sémiologique, tendant à mettre à nu les processus sous-jacents aux images tracées ou granulaires, mais aussi au langage ; c'est elle qui a montré qu'avec la racine stroumpf déclinée par quelques classes grammaticales (verbe, substantif, adjectif, adverbe) et quelques gestes typés on pouvait exprimer à peu près n'importe quels caractères et convections d'une performance-en-situation dans la circonstance. Ce qui, en anglais, l'a fait désigner naturellement comme "comics", s'il est vrai que le thème et la mission essentiels du comique sont la mise à nu des mécanismes et implications des signes. Avec ceci que là où la comédie ancienne démontait la sémiotique d'une société particulière, la bande dessinée démonte celle de la sémiotique en général (Hartzach), dans un nouveau passage du Cosmos-Monde à l'Univers (Wuzz).

C'est sans doute cette situation à la fois extrêmement pénétrante et tout à fait délimitée qui a fait que la bande dessinée ait pu produire son chef-d'oeuvre du premier coup, dès 1905, dans Little Nemo in Slumberland. MacCay y a tout pressenti et tout accompli. Que dans le multicadre à intercadres d'un blanc annulateur n'importe quoi devient croissances et décroissances, multiplications et démultiplications. Qu'il s'agit bien alors de topologie différentielle et de géométrie vertigineuse, comme le développera bientôt On Growth and Form de d'Arcy Thomson, dont René Thom signale qu'il l'inspira pour sa théorie des

catastrophes élémentaires. Qu'à ce niveau la Réalité, frôlant le Réel, ne se saisit bien que dans la rêverie, in Slumberland ; la Traumdeutung de Freud venait de paraître en 1900. Enfin, et ce n'est pas la moindre des choses, que celui qui ose se plonger dans pareil espace-temps, dans pareil discontinu irrécupérable, est, comme auteur et comme lecteur, non seulement "petit", mais strictement "personne" : Little Nemo, sans plus de Moi quelconque.

C'est une bonne coïncidence historique que le feuilleton de Little Nemo ait débuté la même année que la théorie des Quanta, que la première théorie de la Relativité, et que les oeuvres cubistes décisives de Picasso.

\* \* \* \*

Toujours par raison de commodité, nous avons illustré les propriétés des images tracées du MONDE 3, dans la peinture, la sculpture, la bande dessinée, et en y sélectionnant des productions remarquables. On n'oubliera pas néanmoins que, pour le propos de l'anthropogénie, qui est la constitution continue d'Homo, les images tracées commerciales sont également significatives.

De les voir depuis 1970 figurer de plus en plus souvent des objets et des corps diversement traversés par des sortes de rayons laser dématérialisants, ou se perdre au contraire dans les effets de matière et les taches disparates, ou proposer quelques paradoxes de sémiologie intentionnellement bêtifiants, est indicatif, chez un large public, d'un profond malaise à l'égard du Cosmos-Monde du MONDE 2, sinon d'une entrée dans l'Univers du MONDE 3, qu'on ne trouve décidé, c'est vrai, que dans les productions insignes. Ou alors dans les images granulaires, qui construisent le nouveau monde par leur texture, quels que soient les freins qu'on tente de leur imposer.