

Henri VanLier, Anthropogénie

Recherches sur la constitution continue d'Homo
comme état-moment d'Univers

(SGDL 1995 - Quatrième état : janvier 1997)

Chapitre 12 - Les images détaillées

A. STRUCTURE ET TEXTURE DE L'IMAGE DETAILLEE PALEOLITHIQUE

1. Les analogies (fines) de certains segments panopliques et protocolaires. Leur économie
2. La substituabilité des segments retenus
3. Les effets de champ perceptivo-moteurs de mouvement et de mouvance. Effet Rodin et effet Michel-Ange
4. Les effets de champ perceptivo-moteurs excités.
Les fantasmes d'identification et de *woruld
5. La macrodigitalisation impliquée par l'analogie détaillée
6. La schématisation latente sous l'imagerie
7. Les effets de champ logico-sémiotiques. Les mains empreintes
8. Les destins-partis d'existence de l'image détaillée
9. Les cellules plastiques
10. Les deux tenir-lieu imagiers détaillés :
référence et signifiante
11. La ferveur du précadre du paléolithique supérieur

B. LA POLARITE TRIDIMENSION/BIDIMENSION

1. La gravure et le trait-point
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. LE SCHEMATISME GENERATEUR

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 macromicrocosmique
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 GRANULAIRES DU MONDE 3

1. Les traits communs
 - a. La granularité. Homo aiguilleur plus que constructeur
 - b. La fenêtration mobile ou "prise" de vue.
Une saisie fenêtrante-fenêtrée
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, medium et media
5. Les effets de champ excités dans les images granulaires

J. LES IMAGES TRACEES DU MONDE 3

1. Peinture et sculpture du MONDE 3
 - a. Selon les effets de champ perceptivo-moteurs excités
 - b. Selon les effets de champ logico-sémiotiques excités
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 <7A-B>. La notion d'image massive a été utile aussi dans la sémiotique des tectures pour en comprendre certains aspects <90>. Mais Homo a élaboré aussi des myriades d'images détaillées, à détails externes et internes.

Il y a alors un moment fatidique. Depuis 30 mA environ, les images détaillées foisonnent, alors que nous n'en avons encore rencontré aucune d'époques antérieures. 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 hominiennes 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 d'emblée 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. On y reviendra à l'occasion de l'hypothèse de la révolution phonématique <12J>.

Ces problèmes de datation ne sont pas indifférents à l'anthropogénie. Mais il lui importe encore davantage de savoir ce que, quelles que soient les dates, les images détaillées ont introduit comme structures et comme textures. Lesquelles sans doute n'ont pas concerné seulement l'imagerie, mais aussi, en tant qu'effets ou que causes, le langage, l'écriture, le geste, la mathématique, la logique, la musique, etc. Ce sont donc ces structures et textures <5B2c> que nous allons surtout considérer.

A. STRUCTURE ET TEXTURE DE L'IMAGE DÉTAILLÉE PALEOLITHIQUE

Commençons par un inventaire sommaire des images trouvées dans des grottes et aussi sur les rives de Foz Côa (haut Douro). (a) Certaines images détaillées se contentent d'imager 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 vraiment autonomes, ayant eu une fonction sémiotique, mais pas technique, sinon dans ce glissement entre sémiotique et technique qu'est la magie <2D>. (d) Les parois de certaines grottes et de certains fleuves (Foz Côa) portent des fresques peintes, également sémiotiques ou magiques. (e) La gravure ici est omniprésente, puisque, pour la 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 (Leroi-Gourhan). Répétons que de pareilles séquences ne sont pas indifférentes à l'anthropogénie, mais qu'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 (fines) de certains segments panopliques et protocolaires. Leur économie

Les images massives nous ont appris ce qui fait l'essentiel des images sémiotiques. Il s'agit d'analogies entre un imageant et un imagé, avec ceci que ces analogies n'ont pas lieu entre des index purs, comme dans l'image mathématique, et qu'elles sont intentionnelles, ce qui n'est pas le cas dans l'image naturelle. Dans l'image sémiotique massive, l'analogie intervient entre contours globaux, tandis que dans l'image sémiotique détaillée, elle intervient entre plusieurs éléments distincts. Ainsi, les segments sculptés de la Vénus de Lespugue sont en analogie avec ces segments corporels que sont des mollets, des cuisses, un ventre, des seins, des bras, un cou, une tête. <2A>.

On voit alors que dans les images détaillées du paléolithique supérieur les traits retenus pour établir l'analogie varient fort. Pas d'éléments 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 cette propriété qu'a Homo transversalisant, orthogonalisant et latéralisant <1A2,4> de déployer des panoplies-protocoles où les éléments maniables s'entre-thématisent techniquement et sémiotiquement (serait-ce comme indices et index), si bien qu'il ne faut pas qu'ils soient constamment tous présents pour que leurs ensembles ou sous-ensembles soient identifiés <1B1>. En d'autres mots, il suffit de quelques éléments panopliques-protocoles pour que les choses-performances, les situations, les circonstances et l'horizon s'entre-désignent suffisamment <1B2-3>.

En même temps, dans la mesure même où les éléments panopliques et protocoles sont opératoires, ils sont aperçus avec une grande pertinence (tenere per) et acuité. A voir les images de Lascaux et Foz Côa, on sent bien que les auteurs repéraient les caractères utiles des animaux qu'ils attendaient en telle saison dans tel défilé, qu'ils cernaient, tuaient, conservaient, mangiaient, et qui intervenaient peut-être dans certains rites. Des éthologues croient même reconnaître là des traits d'anatomie et de comportements qui leur permettent d'identifier avec précision les espèces (les sous-espèces?) imagées <R.nov96>.

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 exactement 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. Il tient à la capacité du cerveau et du corps substitutifs d'Homo technicien et sémioticien du paléolithique supérieur de manier et maintenir 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. C'est là le propre de la saisie panoplique-protocole hominienne, dont nous retrouverons une confirmation dans plusieurs écritures (sumérienne archaïque, égyptienne, maya, aztèque) où les mots écrits d'une phrase se disposent en un ordre très libre à condition de signaler qu'ils appartiennent au même paquet, qui est la phrase <13B2>.

3. Les effets de champ perceptivo-moteurs de mouvement et de mouvance. Effet Rodin et effet Michel-Ange

Les images paléolithiques montrent encore ce que l'on pourrait appeler l'effet Rodin. C'est Rodin en effet qui a expliqué le plus clairement 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. Les éléments de l'image ne produisent plus seulement là des effets de champ perceptivo-moteurs stables ou fixateurs <5A>, permettant de reconnaître une patte, ou une tête. Ils activent-passivent une courbure, marquant une succession, parfois une accélération dans le temps, d'autant plus intense qu'elle est saisie dans un instant unique. Déjà dans l'art

des cavernes ce sont des distorsions de ce genre qui font courir les chevaux, les taureaux, les bisons et les biches.

Et cet effet va de pair avec ce qu'on pourrait appeler l'effet Michel-Ange, c'est-à-dire la capacité de faire saisir à travers une image non seulement des mouvements de l'imagé mais les forces (poids, gravitations, énergies, efforts) dont ils procèdent, à nouveau en exploitant les courbures (et pas seulement les courbes) auxquelles traits et taches de l'image obligent l'oeil du spectateur. Et à nouveau sont ainsi désignés, par la spécificité des mouvements et mouvances thématiques l'espèce (la sous-espèce), l'âge, de l'animal.

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 (un caricaturiste se contente parfois de deux ou trois traits continus ou discontinus pour évoquer le mouvement et la mouvance de quelqu'un immédiatement identifiable). Il en va autrement des Vénus, qui à partir des mêmes ressources se gonflent et sont littéralement gravides (gravis, pesant), mais pour proposer la Gravidité en général.

On a 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 agissant dans la profondeur ne sont pas encore perspectifs. La vraie perspective (spectare, per), même inchoative, suppose un cadrage, lequel n'interviendra qu'au néolithique. L'absence des plantes dans les images pariétales tient sans doute à des raisons multiples, partiellement rituelles. Mais elle confirme une imagerie par les mouvements et les mouvances.

Il faut ajouter une dernière précision sur l'effet Rodin et l'effet Michel-Ange, qui montre leur complexité. A la Chapelle Médicis, le visiteur ne remarque pas d'habitude que les membres des figures de Michel-Ange sont fortement inégaux, et par conséquent anatomiquement incorrects. C'est donc que la perception peut choisir entre deux formules : ou bien dans un espace euclidien, c'est-à-dire tridimensionnel et avec des étalons de mesure fixes, apercevoir des membres tordus ; ou bien apercevoir des membres conformes (normaux) dans un espace tordu. C'est la seconde solution qu'adopte généralement le système nerveux du spectateur, qui trouve seulement que les figures de Michel-Ange sont "très dynamiques". Ainsi, le cerveau perceptif, quand il est mis en présence d'attracteurs appartenant à des espaces plus ou moins divers (puisqu'ils interviennent dans des instants divers) crée un espace courbe résultant.

4. Les effets de champ perceptivo-moteurs excités. Les fantasmes d'identification et de *world

Les effets de champ dont nous venons de parler sont coordonnables, et par là calculables, puisqu'ils sont implicitement ou explicitement calculateurs <5A-B>, quitte à ce qu'ils ne le soient pas pour le cerveau et les appareillages d'enregistrement et d'élaboration informatique d'Homo actuel. On pourrait dire qu'ils sont coordonnables de jure, sinon de facto.

Cependant, le spectateur des images paléolithiques perçoit que, dans nombre de cas, les courbures imagétiques sont si nombreuses, si

mobiles, interdépendantes, en un mot si excitées et incitées <5C>, qu'elles excèdent le calcul et s'y soustraient non seulement de facto, mais de jure. Les éléments ne sont alors compatibles, c'est-à-dire saisis dans leurs interactions par un seul cerveau hominien que moyennant le rythme, avec ses caractères d'alternance, d'interstabilité, d'accentuation, de tempo modulable, d'autoengendrement, de convection, de strophisme, de gravitation par noyaux, enveloppes, résonances, interfaces <1A5>.

Du même coup, si l'on admet de définir le fantasme comme un donné présenté avec ses effets de champ excités-incités <5E>, on peut dire que les images détaillées paléolithiques proposent des fantasmes de chose-performance et des fantasmes de woruld.

Fantasmes de chose-performance <5E1>, en ce que les effets de champ excités-incités à travers lesquels Bos, Equus, Cervus sont saisis par leur imagier et par leur spectateur sont si typiques de ces espèces ou sous-espèces qu'ils permettent de les identifier, comme les analogies de leurs segments, de leurs mouvements, de leurs mouvances déjà signalées plus haut. De nouveau, ce genre de réalisation suppose la familiarité, la compénétration la plus grande entre le chasseur et le chassé, le tueur et le tué, le mangeur et le mangé, l'imageur et l'imagé.

Et aussi fantasmes du *woruld <5E2>, c'est-à-dire de la nature proche en tant qu'elle est appropriée par Homo technicien et sémioticien, avec l'attraction obsédante de son horizon, et aussi son intensité de présence ou d'apparition (apparitionnalité) <6A2>. Car les figures sont pour la plupart proposées en germination. Germination par rapport avec le support : elles préfigurées dans la roche ou l'ivoire, et elles y sont même saisies comme préexistantes, en émergence et immersion à la fois. Germination aussi dans leurs relations entre elles, car elles sont toujours de près ou de loin en chevauchements (overlapping). Et ces intrications explicites et implicites sont ici tellement radicales (tenant aux racines) qu'elles ne répugnent pas aux surimpressions, une nouvelle image venant s'inscrire sur et même dans des images antérieures, ce qui n'est rythmiquement efficace que parce qu'elles se donnent toutes à voir comme fantasmes avant d'être figures distinctes.

Pareille apparition présentive <6C6> du *woruld est très exactement le thème de la stupeur. Et le mot "stupeur" est un de ceux qui ont été le plus souvent écrits ou visés à cette occasion.

5. 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> y intervient également, c'est-à-dire que des traits se perçoivent fatalement comme n'étant pas les autres, et sont donc désignables oppositivement par l'exclusion de ces autres. Dans les Vénus, les membres, une fois segmentarisés, sont nécessairement 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, avant même d'être sémiotisés, ce sont des segments technicisés dans la panoplie-protocole "corps féminin", selon un statut que nous ont suggéré déjà les libertés prises par la Vénus de Lespugue avec l'isotopie des membres <10A2>.

6. La schématisation latente sous l'imagerie

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

Le schéma a deux ressources essentielles. (1) Il peut réduire le nombre des éléments de l'analogie, parfois jusqu'à quasiment rien, étant donné la cohérence des panoplies et des protocoles <10A1>. (2) Il peut ramener les formes subtiles de l'analogie à des traits nus et stricts, points et traits, qui ont plusieurs propriétés : (a) ils sont facilement indexables, étant réductibles à des index purifiés, ou étant eux-mêmes des index purs <3B2> ; (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.

Ces remarques éclairent quelque peu ce qu'il y a de schématique dans toutes les images du paléolithique supérieur. Et elles invitent, dans la même logique de la schématisation, à s'arrêter un instant devant ces signes "abstraits", 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 plus ou moins droites souvent hérissées de traits obliques, (b) des formes librement rectangulaires isolées ou associées.

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, 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 elle en appelle aussi à la supposition, rencontrée à l'occasion des tectures paléolithiques <9E> que, dans les grottes françaises, les animaux se distribueraient en espèces masculines (Equus) et espèces féminines (Bos). Sur cette lancée, le paléoanthropologue crut pouvoir affirmer que les signes "péniens" accompagnaient surtout les animaux "masculins", les signes "vulvaires" les animaux "féminins". Lequel dispositif aurait porté une liturgie (leitos, peuple ; urgie, service-action) à composantes cosmiques sexuelles. Selon le même auteur, les images ainsi produites, de très analogiques au début, auraient été l'objet d'une schématisation constante et variée, le triangle fendu de la vulve devenant par exemple un treillis rectangulaire, avec ou sans trait central.

De nouveau, il serait confortable pour l'anthropogénie que ce point soit tranché, mais ce qui est assuré est essentiel. (a) Il y a là un certain 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 un passage unidirectionnel de l'analogique au digital 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.

7. Les effets de champ logico-sémiotiques. Les mains empreintes

Des effets de champ logico-sémiotiques naissent déjà du fait que dans ces images se côtoient de multiples niveaux d'abstraction. Ainsi, dans les Vénus considérées, l'imagé est à la fois un corps technicisé et sémiotisé de femme par ses segments ; puis une femme féconde ; mais aussi, par ses effets de champ perceptivo-moteurs de mouvement et de mouvance, la turgescence, la gravidité ; puis encore, par ses fantasmes de *woruld, la fécondité, la fécondité célébrée ; enfin, par sa magie couplée à un rituel, la fécondité invoquée.

D'autre part, toute image 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. Cependant, comme elle est détaillée, les indices sous-jacents et incongrus s'y multiplient ; et, dans la mesure où elle tend à se schématiser, les indexations s'y aiguisent. Cela déjà est propice à la production d'effets de champ logico-sémiotiques excités-incités, c'est-à-dire de tensions et courbures entre différents aspects du signe.

A ces tensions inhérentes à toute image, les images paléolithiques 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 leur instabilité entre forme naturelle et forme artificielle, entre thématisations sémiotiques et thématisations techniques, où Homo apporte un sens, son sens, à ce qui déjà en avait un, préalable. Magie de chasse ou de fécondité, en tout cas part de magie <2D>, à côté de parts de cultes partiellement tournés vers le *woruld, et par là plus présents <6C6> et plus extatiques <19F>.

On mesure alors la violence des effets de champ logico-sémiotiques activés entre ces niveaux et ces aspects. (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.

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.

8. Les destins-partis d'existence de l'image détaillée

Tout ce qui vient d'être relevé dans les images tient au geste de l'exécutant, et donc réalisent peu ou prou son destin-parti global d'existence <6H>, - sa topologie, sa cybernétique, sa logico-sémiotique, sa présentivité, - qu'on pourrait aussi bien appeler son "sujet pictural", son "sujet sculptural", son "sujet graveur" <17F2>, comportant, en sus des fantasmes de chose-performance et de *woruld, un fantôme ipsésisant <5E3>.

Assurément, pour percevoir et définir ces "sujets plastiques", nous n'avons pas assez d'éléments situationnels et circonstanciels <1B2-3> concernant le paléolithique supérieur ; et surtout notre intelligence plastique n'est pas assez aiguë. Dire que ces "sujets plastiques" sont tribaux ou claniques préjugerait d'une organisation sociale dont nous ne savons rien, même pas s'il convient d'en rapprocher ces assemblages de rectangles colorés pariétaux qu'on a métaphoriquement appelés des "blasons". Disons prudemment qu'ils étaient éminemment groupaux.

Jusqu'où étaient-ils en même temps singuliers? On se rappellera à ce propos que, dans l'Afrique non occidentalisée d'hier, les productions plastiques avaient beau être très codées groupalement, leurs exécutants étaient reconnus et nommés. Ainsi ne faudrait-il pas trop vite exclure qu'il y ait eu de "grands" peintres de taureaux, comme il y eut certainement de "grands" chasseurs de taureaux, et aussi de "grands" chefs à force d'être de "grands" chasseurs, ou simplement parce qu'ils avaient des voix et des gestes très indiciels et très indexateurs, et donc très impressionnants (première, in).

Ce qui est certain c'est que ces productions ont supposé un degré déjà très élaboré du passage de main en main et de cerveau en cerveau, ou intercérébralité <1D1i>. Tout en excluant la forme extrême de travail collectif que montrent certains mâts totems dans la Polynésie du début de notre siècle. Car le mouvement, la mouvance, le fantôme de chose-performance et de *woruld liés à l'image d'un renne des cavernes suppose une extraordinaire unité de jaillissement que le mât polynésien, surtout segmentarisé, ne comporte justement pas.

9. 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 unique, mais un ensemble de champs locaux. Ainsi actualise-t-elle déjà une propriété qui sera celle de toutes les images détaillées à champs excités-incités puissants, 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-incitées 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. Le terme est heureux dans la mesure où ces portions contiennent chacune l'essentiel de l'information du système, comme les cellules pour un organisme vivant, et que du reste leur interstabilité a quelque chose des propriétés de la vie.

10. Les deux tenir-lieu imagiers détaillés : référence et signifiante

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 <7E>.

11. La ferveur du précadre du paléolithique supérieur

Il y a pourtant une propriété qu'auront presque toutes les images détaillées ultérieures, et que celles du paléolithique n'ont pas : c'est le cadre et le cadrage. En effet, même leurs tracés qui se coupent à angle droit 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'Époque 2 à partir de laquelle sont construits et différenciés certains animaux figurés est bien un référentiel, - un précadre, - 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, cette absence du cadrage fut un tremplin. Le cadre renforce mais délimite en même temps. Seule la situation de précadre ou protocadre (de cadre non refusé, mais encore ignoré) a pu pareillement obliger Homo à évoquer sémiotiquement et magiquement ses imagés par le recours principal des mouvances désignatives et des effets de champ perceptivo-moteurs excités-incités désignatifs. Avec pour conséquence des effets de champ logico-sémiotiques si imprenables qu'ils furent surtout des activateurs de présentivité <6C6>.

B. LA POLARITE TRIDIMENSION/BIDIMENSION

Les images détaillées paléolithiques ont développé chez Homo les facultés différentes du graveur, du sculpteur et du peintre.

1. La gravure et le trait-point

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 nuances 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 que le regard intense du chasseur panoplique et protocolaire 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 thématizations sémiotiques et thématizations techniques selon le voeu 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 contemporaine 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 souvent 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. Même le trait-point. Et le trait-point est le parti par excellence. Capacité de toutes les analogies et de toutes les macrodigitalités. Dans l'Univers, l'entrée en scène du trait ou trait-point fut sans doute aussi importante que celle de la transversalité. Il contenait le schéma, l'écriture, la mathématique <14A1-2>. 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 aussi à tracer. Par éclats, par grattage, par polissage, il traça et tailla des segments technicisés des corps.

Et du même coup, il découvrit le volume comme volume. C'est-à-dire qu'il vit se découper, entre ses mains planes en symétrie bilatérale, et devant sa stature <1A>, 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 chasseur-regardeur-sculpteur, privilégié parce qu'il est habité de présence-absence <6A2-3>. Ces trois types de volumes se communiquèrent 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 chasseur 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 flatter 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 recèlent 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 à la vision binoculaire d'Homo des anticipations et des rétentions de ses faces invisibles dans ses faces visibles renforcent son mystère au lieu de le supprimer. Un jour, certains spécimens hominiens appelleront ce genre de propriété la transcendance (scendere, trans, passer au-delà) ; ils diviniseront des sculptures, non des tableaux, sauf les icônes, qui ont des propriétés sculpturales.

Ainsi, de même que les sculptures massives du paléolithique inférieur et moyen étaient prêtes à devenir stèle (chinoise), xoanon (grec), lingam (indien), les images détaillées du paléolithique supérieur commenceront à avoir ce qu'il fallait pour devenir le support d'une religion. Non pas encore supportant des Dieux, mais au moins un Divin diffus à travers les fantômes de désignation et de *woruld des espèces animales et sans doute aussi des saisons. Et sollicitant de premiers discours et de premiers gestes rituels, peut-être des onguents et des crèmes, annonçant les lingams beurrés de 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, et garde donc quelque chose de la gravure et de la sculpture. Mais elle invente ce procédé d'abstraction quasiment illimité qu'est le médium, une substance fluide diversement étendable et colorable à partir de quoi toute forme peut naître et aussitôt se transformer, en des productions extropiques qui ont presque autant de prestesse que les productions endotropiques (imaginaires, conceptuelles) <1D2f>. Rencontre de charbons et d'ocres différemment oxydés, d'un véhicule (la salive?), de quelques applicateurs (bâtons, doigts et autres traceurs). Le trait-point, dont la gravure nous a signalé la révolution dans l'Univers, avait ainsi atteint sa vitesse, sans rien perdre de sa force.

D'autre part, le peintre s'installait dans 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. Rien ne confirma davantage Homo comme primate endotropisant et possibilisateur.

Autant la sculpture se dérobe par sa tridimensionnalité vraie, induisant une transcendance, autant la peinture se propose (ponere, pro) entièrement, étalée, virtuellement intelligible, - induisant ce qu'on

appellera un jour immanence (manere in, rester en soi, à hauteur d'homme).

C. LES MOTIVATIONS DE L'IMAGE DÉTAILLÉE PALEOLITHIQUE

La gravure, la sculpture et la peinture supposèrent l'affinement du corps d'Homo, et en particulier des commandes distales de ses mains planes symétrisantes. 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 initiée 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 <4> 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 de l'habitation, durent avoir un effet stimulant sur les conditions de chasse, sur les rapports de collaboration, de communauté et de compagnonnage <1F1>, et donc aussi sur la perception des articulations des "choses" (causes) <2D>.

2. Les préfigurations naturelles

En période froide, les parois du lieu de refuge constamment proches durent être l'objet d'une observation plus attentive, voire d'une certaine contemplation et méditation de leurs images virtuelles. 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 technicien méditatif, un glissement des tracés naturels des matières de l'habitat aux tracés sémiotiques de la gravure, conduisant elle-même aux tracés de la sculpture préparés par les images massives des outils, puis enfin au médium de la peinture.

3. Le vêtement

Les mêmes rigueurs du froid ont fatalement développé le vêtement, ainsi que l'attention au vêtement. Or, celui-ci 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 macrodigitalise en ce qu'il divise le corps diversement, en deux, en trois, en quatre segments, au point de le globaliser en une panoplie-protocole 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 les deux animalités, 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 leur mouvance, leur fantasme, la consanguinité dans le *woruld, où il était encore immergé. Comme aussi le fait que les effets de champ soient là beaucoup plus puissants dans les figures animales que dans les figures humaines, comme le montre à Lascaux la fameuse figure ithyphallique couchée raide devant et sous les forces déployées d'un animal surplombant. C'est ici l'animal qui est l'animateur de l'homme, non l'inverse. Comme cela se vérifiera dans le totémisme, la distanciation 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 gardait certains caractères du corps d'Homo vivant et vertical : d'être évident dans ses articulations orthogonales. Et le 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 déroute 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 SCHEMATISME GENERATEUR

Le néolithique fut le moment d'un nouveau bond anthropogénique, dû essentiellement à l'apparition de l'image cadrée, inconnue du paléolithique, qui fait parfois des rectangles approximatif, les juxtapose même, mais n'y met rien, et ne les emploie donc pas comme cadres. 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 <9F>, 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, carrée (quadrata), fermement référée, l'image détaillée, au lieu d'être seulement un lieu plus fort et intense du *woruld, ce qu'elle avait été au paléolithique supérieur, se prélève désormais dans l'environnement (pas encore sur l'environnement, comme en Grèce) pour construire un *woruld à soi seule. Les analogies et macrodigitalités entre imageants et imagés disposent ainsi d'un référentiel stabilisant et elles vont pouvoir se développer avec une distinction et une sériation jusque-là inconnues. En face de pareilles images, Homo va commencer de se carrer et se cadrer lui-même. Cadreur cadré cadrant sa vie.

Le premier résultat du cadre imagétique néolithique 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 vulve et la tête sont de même grandeur et sur une verticale. Ainsi l'ensemble de la figure est obtenu par de "bonnes formes" <5B1> mais aussi par leur répétition comptable, 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 comptante et cadrante.

Tout se passe là comme si Homo, commençant à devenir quelque peu agriculteur et éleveur sous l'effet d'une pression environnementale ou démographique, - on commencerait à soupçonner aussi à ce moment une certaine mutation génétique de sapiens sapiens (?), - percevait désormais les choses et leurs images comme un engendrement incessant consistant en des récurrences du Même avec quelque variation. C'est là ce qu'on pourrait appeler une génération schématique, ou plus fortement un 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, voire protogéométrique.

C'est ce schématisme générateur qui se répandra dans les rinceaux végétaux et animaux, voire abstraits tracés sur la terre cuite des statues, et aussi sur celle des ustensiles lorsque le néolithique, après sa phase précéramique (PPN, pre-pottery neolithic), 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 points, 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, et nullement ornementaux, comme le montre leur invasion continue ou pointillée sur les pénis. Trajets développables, mais en même temps ponctués, presque en des sortes de paragraphes, de "passages à la ligne" présécripturaux. Comme si le *woruld entier sortait du schéma (seulement sous-jacent au paléolithique <10A6>) et de ses ponctuations. En d'autres mots comme si le schéma devenait schème <17B1>, et donc aussi rythme, celui-ci érigeant en principe universel toutes ses composantes habituelles d'alternance métronomique, d'interstabilité, d'accentuation, d'autoengendrement, de convection, de strophisme, de gravitation par noyaux, enveloppes, résonances, interfaces du Rythme <1A5>. En soulignant surtout ici l'autoengendrement.

Ainsi, à mesure qu'avance le néolithique, le Divin diffus du paléolithique supérieur, tout en continuant de vaguer, commence à se fixer quelque peu (tandis qu'Homo se fixe en ses premiers villages?) en des sortes de Noeuds de sacré : parturientes, pénis dressés et parfois brandis, et surtout les spirales (auto)génératrices omniprésentes. Relais assez physiques et plastiques, assez ponctués, pour donner lieu à de premiers temples cadrés (Catal Hüyük), ou des ossuaires (Azor). (La prédominance passerait de la vulve correspondant aux surimpressions paléolithiques au pénis plus organisateur?)

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. Elle souligne que les figures n'y montrent ni guerriers ni 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 dispenser du thème des combats, qui ne prirent leur sens social et cosmique qu'avec les empires primaires.

Les tectures néolithiques nous avaient invité à nous interroger sur leurs similitudes avec celles des civilisations sans écriture d'aujourd'hui <9F ad finem>. La question se repose ici, car les images détaillées de l'Afrique et de l'Océanie actualisaient aussi jusqu'à hier un certain schématisme générateur, avec la même valorisation 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 (Herbert Read). Surtout, de part et d'autre, chaque partie engendre ses voisines plus ou moins pulsatoirement, par propagation de vibrations, lesquelles en Afrique naissent souvent du ventre, où s'applique le tambour.

E. LES IMAGES SOUS-CADREES DES EMPIRES PRIMAIRES

Lorsque les groupes hominiens de pâtres et d'agriculteurs s'agrandirent et passèrent du village à la ville, les tectures se sous-cadrèrent <9G>, 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, et cela à partir d'un principe surplombant immobile. L'écriture <13> comptable fut appelée par cette saisie, et la conforta en retour. En tout cas, le corps d'Homo passa du statut néolithique de relais parmi une suite d'intensités et de dépressions vitales à celui 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. Juxtaposition bord à bord de la luxuriance splendide et du désert splendide. Voilà pour la provocation environnementale.

Dans cette intensité, la représentation <1D1b> mentale et imagétique consiste à prendre chaque élément selon son angle le plus parlant. Ainsi, dans tel personnage, le profil pour la tête, pour l'avant du buste, pour les bras, pour les jambes ; la position frontale pour l'oeil, pour les épaules, pour l'arrière du buste ; le trois-quarts pour le nombril. En sorte que le regard du regardeur circule constamment de l'essentiel à l'essentiel. Les images monumentales et hiéroglyphiques sont identiques sur ce point.

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. 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, qui n'oppose pas plein et délié. 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.

Les autres empires primaires, Chine, Inde, Olmèque, Maya, 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 situait comme autant d'essences 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 (solvere, ab) de cette justification courant de l'ensemble au détail par le sous-cadrage qui permet de comprendre leurs productions imagétiques si étrangement constantes en quantité et en qualité partout pendant des millénaires.

Homo se prit en Grèce à regarder son environnement dans une "juste" distance, où les choses lui apparurent comme des tous composés de parties intégrantes (intégrant, rendant intègre, le tout dont elles sont parties), donc renvoyant directement au tout avant même de renvoyer à la partie voisine. Les raisons et les conséquences de ce saut anthropogénique sont nombreuses, et l'anthropogénie en a donné l'éventail à propos des tectures <9H> : 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 ostensiblement 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. Pour Spengler, le destin-parti d'existence <6H> grec était "stéréométrique" : rapproché de metron (mesure), le rapport de stereos (solide) avec strenuus latin (vigoureusement actif), stare anglais (regarder fixement ou intensément) est ici plein d'enseignement.

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 de compatibiliser la saisie transversale et la saisie frontale, en insistant sur le cerne. Ceux des sculptures grecques, à prétention intégratrice, eurent pour fin que chaque face précontienne la face suivante et retienne encore la face précédente, et qu'ainsi l'enveloppement non seulement réalise le mouvement et la mouvance dans l'immobile, mais ait pour effet 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 : Rodin disait que, vus du dessus, les épaules, le bassin, les genoux, les chevilles d'une Vénus grecque suivait l'alternance : / \ / \.

On s'est beaucoup interrogé sur le rôle que jouaient là les émaux, les verroteries, les pierres précieuses, par exemple, dans les yeux et la bouche. A voir l'Aurige de Delphes, rare bronze bien conservé, il s'agirait, plus que de réalisme, d'obtenir un éclat de la figure, un surgissement vers le dehors, en particulier du volume, et du même coup de cet élan vital premier que les Grecs appelaient orme. 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 plus la valeur magique qu'elle avait eu dans le MONDE 1.

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. D'autre part, les anecdotes qui nous ont été conservées à propos de Zeuxis, contemporain de Phidias, et d'Apelle, contemporain d'Alexandre, ne parlent pas de modules engageant le macromicrocosme, comme à propos des statues de Miro et de Praxitèle, mais seulement de réalisme virtuose : quelle merveille, nous dit-on, que de rendre, sur un support à deux dimensions, des raisins qui en ont trois, et cela avec un tel trompe-l'oeil que des oiseaux seraient venu les becqueter. Pourtant, la saisie simultanée d'une chose (cause) que seule la peinture offrait au regard technicien, voire mathématique et philosophique, n'aurait-elle pas dû séduire les Grecs, architectes et tectes analytiques et synthétiques? C'est sans doute que leur analyse et leur synthèse étaient justement stéréométriques, et nullement encore projectives, comme il adviendra anthropogéniquement plus tard.

La stéréométrie se confirme dans la conception grecque de la perspective picturale, dont nous pouvons nous faire une idée à travers les scènes gravées aux dos de miroirs étrusques remontant à -430, et qui en dépendent certainement étant donné leurs thèmes homériques. On y voit une profondeur naître de la dilatation et de la poussée des volumes, chaque objet envahissant l'espace jusqu'à ce que ses effets de champ dilatés, tournants, répandus rencontrent ceux des objets voisins. Certaines mosaïques romaines du Bardo confirment cette vue six siècles plus tard. Les ombres qui faisaient tourner ainsi les volumes furent alors si importantes que "peindre" se disait parfois "skiagraphēin" (tracer-écrire des ombres).

Tout compte fait, 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 de la sculpture et de la peinture à ce moment.

3. L'anthropos macromicrocosmique

Sculpté et peint par la Grèce, le corps d'Homo, plutôt convexe que concave, masculin plus souvent que féminin, stéréométrique, mécanique, physiologique, géométrique, 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 Nœuds vitaux, comme au néolithique cadran, ou des Instances et Rôles ordonnateurs, comme dans les empires primaires sous-cadrants. Voici les Dieux 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 sur l'Olympe un aréopage, comme des citoyens sur l'Agora.

En vérité, cette fois, Homo devenu anthropos est la mesure de toutes choses ("pantôn kHrèmatôn 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 aux 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 tous composés de parties intégrantes, et cela par le moyen d'effets perceptivo-moteurs créateurs de volumes tournants dans la lumière et l'ombre, 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 de sa situation 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 certains produits privilégiés, 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-tribaux, ou régionaux-urbains, ou théologiques-sectaires, devinrent de plus en plus individuels. On se mit à reconnaître d'emblée "un" Miron, "un" Praxitèle. Et, quand le même spécimen hominien produisait dans plusieurs domaines, comme ce fut le cas de Phidias, l'ami de Périclès qui combinait préoccupations sculpturales, picturales, architecturales, politiques, c'était bien le même destin-parti existentiel, mais aussi le même "sujet" plastique <17F2> qu'on retrouvait.

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 production artistique à la fois exprima et confirma des destins-partis existentiels où chacun 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. Ainsi se prépara le statut de créateur (creare, actif de crescere), qui lui-même inspira celui de Créateur.

Du reste, pour comprendre cette historicité <21A>, qu'Hérodote et Thucydide remarquent au même moment dans la société, répétons que l'image détaillée grecque, - par opposition à l'égyptienne, qui combinait de façon foudroyante le frontal et le transversal, - pratiquait une saisie stéréométriquement 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

Les tectures ont beaucoup évolué durant les deux millénaires et demi du MONDE 2, des temples de Paestum à la coupole de Saint-Pierre de Rome et au viaduc de Garabit. Au contraire, l'anthropogénie observera la stabilité des images détaillées : Zeuxis et Apelle auraient reconnu et approuvé au premier regard les remarquables portraits que Louis Pasteur jeune a dessinés de ses parents, Miron et Maillol se fussent compris à demi-mots, alors qu'Ictinos, architecte du Parthénon, eût mal entendu la problématique d'Eiffel. C'est que le continu-distant du MONDE 2 ne permet pas de variations fondamentales de l'image détaillée. 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 constante, Homo occidental a introduit quelques grandes étapes que l'anthropogénie aura intérêt à relever.

1. Le visage et le regard imagés

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'indéfini, et pour finir à l'intériorisation stoïcienne. Ainsi, les images sculptées et peintes du visage romain passèrent de l'ormè grecque à l'adfectus (ad-ficere), à la capacité d'être affecté, touché, au sentiment (sentire, sentir avec une résonance intime). 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 faisaient glisser, aux 2^e et 3^e siècles de notre ère, à la hauteur du visage de leur momie, avec des yeux dont la fente palpébrale surbaissée créait, en dégageant 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 comme dans ses tectures <9K>, le visage-regard hominien devint proversif mais modeste et soumis dans ses cathédrales. Il fut visage-regard de maîtrise absolue, lorsque débuta la science exacte, dans le Descartes de Frans Hals. Enfin visage-regard d'entreprise, quand la révolution industrielle du XIX^e siècle permit la décision politique individuelle, dans le Bertin l'aîné d'Ingres.

2. La perspective picturale linéaire

Le cas des images détaillées 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 créateur tout court, pour qu'il exploite le monde extérieur comme la caisse de résonance ou comme l'étoffe de ses mouvements internes. Cela courut de Van Eyck et Rubens au

Lorrain et à Constable pour le paysage. Cela fit les natures mortes de Chardin pour les objets.

Les structures picturales suivirent de là. Car il n'y a qu'une façon d'intérioriser, au sens chrétien ou 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 saisissait comme un point de convergence ultime. Ce fut la perspective synoptique linéaire, aidée éventuellement d'une perspective des couleurs et des valeurs.

La réussite de cette entreprise provoqua un orgueil sans limite. Jamais Homo n'éprouva pareille illusion d'être un possesseur simultané de tout, conciliant la substantialité de la profondeur avec l'instantanéité (au moins virtuelle) de la représentation bidimensionnelle. Au point de ne plus avoir à distinguer les objets dans l'espace et les objets engendrés par l'espace, par son 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.

Le système n'avait que deux limites, 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" occidentale ("A ce point pur je monte et m'accoutume", Valéry) est plus riche qu'un point de fuite. En tout cas, Homo perspectiviste se sentit vraiment créateur. Mûr au XVIIe siècle pour concevoir la géométrie analytique de Descartes, et la géométrie projective de Desargues, préoccupé de plasticité constructive.

3. L'effacement de la sculpture

La sculpture ne put suivre la peinture très loin sur ce terrain. Il y eut encore dans le MONDE 2 quelques grands sculpteurs, que Michel-Ange résuma d'avance, en poussant à la limite la seule chose que la sculpture pouvait thématiquer dans ce cadre de formes intégrées : l'émergence progressive des formes dans et du dedans d'une matière, que réalisent ses Esclaves et ses Pietas. Mais en même temps il déclarait sa limite en s'en tenant jusque dans sa peinture sculpturale à la perspective grecque par dilatation de volume <10F2>.

Quand Léonard de Vinci voulut égaler le regard d'Homo à celui de Dieu, c'est à la peinture munie de la perspective linéaire 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 et une épistémologie simultanésantes.

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 adhésions et les résistances qu'il a rencontrées, là où il fut partiellement emprunté, de la part des rémanences du MONDE 1. 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 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 agrégatives 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, pour introduire quelque chose de la mise en ordre dans la profondeur du MONDE 2 tout en maintenant le continu-proche du MONDE 1, il n'y avait 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 à un spectacle en démultiplication plutôt qu'à le dominer. Ce fut la solution (hindouiste) indienne. (b) Distribuer des plans principalement valoristes, et donc flous, en entretenant du coup la compénétration générale du spectacle. Ce fut la solution (taoïste) 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 (kamiste) japonaise.

2. Les images du christianisme apocalyptique

Mais l'anthropogénie doit voir que des crises à l'égard des images du MONDE 2 se produisirent aussi sur le terrain même de leur éclosion et de leur premier épanouissement. A Byzance, en une rupture radicale à l'égard du prélèvement grec des formes sur le fond, le christianisme apocalyptique engendra des images divines et politiques comme suffusion du mur à partir de la matière apparitionnelle de la mosaïque, et le regard du Pantocrator émigra de l'intériorité romaine vers une transcendance rappelant les empires primaires.

Dans la Russie, qui a cet égard continue le christianisme oriental, les icônes gardèrent quelque chose de cette densité d'une figure murale, ou du moins sculpturale : on baise une icône, comme on baise une statue, et pas un tableau. L'image slave demeura toujours un imageant qui est jusqu'à un certain point son imagé. Ce qui donna lieu avec cohérence aux extrêmes iconoclastes.

En Occident, les avatars des images du MONDE 2 furent moins mystiques et moins théoriques. Sous l'effet conjugué du christianisme apocalyptique et des chocs répétés des Grandes invasions, les formes

gréco-romaines se perdirent dans les fonds. Par la démente 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. Là aussi les frontières entre image sémiotique et image magique se mirent à flotter.

Cependant, ce fut sur ce terreau même, en raison du redépart d'Homo comme cocréateur depuis 1033, qu'à travers la fresque romane, puis la sculpture gothique, enfin la peinture de la pré-Renaissance, le MONDE 2 retrouva toute sa vigueur, en particulier dans le modelé et la perspective, maintenant 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, à la différence de l'église d'orient, pour une franche distance entre l'imageant et l'imagé, définitivement marquée chez Thomas d'Aquin (1250), sans laquelle le continu-distant du MONDE 2, tel qu'il va régné du XVe au XIXe siècle n'eût pas été envisageable.

I. LES IMAGES GRANULAIRES DU MONDE 3

Vers 1840 apparaissent les premières photographies, si on laisse de côté les daguerréotypes, qui sont des empreintes photoniques monotypes, dont l'influence fut courte, et qu'on va 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. Vers 1900, des empreintes de ce genre donnèrent lieu au cinéma, quand on trouva la manière de les dérouler convenablement. Et lorsque de chimiques les grains devinrent électroniques, la magnétoscopie vint compléter le nouveau dispositif imagétique d'Homo.

Chaque medium - photographie, cinéma, magnétoscopie - a ses caractères propres. Mais il sera fructueux pour l'anthropogénie de dégager d'abord leurs caractères communs.

1. Les traits communs

a. La granularité. Homo aiguilleur plus que constructeur

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 d'un cerveau et d'un corps imageurs, qui jouaient le rôle de médiateurs 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 imprégnant pendant un temps court une préparation sensible, chimique ou électronique. Est ainsi 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 l'étaient le graveur, le sculpteur, le peintre. Le photographe, le cinéaste, le vidéaste sont le long de, à côté de, un processus qui se déroule de façon largement indépendante d'eux, et pour l'essentiel a lieu entre l'imagé et l'imageant. C'est à la projection des rushes que l'intervenant hominien saura un peu ce qui s'est passé, et au montage qu'il saura un peu ce qui se passe.

Enfin, l'empreinte granulaire, étant faite de particules activées une à une, ou par groupes restreints, se prête à d'innombrables macro- et microdigitalisations, où des populations de grains sont mises en relief ou au contraire gommées par le couplage avec des réactifs chimiques, avec des computers digitaux (ordinateurs) et analogiques, 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 une Raison, le confirment dans le sentiment d'être plutôt un déclencheur et un aiguilleur, tandis que l'essentiel se joue indépendamment de ses interventions.

b. La fenêtration mobile ou "prise" de vue. Une saisie fenêtrante-fenêtrée

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 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 des effets de champ 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 "on ne sait quoi" ainsi saisi. Il est réduit par tout spécimen hominien à des choses-performances en situation dans la circonstance sur un horizon <1B2-3>, et nous avons assez vu que pour le cerveau panoplique et protocolaire d'Homo <1B1> il faut bien peu de segments <10A1> pour reconnaître dans une image détaillée, même lacunaire, même seulement indicielle, une "table", une "chaise", "un sourire". Jusqu'ici rien de bien neuf. Mais le révolutionnaire c'est que, en plus de ces constructions perceptives et de leurs rapports habituels, se perçoivent cette fois des rapports qui n'ont pas lieu entre des objets préalablement reconnus, mais sont eux-mêmes de véritables entités, suscitant des objets plus ou moins inconnus comme leurs relais. Rapports innommés, innommables suscitant des errants innommables, innommés. Donnant à nouveau aux indices (rampant dans le grain) et aux index (de la prise de vue) le rôle révélateur et initiateur jusque-là réservé aux images tracées, aux musiques, aux langages.

On précisera que ces nouveaux rapports et objets ne se juxtaposent pas aux objets et rapports traditionnels, mais les pénètrent, les

perturbent, les imbibent, les redéfinis, ou les dé-définis. 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.

Comment alors dénommer pareils cadre et 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 un intérieur. Prise de vue convient aussi, à condition d'insister sur le côté actif-passif, errant, aventurier, de la prise et du pris. Saisie fenêtrante-fenêtrée parle sans doute sans autre explication.

2. La photographie : le grain immobile et fascinant

La photo a la spécificité, grosse de conséquences, d'être immobile sous le regard et mince dans la main. Par là, tous les caractères communs aux 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 nous savons être les "effets quantiques de masse" de son développement <R.jan90>. 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 cosmos-monde, dharma, tao, kamo traditionnels, 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 choses-performances extérieures, 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. Du même coup était favorisée la coupure fonctionnements/présence(s)-absence(s) plutôt que monde/conscience <6A2>.

En d'autres mots, elle donne le mieux à saisir que le Réel, dont le grain photographique donne des émergences, échappe largement à la Réalité, qui est le Réel apprivoisé dans nos systèmes de signes <6E>. Qu'il n'y a que des états-moments d'Univers. Et que dans une photo l'état-moment d'Univers saisi n'est pas le quelque chose qui a émis les photons mais la "catastrophe chimique contrôlée" (Thom) que ceux-ci ont produite dans une pellicule. Au fil des cultures, Dieu créateur fut sculpteur, peintre, architecte, voire musicien. Il ne sera jamais photographe.

Les photographes exemplaires sont ceux qui ont accepté ce nouvel état de choses, ou plutôt cet état de non-choses, et 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 vrai et puissant "sujet photographique", comme il y a des "sujets picturaux, sculpturaux, architecturaux, etc", c'est-à-dire un destin-parti d'existence singulier et cohérent <17F2> se réalisant au sein des spécificités de la photo.

Pour l'anthropogénie, la photographie fut porteuse d'une révolution considérable et même fondatrice. Elle donnait à saisir qu'elle est des

indices indexés, et cela sémiotiquement, épistémologiquement, ontologiquement. Du même coup, elle invitait Homo à reconsidérer ses propres fondements. Toutes les philosophies inspirées par les images tracées et les langages correspondants avaient fait croire aux spécimens hominiens qu'ils se mouvaient d'emblée parmi des signes abstraits transparents et distincts (porteurs en définitive d'idées claires et distinctes), les invitant en Occident à réduire le Réel à la Réalité, et à croire que celle-ci relevait d'une conscience <6A2>. La photographie crûment indicielle et indexante les obligeait à se demander si leur origine ne remontait pas plus haut, et si eux-mêmes n'étaient pas nés d'avoir suscité dans l'Univers, par leur stature panoplique et protocolaire, les indices <2> et les index <3>, sources permanentes, dans leur rencontre, de toute technique et de toute sémiotique ultérieures.

Il est éclairant sur l'ethos d'Homo <18B> qu'il lui ait fallu près d'un siècle et demi, depuis Talbot, pour oser commencer à regarder en face ce que la photo suggérait de déplacements sémiotiques, épistémologiques, ontologiques. Le rédacteur de la présente anthropogénie ne l'aurait jamais conçue dans son ordre actuel s'il n'avait d'abord été amené à écrire une Philosophie de la photographie, "objet le plus philosophique qui soit".

3. La cinématographie : du mouvement aux mouvances

Le cinéma a fait aussi une révélation à Homo : l'importance qu'ont pour lui les mouvances. En projetant à une certaine vitesse sur un écran bidimensionnel des images granulaires immobiles prélevées successivement sur des mouvements tridimensionnels, le film amène en effet un système nerveux hominien non seulement à retrouver, à travers la cinématique bidimensionnelle des lumières et des ombres sur l'écran, la cinématique tridimensionnelle des mouvements originaux, mais encore les forces dont ils procèdent. Bref le cinématographe donnait à percevoir des mouvances <1D2b>, et à remarquer à cette occasion qu'une des jouissances les plus inlassables d'Homo est de percevoir des mouvances quasiment pour elles-mêmes, comme quand il regarde la mer.

Les mouvances qu'il capte, le cinéma les intensifie du fait que tout mouvement, avec ses courbures, y émerge dans le référentiel strict des quatre bords rectilignes reliés par les quatre angles droits de l'écran. D'autre part, les prises de vue y tiennent en des plans montés ultérieurement en séquences, en sorte qu'une même chose-performance apparaît discontinûment (loin, ici, là, sous tel angle, sous tel autre, en telle métonymie avant telle métaphore), forçant le cerveau à un réveil perceptivo-moteur constant (il échappe ainsi à l'usure rapide de tout stimulus continu) et à une construction hasardeuse et active de la succession de l'événement (venir ex). Dans un western, genre cinématographique par excellence, le galop des chevaux est d'autant plus surprenant et même plus cumulatif qu'il est donné en apparitions séparées, tout comme un dialogue peut à la fois rebondir et se nouer mieux par son découpage champ contre champ.

La mouvance cinématographique culmine alors dans les effets processionnels, cette façon de faire glisser des choses-performances les unes derrière les autres dans la profondeur (comme les chevaux d'un peloton, les arbres d'une forêt ou les colonnes d'une basilique), et d'intensifier ainsi, à mesure qu'elles s'entre-déplacent, leurs volumes, leurs masses, l'espace général qu'elles construisent et défont incessamment <1C2c>, avec toutes les propriétés du rythme : alternances,

accents, tempos variés, autoengendremments, convections, strophismes, gravitations par noyau, enveloppements, résonances, interfaces <1A5>. Rashomon de Kurosawa est exemplaire parce que l'effet processionnel y abonde non seulement dans la mise en scène, mais remonte jusqu'au thème du film, qui fait revivre successivement un même événement par ses quatre protagonistes : le violeur, la femme, un témoin, le mari, comme en quatre séquences glissant l'une sur l'autre et s'entre-déterminant dans la mémoire du spectateur. Mouvances et processionnalités varient selon les "sujets cinématographiques" des cinéastes (métaphorique chez Fellini, métonymique chez Antonioni), mais elles imposent une règle : qu'il n'y ait jamais une action entourée d'un décor (comme au théâtre), mais un entour, qui n'est pas un décor, et par la vertu duquel tout mouvement montre ses forces sous-jacentes, et tout déplacement se mue en procession.

Le sentiment et la jouissance de la Réalité deviennent alors tels au cinéma (vs le Réel de la photographie) que celui qui dirige le tournage d'un film est suggestivement appelé en français un "réalisateur". C'est même cette "réalisation" opérée par les mouvances et les relances de plan en plan séquentiel qui fait que l'histoire narrée d'un film échappent d'ordinaire au spectateur malgré les explicitations parfois grossières du scénariste (des admirateurs de La grande bouffe mirent des années à remarquer qu'il s'agissait, non d'une exaltation de la mangeaille, mais d'un suicide collectif, assisté d'une femme figurant la mort comme un giron maternel). Son réalisateur Schlöndorff disait bien qu'au cinéma les subtilités textuelles de A la recherche du temps perdu devenaient "une femme qui part, un homme la suit, quand il la rejoint il ne sait qu'en faire, elle repart, il la suit, etc.).

Les conséquences anthropogéniques du cinéma ont été considérables. Depuis toujours, les images tracées, taillées, gravées, comme les textes parlés et écrits, avaient fait croire à Homo que ses actions intéressantes étaient des processus menant à des fins. Les mouvances presque pures du cinéma lui ont fait toucher du doigt qu'il se contente fort bien de processus purs, sans fin déterminable <9N1>) ; même un film comme le Parrain, très événementiel, consiste pour les trois-quarts en mouvances pures et effets processionnels purs. Les films majeurs de Fellini tiennent non pas en un récit, mais en tableaux, reliés par des leitmotifs musicaux.

Par quoi le cinéma, moins violemment que la photographie, - puisqu'il joue avec la Réalité, non avec le Réel, - ouvre pourtant lui aussi à l'Univers. Car des processus sans finalité déterminable, comme la plupart des mouvances et processions, opposent l'Univers au Dharma-Tao, et surtout au Cosmos-Monde, où chaque action était intelligible par une cause finale ultime actualisée dans une causalité finale proche, elle-même accomplie à travers des causes efficientes subordonnées. Dans l'imaginaire d'Homo, de même que Dieu ne sera jamais cinéaste, il ne sera jamais photographe.

4. La magnétoscopie

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

La singularité anthropogénique 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, du feu, des transfigurés, lumières et corps sacrés par leur exception même. Ses images lui avaient

toujours été données en lumière réfléchi, faisant ainsi concourir le paysage, la demeure, le meuble, les corps au sentiment d'un lieu dense, d'une durée, d'une étendue (vs le site, l'espace, le temps abstraits). Or, sur l'écran cathodique, les choses-performances, inertes ou vivantes, non seulement émettent leur lumière mais elles semblent consister en elle, pour autant féériques et fascinantes. La fortune de "C'est fascinant!" pour exprimer l'admiration contemporaine témoigne peut-être de ce nouveau paradigme.

D'autre part, enregistrées et émises électroniquement, les images sont telles qu'elles 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" sont à cent lieues des Métamorphoses d'Ovide, cohérentes et cosmiques, et 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 (concrète) le cède à l'espace (abstrait), et la durée (concrète) au temps (abstrait).

Il s'est alors développé un art vidéo dont le propos fut de thématiser les propriétés du nouveau medium, - lumière émise et métamorphoses de rupture, - en produisant des "sujets" vidéastiques (au sens où il y a des "sujets" photographiques <17F2>), dont le thème principal fut l'apparition (électronique) et la transponibilité (électronique) de l'élémentaire. Ce furent l'élémentaire de la gestualité (Bob Wilson), l'élémentaire des spectacles originaires dérivant de programmes informatiques simples (Wazulka), l'élémentaire du son par rapport au silence, de l'information par rapport au bruit (John Cage), de la métamorphose comme telle (Nam June Paik). En raison de ce propos, les effets de champ vidéastiques ont été, jusqu'ici, davantage logico-sémiotiques que perceptivo-moteurs. Et les "sujets vidéastiques" aussi.

b. La télévision, medium et media

Selon le Webster's, l'emploi de media comme un singulier (un media) est apparu avant la seconde Guerre mondiale dans les milieux de publicité pour désigner les agences de communication de masse. Cet usage, langagièrement impur, puisque media est le pluriel de medium, est commode pour l'anthropogénie, car il permet d'opposer les mediums, à savoir les procédés (photographique, cinématographique, radiophonique, télévisuel), et les medias, à savoir les institutions que sont la Photographie (avec ses expositions, ses musées, ses critiques, ses "grands" photographes), la Radio (radios nationales, radios locales), le Cinéma et la Télévision (avec leurs vedettes). C'est à propos de cette dernière que la distinction entre le medium et le media est le plus sensible, et c'est pourquoi elle est introduite ici.

Pour l'anthropogénie, la Télévision de petit écran est alors ce media qui, dans son petit cadre de lumière émise, met à la disposition de populations hominiennes très larges le plus extraordinaire analyseur de gestes et surtout de visages et de regards <1F4>, l'obligeant à rencontrer l'ethos <18> d'Homo avec ses challenges <18A> et ses parades <18B> comme aucune psychologie écrite ou parlée n'avait osé rêver de le faire, mettant en particulier à nu la nature du pouvoir (sa nécessaire comédie) en cadrant, serrées et lumineuses, les indexations qui font l'autorité ou la faiblesse <3F3>. Dès 1960 un spécimen hominien (McLuhan) remarquait que le prestige de Hitler n'aurait pas résisté à la télévision, et que l'hitlérisme a supposé la radio, ou alors le cinéma

(mouvances et effets processionnels) de Leni Riefenstahl. D'autre part, tout reportage TV, bon ou médiocre, fait buter chacun sur les civilisations autres que la sienne (lui montrant du même coup que la sienne est "autre" aussi). Le succès des émissions sur les animaux est symptomatique : sans doute Homo y trouve-t-il l'occasion d'approcher l'évolutionnisme radical <15F3> de l'Univers, donc le sien, d'une façon à la fois proche et suffisamment indirecte pour n'être pas trop traumatisante.

Ainsi, le rôle des images a été inversé. Dans les peintures et sculptures paléolithiques, dans les poteries néolithiques, dans les temples, les cathédrales, les panthéons païens, elles avaient eu pour mission de confirmer les codes sociaux. Laissée à elle-même, et même régentée, la Télévision déchire les codes. C'est pourquoi elle est si attentivement conforme, et oblige ses présentateurs de journaux parlés à bouger le moins possible. Ses moindres compte-rendus politiques, ses cours de la bourse, ses "écrans témoins", ses "pieds dans le plat", ses "grands échiquiers" et ses "marches du siècle" mettent tellement à nu les mécanismes sémiotiques des intervenants dissimulés dans le geste complet <17F1> qu'ils doivent être le plus sévèrement habillés, fardés, corsetés, aseptisés, lourdement refoulants, pour que le téléspectateur se sente à l'abri de trop de clairvoyance sur autrui et sur soi.

Cette prudence socialement nécessaire fait qu'il n'y a pas de "sujets" télévisuels, comme il y a des "sujets" picturaux, sculpturaux, vidéastiques, cinématographiques, photographiques <17F2>. Avec quelques exceptions pourtant. (a) Les clips, auxquels leur caractère imaginaire et leur brièveté (leur statut d'insert) autorisent de montrer de vraies métamorphoses de rupture. (b) Les indicatifs, pour des raisons semblables. (c) Les publicités, qui créent largement les produits industriels par leur resémantisation <9N3>, et montrent donc crûment à quel point les valeurs d'usage sont sémiotiques. Car c'est trop peu de dire que la télévision fait de la publicité pour des produits, qui lui préexisteraient. En réalité, 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 cadrée, et pas seulement "X télévisé", donc envoyé par une lumière émise cadrée. (d) Les variétés (entertainment), auxquelles leur qualité de divertissement permet de créer des espaces-temps révolutionnaires, qui seraient considérés comme subversifs s'ils étaient censés sérieux.

5. Les effets de champ excités dans les images granulaires

Nous avons vu (<9N>) que les tectures du MONDE 3 ont, jusqu'à présent, évacué les effets de champ perceptivo-moteurs excités-inccités, pour ne plus garder que quelques effets de champ logico-sémiotiques, d'ordinaire réduits à des resémantisations. Cependant, fallut-il préciser, des effets de champ perceptivo-moteurs nouveaux ont été introduits dans l'habitat hominien par les éclairages multidirectionnels, ainsi que par le son radio. A quoi on peut ajouter maintenant les images granulaires et fenêtrantes.

En effet, ces effets, des plus stables aux plus interstables <5A-B>, sont omniprésents dans le processus cinématographique, comme le montre l'Histoire photographique de la photographie ; sans doute parce qu'ils sont la seule ressource pour indexer les indices en émergence dans une pellicule sensible sans dénaturer leur nature d'indices ; sans doute aussi parce qu'ils découlent de l'irruption du Réel dans la Réalité

qu'implique le processus photographique. Et ils sont également omniprésents dans le processus cinématographique, comme il convient à des images charriant non seulement des mouvements mais des mouvances. Enfin, dans le processus magnétoscopique, ils résultent de l'irradiation féérique des images de lumière émise cadrée, dont les éruptions de volcan et certains couchers de soleil montrent seulement le paroxysme.

Comme dans les trois cas il s'agit d'enregistrement, et non de construction trait par trait, il y a sans doute avantage à ce que le "thème" ne soit pas déjà cadré d'avance. Ce qui expliquerait la réussite des images granulaires américaines au XXe siècle. Le Nouveau-Monde a peu de référentiel naturel et culturel préalable en regard des visages et paysages européens, lourds de deux millénaires d'histoire, et obligeant donc souvent l'intervenant à des cadrages de cadrages. Il est significatif que le cinéma italien ait si bien réussi dans l'Italie bimillénaire au moment où celle-ci venait d'être détruite matériellement et moralement par la seconde Guerre mondiale.

* * *

Aussi longtemps qu'il avait produit des images tracées, Homo n'avait guère éprouvé qu'il était constitué par ses signes ; il se percevait comme les faisant, les créant à partir de pensées qui eussent été lui. Les images granulaires, fort indépendantes dans leur production, lui auront prouvé que les signes sont une part constitutive et préalable d'Homo même. Ceci a des conséquences ontologiques et épistémologiques considérables. Ontologiquement, il se perçoit plus déclencheur que créateur, avec une part considérable de hasards, ou plus exactement de coïncidences <18B3>. Epistémologiquement, ses approches par le haut cèdent la place à des approches par le bas, génératives, déjà favorisées par la biologie et la technique. En tout cas le faisant passer du statut de microcosme (l'ordre en raccourci) à celui d'état-moment d'univers.

J. LES IMAGES TRACEES DU MONDE 3

Ce sont les images photographiques, cinématographiques, magnétoscopiques qui depuis 1850 dominent toujours davantage le monde industriel planétaire. Mais les images tracées, peintures et sculptures, n'ont pas disparu pour autant. Produites traits par traits, donc de façon progressive et relativement systématique, elles peuvent justement utiliser ces capacités de thématization réfléchie à interroger les conséquences perceptives et conceptuelles des nouveaux mediums et medias, et cela de façon très radicale.

1. Peintures et sculptures du MONDE 3

a. Selon les effets de champ perceptivo-moteurs excités

Ainsi, la photographie était à peine née que les peintres explorèrent ses révélations. (a) L'impressionnisme médita la révolution du grain photographique, et la primauté consécutive des textures lumineuses sur les structures graphiques. (b) Le cubisme analytique et synthétique exploita les virtualités des sauts de points de vue inhérents à la prise de vue. (c) Chirico et Delvaux aperçurent l'insolite des compositions résultant des cadrages à point de fuite élevé. (d) Morandi se mit dans les suggestions "métaphysiques" de la mise au point. (e) Les

structures mêmes des villes se transformèrent en réseaux texturés chez Vieira da Silva. (f) Les Veils, les Unfurled et les Stripes de Morris Louis, contemporains des photos couleur dématérialisantes de Ernst Haas, captèrent la lumière colorée comme de plus en plus indépendante de tout support, ce que confirma la télévision couleur. (g) La granularité et l'émergence indicielle de la photographie aboutirent aux Texturologies de Dubuffet, avant que son cycle de l'Hourloupe convertisse les contours mêmes en textures. (h) Richter fit une peinture littéralement intra-photographique, en même temps que Andy Warhol faisait une peinture intra-télévisuelle en rivalisant avec le grain magnétoscopique grâce aux trames de l'imprimé.

La sculpture thématiza d'autres implications des nouvelles images granulaires. (a) Henry Moore vit les corps non plus dans le paysage, mais ouverts à lui comme ses relais. (b) Giacometti rencontra non sans épouvante les volumes des passants qu'il croisait dans la rue à la façon de mouvances pures, cinématographiques. (c) Proche de la vidéo, Cucchi a sculpté des organes si anamorphiques qu'ils donnent à voir l'évolutionnisme radical <15F3>.

Assurément, dans tous ces cas, les deux grands caractères des nouveaux mediums et medias - la granularité et la prise de vue - ont induit deux caractères des nouvelles images tracées : l'importance des textures (vs les structures <5B2c>) et l'espace-temps fenêtrant-fenêtré, chacun de ces aspects confortant l'autre.

Le visage et le regard commencèrent par disparaître ou se gommer. Sans doute parce qu'ils sont remarquablement traités par les images granulaires, surtout la télévision ; et aussi parce que l'ipséité <17> qui y culmine défie les ressources d'un art devenu surtout dissociatif. Cependant, s'ils parurent inaccessibles au début du siècle (Picasso finit par effacer le visage de Gertrude Stein après de nombreuses séances de pose et une interruption), ils ne le sont peut-être plus en sa fin, comme l'indiqueraient par exemple les visages-paysages-écritures selon Flaubert, Genet ou Gabriel Garcia Marquez de Micheline Lo.

Toutes les quêtes imagétiques qui viennent d'être évoquées ont en commun d'avoir été menées à travers des effets de champ perceptivo-moteurs, dans la ligne des traditions antérieures. Au point que furent parfois faites des comparaisons abusives mais commodes avec le MONDE 1 et le MONDE 2 : "art nègre" et "période classique" pour Picasso ; "art précolombien" pour Moore. Il fallait pourtant attendre un autre bouleversement, encore plus violent.

b. Selon les effets de champ logico-sémiotiques excités

Etant donné la révolution épistémologique provoquée par les nouveaux mediums et medias, et plus généralement par l'industrie, on ne s'étonnera pas que se soit développé autour de la première Guerre mondiale un art spéculant maintenant sur des effets de champ logico-sémiotiques, et tenant surtout en sauts et trébuchements sémantiques quantiques ; la théorie des Quanta est de 1905, les démarches décisives de Marcel Duchamp sont contemporaines de la première Guerre mondiale.

En voici quelques thèmes. A partir de quand des objets industriels courants et prêts à l'emploi (ready made) deviennent-ils oeuvres d'art? Il suffit parfois de leur faire subir une rotation, tel ce quart de tour qui transforme un urinoir en Fountain (1917) ; tel le renversement qui

fait qu'une roue de vélo qui tourne au haut de sa fourche représente <1D1b> assez le crépitement d'un feu par le crépitement lumineux et sonore de ses rayons tournants (1917) ; tel le basculement d'un portemanteau couché sur ses pointes, et appelle son titre, qui est tout le programme : Trébuchet. Pareils sauts "quantiques" du sens méritent autant le socle, le musée et la signature de l'artiste que les effets de champ perceptivo-moteurs des arts plastiques ancestraux. (L'anthropogénie remarquera que Duchamp continue à cultiver ceux-ci non seulement quand il vend des Picasso ou des Matisse à New York comme marchand, mais quand il dessine lui-même, sa vie durant, des nus assis justement en trébuchement. Belle illustration de la cohérence d'un "sujet d'oeuvre" <17F2> ; claire indication aussi que les révolutions sont toujours partielles.)

Comme il arrive souvent dans l'évolution hominienne, le torrent ainsi déclenché ne trouva son ampleur de fleuve qu'un bon demi-siècle plus tard. Dans les années 60, Kossuth montra les explosions sémantiques qui avaient lieu quand on agrandissait (to blow up) fortement un article de dictionnaire dont l'item était "Noir", ou "Rouge", ou "Blanc" (Antonioni fit un film intitulé Blow up). Dennis Oppenheim prit pour support de l'oeuvre non plus une toile ou une pierre mais le paysage entier ou le corps vivant d'Homo. On Kawara tenta de faire percevoir ce qu'était un million d'année en dactylographiant partiellement et en faisant lire patiemment : 1.000.000 B.C, 999.999 B.C, 999.998 B.C, etc. Le happening thématiza la pure rencontre non préméditée entre deux processus (gr. tukHè, tunkHaneïn), idéalement un processus spatial et un processus temporel, comme l'expérience artistique fondamentale.

* * *

Toutes les images appartenant au MONDE 3 renvoient à un art processuel. A condition de préciser que cet adjectif vise les processus nouveaux, "afinalisés", par opposition aux processus anciens, "finalisés" <9N1>. Dans un grands nombres de cas, le protocole y importe plus que la panoplie.

On a parlé aussi d'art conceptuel. L'expression est très ambiguë, qu'on la prenne au sens strict ou au sens large. (a) Au sens strict, "conceptuel" vise les démarches logico-sémiotiques, et en particulier celles qui se proposent "l'art en tant qu'idée pris comme idée" (art as idea as idea). Mais Kossuth, qui a représenté cette visée qu'il croit avec le plus d'intransigeance ne s'est pas fait faute d'exploiter largement des effets de champ perceptivo-moteurs, qui rentrent mal dans cette définition. (b) Au sens large, "conceptuel" vise tout art comportant une certaine réflexivité et en tout cas une expérimentation radicale et même déstabilisatrice sur l'art. Mais c'est alors toutes les images tracées du XXe siècle qui ont quelque chose de "conceptuel", car, après le choc des images granulaires, elles ont presque toutes été simultanément des productions d'art et des réflexions sur l'art (comme, du reste, les poèmes de Valéry). Ainsi, les oeuvres de Morris Louis ou de Stella s'articulent en étapes expérimentales (une question résolue on passe à la suivante). A ce compte, il y a déjà quelque de "conceptuel" chez Picasso, qui peignit des périodes autant que par périodes.

2. L'exemplarité de la bande dessinée

On ne saurait terminer le parcours anthropogénique des images tracées du MONDE 3 sans envisager 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.

Il est frappant que la bande dessinée était possible depuis les origines de l'image dessinée, disons depuis l'Égypte ; a fortiori, depuis l'imprimerie des gravures, au XVI^e siècle ; a fortiori encore, depuis les moyens d'impression de masse du XIX^e siècle. Or, à part quelques prolégomènes chez Töppfer, elle ne démarre dans sa cohérence que pendant les premières années du XX^e siècle, dans le *Little Nemo in Slumberland* de McCay (depuis 1905), qui un siècle après en reste la performance la plus haute.

C'est en effet qu'elle introduit un espace-temps tout à fait original, qui a supposé et conforté la mise en place définitive du MONDE 3. Voyons en effet le blanc qui sépare ses vignettes, et qu'on peut appeler l'entre-cadres. Ce n'est nullement l'entre-cadres qui sépare les cadres dans une suite de scènes d'un fresquiste Égyptien, ou de Giotto, ou de Raphaël, et qui a une fonction de coordination au service du continu proche du MONDE 1, ou du continu distant du MONDE 2. C'est au contraire une discontinuité pure, un blanc nul et même un blanc d'annulation, un blanc insignifiant, simple reste de la page blanche antérieur à l'intervention du dessin. Mais cette insignifiance même va lui donner un rôle décisif.

Quels cadres peuvent alors consonner avec cet inter-cadres. Ils sont multiples, de nombre et de grandeur diverses, mais formant pour finir un rectangle. Ils ne modifient pas le blanc annulateur, il n'y détermine aucun effet de champ ni stable <5A>, ni mouvant <5B>, ni excité-incité <5C>. Qu'ils soient très prosaïquement appelés cases ou vignettes est corrélatif de cette situation. On pourrait caractériser alors une bande dessinée comme étant un multicable sur un blanc nul. (Dans de rarissimes cas, il n'y a qu'un cadre sur une page, mais il est facile de montrer qu'il fonctionne encore comme un multicable, soit par sa structure interne (Hamlet), soit par son rapport aux autres (Vaughn James).

Les formes de la bande dessinée suivent impérativement de là. Car que faire dans une de ces vignettes et cases. Pas des tableaux complets formant une suite, comme dans les mansions (demeures successives) du théâtre médiéval. Mais des éléments (germinatifs). Des éléments qui, sous le crayon ou la plume du dessinateur, prolifèrent déjà à l'intérieur de chaque case-vignette, puis se retrouvent dans les cases-vignettes suivantes après avoir franchi le blanc d'annulation ou de discontinuité. Il n'y a alors qu'une sorte de traits-taches assez élémentaires pour se prêter à cette performance et la rendre intéressante. (a) Ceux de la topologie, activant la topologie générale du proche/lointain, englobant/englobé, chemin/non-chemin, etc., ou la topologie différentielle des catastrophes élémentaires : pli, fronce, queue d'aronde, papillon, ombilic élliptique, parabolique, hyperbolique. (b) Ceux de la géométrie rhétorique dans ses de plongées et contre-plongées, ses abîmes bas et hauts. (c) Ceux de la caricature, ramenant justement le geste-visage-regard <1F4> à quelques indices <2> ou index <3>.

Quels peuvent alors être les thèmes traités par ses éléments topologiques, géométriques rhétoriques, caricaturaux. Non des descriptions, fatalement insistantes, mais des narrations (la topologie différentielle conduit à la théorie des catastrophes). Et narrations qui tiennent elles-mêmes en multiplication et démultiplications,

d'accumulations et d'accélération, de croissances et décroissances de traits élémentaires, jusqu'à leurs points de catastrophes. Et cela en dans les plantes (McCay). Dans les pierres des villes (McCay) ou des désert (Vaughn James). Dans les architectures (Spiderman). Dans les panoplies et protocoles de combat. Dans les poses érotiques (Crepax, Histoire d'O). Proliférations de l'élémentaire invitant à remontant jusqu'aux temps archaïques (Harzach, Wuzz, les trois Incal). Ou dans l'espace : jusqu'à l'espace profond (Le Secret de la licorne, Le Trésor de Rackham le Rouge), l'espace très élevé (Tintin au Tibet), l'espace interplanétaire (On a marché sur la Lune). Ou encore à arpenter l'espace-temps des signes "élémentaires" des cultures (Hergé, Hugo Pratt).

Ces évolutions et involutions monstrueuses ou vertigineuses (le monstrueux et le vertigineux est connaturel à la BD), ces aventures de traits qui ne se prêtent ni à de vraies histoires, ni à de vraies narrations, ni à de vrais récits, - bref, à rien de ce qu'on raconterait vraiment, - comportent cependant quelque langage. Et celui-ci, à son tour, ne peut tenir alors qu'en termes élémentaires, tantôt revenant au langage massif <8D> (Peyo), tantôt au contraire au stéréotype de langage reporter (Hergé). Dans les deux cas, il cessa vite de sous-titrer les cases pour s'y incorporer en tant que bulles, lesquelles furent d'abord sagement quadrangulaires et rangées, puis de plus en plus vaguantes, épousant les multiplications et démultiplications "catastrophiques" des traits-taches du dessin. (Dans l'art des galeries, la trans-avant-garde italienne se réclama aussi des catastrophes élémentaires.)

La création comme la lecture d'une page (d'un multicaadre sur blanc nul) furent alors doublement double : (a) croisant inextricablement texte et image, (b) croisant aussi inextricablement séquence narrative irréversible et saisie surfacière réversible et diagonale. On ne pouvait guère inventer un dispositif opérant mieux une rencontre "catastrophique" de processus jamais totalisables, où le créateur et le lecteur est un petit-personne (little nemo) vaguant au pays du demi-sommeil (slumberland)).

Avec une pareille sémiotique, la bande dessinée fut fatalement un genre sémiologique, invitée à mettre à nu les processus sous-jacents à toute image tracée ou granulaire, et aussi à tout langage ; c'est elle qui a montré que la racine stroumpf, déclinée par quelques classes grammaticales (verbe, substantif, adjectif, adverbe) pouvait exprimer n'importe quelle chose-performance en situation dans la circonstance sur un horizon <2B-C>. C'est ce qui, en anglais, a fait désigner les "strips" comme "comics", s'il est vrai que le comique a toujours été la mise à nu des mécanismes et implications des signes <16B5,19E>. Avec ceci que, là où la comédie ancienne démontait la sémiotique d'une société particulière pour la confirmer, la bande dessinée démonte celle de la sémiotique en général (Harzach), en un nouveau passage du Cosmos-Monde à l'Univers (Wuzz).

Ce sont de bonnes coïncidences historiques que Little Nemo in Slumberland (1905) ait débuté au lendemain de la Traumdeutung de Freud (1900), la même année que la théorie de la Relativité restreinte, que la théorie des Quanta, que les oeuvres cubistes décisives de Picasso, que les premières préoccupations des mathématiciens pour la topologie générale (Poincaré). Que la bande dessinée ait connu une première expansion décisive, avec Flash Gordon et Tintin, au moment où d'Arcy Thompson faisait succéder les éditions populaires de On Growth and Form, dont se réclameront la théorie des catastrophes élémentaires et le structuralisme. Qu'elle ait atteint son plus grand ascendant social, de

1960 à 1980, au moment où la théorie des catastrophes atteignait le grand public.

* * *

Par commodité, nous avons illustré les propriétés des images tracées du MONDE 3 en y sélectionnant des productions insignes. Pour le propos de l'anthropogénie, les images tracées commerciales, populaires ou élitistes (art des galeries), sont aussi significatives ou davantage, parce qu'elles manifestent les nouveaux destins-partis d'existence <6F> de populations hominiennes considérables. Or, d'y voir un peu partout depuis 1970 sacrifier les structures aux textures, figurer des objets et des corps diversement traversés par des sortes de rayons dématérialisants, ou proposer quelques paradoxes censés conceptuels confirme en tout cas une rupture imagétique avec le Cosmos-Monde du MONDE 2, sinon déjà une entrée franche dans l'Univers du MONDE 3.

L'entrée décisive se joue originellement dans les images granulaires, photographiques, cinématographiques, magnétoscopiques, et conséquemment dans les rares images tracées qui tirent réflexivement les conséquences du nouvel espace-temps ainsi déclenché. Le terme de déclenchement n'est pas une commodité de langage. Puis, dans cette nouvelle aire de jeu, Homo se perçoit sans doute plus aiguilleur, déclencheur que créateur ou cocréateur, comme il s'était perçu autrefois.