

# LES PAPIERS

ECONOMIE - SOCIETE - COMMUNICATION

N° 12  
AUTOMNE  
1993

## L'ART AUJOURD'HUI

Nouveaux concepts  
Nouveaux outils

PRESSES UNIVERSITAIRES DU MIRAIL

P.U.M.  
Presses Universitaires du Mirail  
Université de Toulouse-Le Mirail  
56, rue du Taur F-31000 TOULOUSE

Référence à rappeler

**GRATUIT**

Toulouse, le 24.06.94

**BORDEREAU**

Quantité		
1	Les Papiers N° 12 L'art Aujourd'hui	Hommage

AST  
LEF  
(2B)

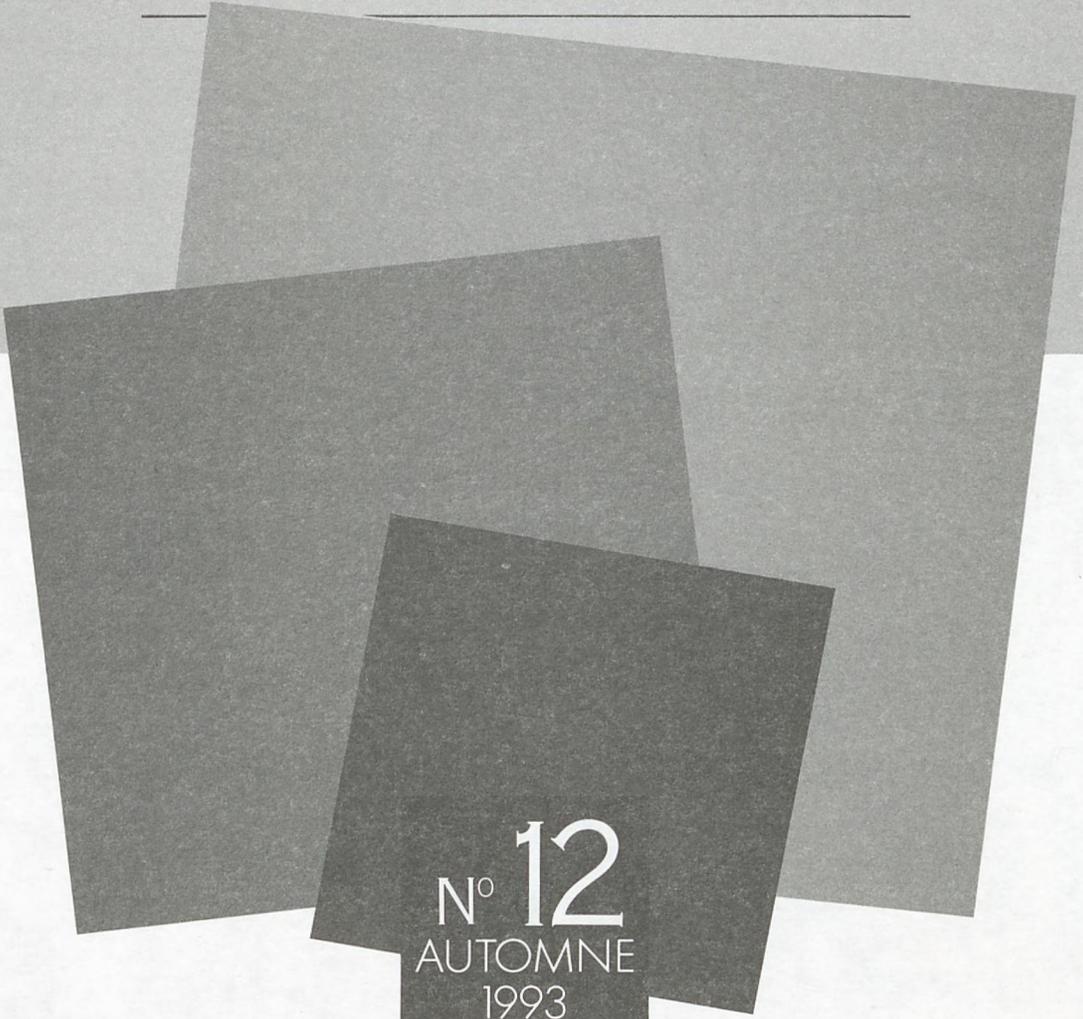


ESPACE MULTIMEDIA GANTNER



# LES PAPIERS

ECONOMIE - SOCIÉTÉ - COMMUNICATION



N° 12  
AUTOMNE  
1993

## L'ART AUJOURD'HUI

Nouveaux concepts  
Nouveaux outils

PRESSES UNIVERSITAIRES DU MIRAIL



**En hommage à Abraham Moles**

ERRATA : Dans le sommaire,  
lire Fred FOREST au lieu de  
Jean FOREST. Idem page 134  
dans la présentation des auteurs.

© Département Art du Centre d'Initiatives Artistiques de l'Université de Toulouse le Mirail (CIAM) et Groupe de Recherches Economie-Société-Espace-Communication de l'Université de Toulouse le Mirail (GRESOC).

## SOMMAIRE

Alain LEFEBVRE : Avant-propos _____	9
Bertrand MEYER HIMHOFF : La tentation de l'impossible Peindre le bruit du tonnerre et la lueur des éclairs _____	11
Edmond COUCHOT : Rupture et continuité - Les incidences du numérique sur l'art contemporain _____	15
Abraham MOLES : Une phénoménologie expérimentale du visible - Images de l'imaginable _____	23
Anne SAUVAGEOT : L'identité de l'art en question _____	35
Denis MILHAU : La réalité historique de l'art _____	41
Derrick de KERCKOVE : Quels nouveaux regards ? _____	51
Bertrand MEYER HIMHOFF : Jean Sabrier - L'explosion de la représentation _____	61
Jean SABRIER : La virtualité d'un possible _____	69
Mario BORILLO : Notes sur les langages et la création _____	75
Christian de CAMBIAIRE : Composition-Distribution _____	83
Claude MAILLARD : Sur « Machines Vertige, en cours de scènes et d'actes » _____	89
Antonio GUZMAN : L'hypothèse atlantide de la photographie	103
Jean FOREST : Pratique Artistique interactive et esthétique de la communication _____	109
Jean DELORD : Les architectonies de Dimitry Orlac _____	117



## AVANT-PROPOS

Alain Lefebvre \*

Cette douzième livraison de la revue "Les Papiers", consacrée aux effets des bouleversements technologiques en cours sur les conditions de la création artistique, tranche sensiblement avec le contenu des numéros précédents. Ce n'est certes pas la première fois que notre revue propose des analyses touchant au domaine de l'art. Mais les dossiers des numéros 3, 6 et 9, qui portaient respectivement sur les festivals, les politiques culturelles territoriales et la valorisation du patrimoine, ont surtout traité des aspects socio-économiques de la question, dans un contexte particulier, celui des politiques culturelles flamboyantes des années 80.

Un fragile équilibre des pouvoirs entre l'Artiste et le Prince avait été établi durant cette période. Il est aujourd'hui menacé. Certes le débat actuel sur la crise de l'Art n'est pas franchement nouveau et son caractère récurrent est peut-être même au contraire l'indice d'une vraie vitalité, quoiqu'en disent les prophètes annonciateurs d'une mort de l'art qui n'en finit pas de se faire attendre. En revanche, la remise en question des politiques publiques en matière culturelle - par exemple sous la forme de sévères économies budgétaires - est un phénomène bien réel. La dureté économique des temps n'explique pas tout, d'autant qu'on nous avait promis, voici tout juste dix ans, l'émergence d'un nouveau sentier de croissance par le truchement de l'investissement culturel. Tout se passe comme si le désengagement actuellement perceptible de l'État, des collectivités locales ou des entreprises reflétait le scepticisme, voire la déception de ces institutions concernant la réalité du "retour" sur ces investissements.

Mais pour qui sonne le glas ? L'allègement de ces contraintes instrumentales aura peut-être finalement un effet positif, en orientant le débat public concernant l'art et la culture vers de "vraies" questions, comme celles ayant trait au statut de l'activité artistique face aux

formidables mutations techniques, économiques et culturelles de notre époque.

Le Séminaire organisé en décembre 1991 à l'Université de Toulouse-Le Mirail, sous la bannière conjointe du CIAM et du GRESOC, s'inscrit dans cette perspective. Les chercheurs, artistes et médiateurs, rassemblés au cours d'une Journée de travail à la fois dense, fructueuse et conviviale, se sont efforcés de balayer largement le domaine des évolutions "technoculturelles" en cours en s'interrogeant sur les mutations à l'œuvre dans les champs de l'art, de la perception ou du statut de l'artiste. Si la querelle sans fin des Anciens et des Modernes - ou des "technophobes" et des "technophiles" - n'a pu être entièrement évitée, les intervenants ont néanmoins pris soin de mettre constamment en perspective des interrogations critiques, des ouvertures théoriques et des propositions esthétiques. On regrettera seulement que la question du public, à travers les pratiques de réception et d'usage des nouvelles technologies de la création, n'ait pas été plus directement abordée. Ce sera peut-être le thème d'un autre Séminaire ...

Mutations technologiques de la production et de la diffusion des œuvres de l'esprit, déréalisation des supports de la création ... Mac Luhan prophétisait voici 20 ans la fin de la civilisation du "papier" et l'avènement de la Galaxie Marconi. L'équipe des "Papiers" a reçu - avec un peu de retard - le message. Le présent numéro est le dernier de la série entamée en 1987. Ce n'est pas pour autant la fin d'une entreprise éditoriale fondée sur les principes du libre débat intellectuel et de l'interdisciplinarité. Mais ce projet recoupe très largement - trop largement peut-être - celui d'une autre revue, "Sciences de la Société", avec qui nous entretenons depuis longtemps d'étroites relations et qui a connu un développement remarquable au cours des dernières années. De la collaboration amicale à la fusion pure et simple, il n'y avait qu'un petit pas à franchir ... Voilà qui est fait. Nous sommes convaincus que les lecteurs des "Papiers" réserveront le meilleur accueil à "Sciences de la Société" dans une formule ainsi "enrichie".

\* Directeur de la revue "Les Papiers" et responsable du GRESOC.

# LA TENTATION DE L'IMPOSSIBLE

## “PEINDRE LE BRUIT DU TONNERRE ET LA LUEUR DES ECLAIRS”<sup>1</sup>

Bertrand Meyer Himhoff

L'intérêt de ce livre (et de la manifestation qui est à son origine) n'est pas de traiter des symptômes qui opposent l'art et la science, les techniques traditionnelles et les nouvelles technologies, mais celui de prendre conscience de la nécessité de réunir les intellectuels, les chercheurs, les scientifiques et les artistes autour d'un enjeu commun de réflexion et de création sur le thème “NOUVEAUX CONCEPTS - NOUVEAUX OUTILS”. Notre objectif est la confrontation de plusieurs *points de vue* afin d'élargir notre *champ de vision* par la connaissance et la compréhension partagées. Nous constatons en effet que les combinaisons de la perception et de la représentation actuelles sont de plus en plus complexes et de moins en moins maîtrisables par l'individu.

Depuis les origines, l'homme tente la représentation du monde qu'il peut percevoir afin de le maîtriser, *de le posséder en le capturant* dans un espace symbolique. L'illusionnisme sera le corollaire permanent de toutes les tentatives de représentation, quel que soit l'horizon philosophique des visions successives du monde.

L'évolution des techniques a permis une transformation des formes. En passant d'une matière à une autre, la forme se métamorphose. L'artiste se distinguait de l'artisan par sa capacité de considérer sa production avec la conscience d'être de l'art, en définissant l'aptitude de son œuvre, sa fonction symbolique par rapport à la fonction utilitaire de l'objet artisanal. Dans le cadre des techniques, l'outil est un prolongement de notre corps, un intermédiaire entre l'homme et le monde. Pour les grecs la technique n'était pas séparée de l'art, la signification était la même. La tradition n'attribue aucune autonomie à l'outil. Le passage de l'outil à la machine, de la technique à la technologie représente une rupture. “*Le problème de l'objectivisation de l'image ne se pose plus par rapport à un espace de référence matériel mais par rapport au temps, d'une image en temps réel qui domine la chose représentée, qui l'emporte sur l'espace réel et qui bouleverse la notion même de réalité.*”<sup>2</sup>

“L’étude des techniques dans leur ensemble : la technologie permet de concevoir des outils de plus en plus complexes dont les fonctions sont réunies par des machines dont l’autonomie est grandissante sinon totale. La machinerie technologique devient la *matière* même du travail dans la production artistique.

Le développement des moyens de percevoir et de représenter n’aboutit pas seulement à une crise sans précédent de la représentation (même si cette crise n’est pas seulement due au développement de ces moyens...) et à un aveuglement progressif mais à une transformation *de l’acte de voir*. Nous sommes aujourd’hui *au cœur de la métaphore* où la conception de l’œuvre se réalise simultanément à son imagination. L’image est littéralement devenue son propre *objet de réflexion*. Son idée est son image. “*L’idée et son image*”<sup>3</sup>, telle que la définit Descartes<sup>4</sup>... Avec une part dérisoire trop souvent évidente par la pauvreté de la *mimésis* parce qu’elle obéit encore à des schèmes de représentation traditionnelle malgré les moyens les plus sophistiqués. Pourtant le cadre technologique ouvre paradoxalement la possibilité de dépassement du matérialisme, celui du support par exemple changé *en artefact* par la *mentalisation*. Les fonctions intellectuelles y semblent de moins en moins distinctes du corps réduit à ses propriétés physiques les plus abstraites. La matérialisation de l’œuvre dans la réalité n’est plus nécessaire sinon dans un *espace-temps* quasi métaphysique<sup>5</sup>.. Le *trompe-l’œil* du dispositif perspectif de la représentation est maintenant total et nous fait douter de la réalité par la nature même d’une *présence spectrale* de l’œuvre. Il y a *déréalisation* parce que la réalité ne dépasse plus la fiction mais parce que la réalité n’est plus que fiction : une vue de l’esprit, une invention, *une hallucination du réel...*, “*la peinture de mon rêve garde la silhouette entr’aperçue du fantôme au crépuscule...*”<sup>6</sup>. Dans un film récent Wim Wenders questionne cette nouvelle image par des expériences de projection réelle des rêves. Ces expériences se déroulent dans un laboratoire secret en Australie chez les aborigènes qui attachent tellement d’importance “*aux images apparaissant dans les rêves, aux ombres, aux images reflétées dans les miroirs et dont la conscience est la toute puissance des idées.*”<sup>7</sup>. Un détective utilise un ordinateur qui lui permet de poursuivre le personnage central à chaque fois que celui-ci utilise des cartes magnétiques. L’action se déroule sur fond imminent d’une catastrophe atomique dans l’espace... Le film fonctionne comme une allégorie de notre époque... Jules Verne et Faust sont confondus tout comme le mythe et la réalité contemporaines... Le *médium* technique se redouble de la vertu magique qu’il partage avec l’art. De *liant*, il devient lien puis *média* par la technologie. Une image *littéralement* équivoque qui

hante la peinture et qui serait comme son essence même... "*L'art est le seul domaine ou la toute puissance des idées se soit maintenue jusqu'à nos jours.*"<sup>8</sup>

Le rôle de l'artiste comme celui du philosophe sera d'analyser également les conséquences du défi des nouvelles technologies et de leur utilisation hors du champ artistique et de la pensée. L'intelligence artificielle<sup>9</sup> et l'image de synthèse de la génération technologique s'attaquent à *l'essence même de l'art*<sup>10</sup>. L'expression aujourd'hui ne se suffit plus en elle-même, elle est devenue dépendante des phénomènes de médiatisation. De nouvelles pratiques artistiques apparaissent qui accordent de plus en plus d'importance aux moyens de communication des formes, les rendant dépendantes dans leur conception de leur efficacité à être perçues. Dans *l'esthétique de la communication*, l'art est souvent réduit au message par l'utilisation d'une image ciblée où *la visée* n'a pas d'autre objectif que de piéger notre attention en mettant en scène une réalité décomposée, banalisée. Une démarche de ce type ne peut se justifier dans l'art qu'à condition de s'inscrire dans une dimension critique de la société de spectacle, une fois qu'elle est en mesure de maîtriser les nouveaux outils et sachant que les machines sont celles "*d'une société de spectacle où l'abondance économique soumet toute réalité à l'apparence*". Le spectateur que Velasquez fait roi en face des Ménines est aujourd'hui "*le consommateur moyen réel devenu un consommateur d'illusions*"<sup>11</sup>. L'artiste se doit de dire, là où le bât blesse, quand la production est programmée comme marchandise, quelque chose de pire que l'académisme qui s'appelle le conformisme où la forme n'est validée que par la fonction de sa transmission...

Il est tout à fait légitime pour les *apprentis-sorciers* que nous sommes de jouer en même temps les *avocats du diable*. Le rôle de l'artiste "*le plus inquiet des hommes quand il n'est pas le plus sot face aux douleurs modernes*" n'est-il pas de tirer le meilleur parti esthétique des technologies nouvelles, d'être tenté par l'impossible ? . La *dématérialisation* de l'œuvre est une des caractéristiques de l'art contemporain : une évolution vers *l'énergie pure* qui pose l'énigme de l'art par l'évacuation du corps, par *l'instantanéité*. Dans "*le tourbillon universel d'une agitation sans objet*"<sup>12</sup>, il y a une nécessité vitale de coordination des disciplines reliées entre elles par une racine commune, celle du langage de notre modernité. Tous ceux qui entretiennent une relation familière avec les nouvelles technologies ne s'encombrent pas nécessairement d'autant de précautions. L'artiste est aussi pragmatique que le scientifique. Mon introduction se situe au carrefour de la médiation entre la spéculation intellectuelle et les

pratiques en cours d'élaboration. Elle est certainement marquée dans le débat qui s'ouvre, ici, par l'inquiétude du peintre, **le temps du regard**, celui de l'épuisement de *“la logique formelle traditionnelle et celui plus relativiste d'une vision permettant de nouvelles appréhensions des formes, de la lumière et du temps...”*<sup>13</sup>.

1. Pline parlant du peintre grec Apelle.
2. Paul VIRILIO, “La machine de vision”, Editions Galilée.
3. Bertrand MEYER HIMHOFF, “Les années lumières”, (Poème inédit).
4. DESCARTES, “Entre mes pensées, quelques-unes sont comme les images des choses, et c'est à celles-là seules que convient proprement le nom d'idée...”, Méditations métaphysiques.
5. Mario BORILLO, “Quelle est cette chose mentale...”, Pictura-Magazine, n° 5.
6. Bertrand MEYER HIMHOFF, “Sans titre” (Poème inédit).
7. Sigmund FREUD, “Totem et tabou”.
8. Sigmund FREUD, Op. cit.
9. D. de KERCKOVE “Quels nouveaux regards”.
10. Paul VIRILIO, op. cit.
11. Guy DEBORD, “La société du spectacle” Editions Gallimard.
12. MALEVITCH.
13. Paul VIRILIO, op. cit.

# RUPTURE ET CONTINUITÉ LES INCIDENCES DU NUMÉRIQUE SUR L'ART CONTEMPORAIN

Edmond Couchot

L'image numérique se présente sous une grande variété d'aspects techniques : d'un côté, les images réalisées avec des palettes électroniques — les plus répandues et les plus faciles à faire, techniquement du moins, puisqu'elles ne demandent pas de connaissance en programmation mais une habileté de la main propre aux peintres ou aux graphistes —, d'un autre côté, des images très complexes, engendrées par des ordinateurs puissants, comme celles que les pilotes d'avion ont devant les yeux dans un simulateur de vol, ou celles calculées dans des laboratoires de recherche — les moins nombreuses et les plus chères —, avec, entre ces extrêmes, toutes les images en deux ou trois dimensions produites pour l'industrie, l'architecture, la météo, l'audiovisuel (cinéma et télévision), les jeux électroniques individuels ou d'arcades, sans oublier l'image-texte rudimentaire mais « conversationnelle » du Minitel ni celle, plus élaborée, des hyper-textes et des hyper-médias (banques de données visuelles, textuelles ou sonores diverses).

Au-delà de leur différence apparente cependant, ces images, ont des caractéristiques communes, totalement nouvelles, tant dans la manière dont elles sont conçues et produites que dans la manière dont elles sont données à voir. Comme ces caractéristiques sont plus ou moins marquées selon la variété que l'on examine, il convient, pour les saisir dans leur spécificité radicale, de retenir les plus significatives du point de vue de l'innovation technique. On constate alors que ces images sont 1) *entièrement calculées par ordinateur* et, 2) capables d'*interagir* avec celui qui les crée ou qui les regarde. Les anglo-saxons ont, dès leur naissance, désigné ces images sous le terme d'*interactive computer graphics*. Elles sont le résultat d'un *processus automatique* mettant en œuvre un langage de programmation avec lequel le créateur entretient des relations d'*interactivité*.

Or, si nouvelles que soient les technologies de la synthèse d'image, ces deux notions de processus et d'interactivité, elles, ne sont pas inconnues

de l'art contemporain. Les artistes n'ont pas attendu l'image de synthèse pour s'intéresser au processus et à l'interactivité (celle-ci prenant, en art, la forme de la *participation du spectateur*). On remarque même que tous les grands courants artistiques des années soixante aux années soixante-dix se réfèrent à l'une ou à l'autre de ces deux notions. Ils se sont, en effet, donné pour tâche essentielle de mettre à jour la façon dont les mécanismes, désormais désacralisés et démythifiés de la création artistique, se concevaient et fonctionnaient. L'art de ces années-là a cherché beaucoup plus à comprendre qu'à faire, à déduire qu'à produire. Il a voulu, avant tout, démonter, déconstruire, critiquer, analyser. Et il s'est analysé, avec un acharnement méthodique, quitte à se répéter indéfiniment — la répétition faisant partie de la méthode —, pour, séduit par son propre fonctionnement, révéler sa machinerie la plus intime et la plus secrète.

Les artistes s'intéressent alors aux codes de perception et de socialisation de l'œuvre, à la communication, au langage en tant que modèle génératif et au concept. Il s'agit finalement d'*exhiber le processus*, de faire disparaître l'objet (et l'image), le produit, au profit du *projet*, la matière au profit de l'*idée*, voire de l'intention pure(1). Et si l'objet reste encore présent dans l'art, il est dépouillé de ses codes instrumentaux et fonctionnels (dans la suite de Duchamp) et réintroduit, non pas pour ses qualités intrinsèques mais en tant que trace d'un processus de création (contestation, dérision, critique politique, sociologique, idéologique, appropriation du réel, etc.). Souvent, la démonstration artistique s'accompagne d'une invitation pour le spectateur à s'associer au déroulement du processus, à interagir avec l'œuvre, à y participer. L'œuvre n'est plus créée par l'artiste seul, mais s'engendre au cours d'un dialogue avec le regardeur qui en devient le coauteur. Cette préoccupation se retrouve chez beaucoup d'artistes et pas seulement chez ceux qui utilisent des techniques avancées.

Cette constatation devrait rassurer ceux qui craignent que les « nouvelles technologies de l'image » n'introduisent une trop brutale rupture dans le paysage culturel et qu'elles ne puissent s'accrocher à une tradition. Elle nous montre aussi à quel point l'art moderne tout entier a subi l'influence de la technique contemporaine et plus particulièrement de l'informatique - la technique du traitement numérique de l'*informatique* - (2) qui, à partir des années soixante, a pris une place hégémonique dans le système technologique de nos sociétés.

Fascinant par sa prodigieuse puissance de calcul et de production, l'ordinateur rendait totalement automatique la création de l'image (ou du son) en la « libérant » des outils traditionnels. S'inscrivant ainsi dans

la ligne des techniques optiques de la photographie et du cinéma et des techniques électroniques de la vidéo, il permettait, en outre, d'automatiser certains processus qui semblaient jusque-là propres à l'imagination même, à la pensée créatrice. L'ordinateur faisait découvrir à chacun la toute puissance du Programme.

L'art contemporain, entre 1960 et 1980, a traduit, d'une façon implicite, sans allusion directe, ce qui constitue le principe essentiel de la grande mutation technologique de la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle : *l'introduction de la programmation dans les processus d'automatisation* (3). Mutation sans précédent, puisque c'est la première fois dans l'histoire des techniques que l'homme s'adresse à la machine au moyen d'un système symbolique (le langage de la programmation), que, d'une certaine manière, il lui *parle*. Ne nous étonnons pas, alors, qu'une telle innovation ait eu de si forts retentissements sur les artistes — et pas seulement sur ceux qui utilisèrent, les premiers, l'ordinateur —, au point que la majorité des créateurs des années soixante à quatre-vingt s'est comportée à la manière des analystes programmeurs en informatique (4).

Si paradoxal que cela paraisse, l'image numérique s'inscrit donc dans une certaine continuité à l'intérieur du champ artistique. Mais, en même temps, elle introduit incontestablement une rupture radicale dans notre système de figuration du monde. L'image numérique nous fait basculer dans un nouvel ordre visuel. Si elle donne effectivement à voir des processus à travers des formes, si elle invite au dialogue, elle le fait autrement que l'image traditionnelle. Ce changement radical tient en ceci. Contrairement à cette dernière qui est toujours l'enregistrement d'une trace laissée par un objet *préexistant* appartenant au monde réel (trace optique dans la photo, le cinéma et la vidéo ou trace physique résultant de la rencontre du pinceau et de la toile dans la peinture), l'image de synthèse n'est l'enregistrement d'aucune réalité, d'aucun objet préexistant. Les « modèles » de simulation qu'elle visualise n'ont d'existence que dans la mémoire de l'ordinateur et, s'exprimant dans le langage formalisé du programme, ils sont d'ordre non plus physique mais symbolique.

Au fond, l'image de synthèse *n'existe pas*. Elle n'appartient ni à un lieu ni à un temps propres, elle est littéralement *utopique* et *uchronique*. Ce que l'on voit d'elle n'est que la frange électromagnétique (il faut bien qu'il y ait un écran pour la rendre finalement perceptible) d'une proposition langagière composée de nombres et de mots qui l'engendre et qui en constitue la partie la plus vive. L'image de synthèse est utopique, parce qu'elle substitue au monde réel et à son espace, celui des objets, des résistances, des « actualités », un autre espace — l'espace des « données »—

où rien ne résiste, rien ne s'actualise définitivement, où tout est en puissance, en transformation ou en attente. Au monde réel et accompli, elle substitue plus ou moins partiellement un monde virtuel, composant avec le réel de multiples et étonnantes hybridations.

Un monde virtuel doté pourtant d'une efficacité remarquable capable, à l'occasion, de se comporter comme le réel au point que l'on se méprenne sur son authenticité. On voit sur l'écran des ordinateurs croître et fleurir des arbres et des plantes, on voit des vagues se briser le long de plages ensoleillées, des visages sourire et parler, des corps s'animer, des requins foncer sur leur proie, des oiseaux inventer des vols inattendus, des galaxies naître ou des équations se transformer en paysages montagneux.

L'image de synthèse est aussi uchronique, parce que le temps de la simulation interactive est différent du temps-mémoire de la photographie, du cinéma ou de la télévision (5), toujours enregistré, déjà accompli, prêt à se réactualiser quand on le souhaite, certes, mais identique à lui-même dans ses déroulements successifs, même si l'on inverse son sens, indifférent au regard du sujet et à sa temporalité propre. Le temps numérique, lui, dépend — en grande partie — du regardeur. Comme le temps enregistré, il peut être accéléré, ralenti, inversé, renvoyé à son origine pour s'accomplir une nouvelle fois, mais surtout, il peut emprunter des itinéraires différents, souvent imprévus, qui dans certaines circonstances sont pour le regardeur de véritables découvertes et de nouvelles expériences à vivre. C'est un temps hybride mêlant le temps de la machine et le temps du sujet.

J'y vois la raison principale qui fait que l'image numérique n'appartient plus à l'ordre de la représentation, puisqu'elle ne redonne plus à vivre ni à voir un présent enregistré mais des multitudes de présents susceptibles *éventuellement* de s'actualiser sur l'écran. Le temps de synthèse est, comme l'image de synthèse, une *virtualité*, un réservoir illimité d'instantanés, de durées, de simultanés et de synchronismes, d'enchaînements ou de bifurcations de causes et d'effets, non pas simplement réversibles, ou lisibles à l'envers comme un film ou une bande magnétique, mais totalement redéfinissables et réitérables, un temps dont on peut indéfiniment réinitialiser le cours : un temps *en puissance* (6).

A ce changement de perception et de conception de l'espace et du temps s'ajoute la nécessité d'écrire l'image, de la programmer. Or, la programmation ne peut être assimilée aux procédés classiques, comme les tracés régulateurs qui servaient de structure spatiale et compositionnelle à la peinture. Bien que l'on puisse considérer ces procédés comme de véritables algorithmes — tout le système de la perspective à projection centrale

de la Renaissance en est un —, ils restent consubstantiels à l'image : ils sont exprimés sous une forme géométrique, visuelle, et non pas langagière. L'écriture programmatique « libère » d'abord la main et l'œil (7), dans la voie ouverte par la photo et le cinéma, mais elle pousse cette libération jusqu'à affranchir l'image de toute inscription, de tout travail — manuel ou automatique — d'enregistrement. Elle la libère de la lumière et de sa fonction morphogénétique ; elle la libère du présent ou l'instantané, de la pose temporelle minimale nécessaire à cette inscription.

En revanche, cette libération se paie d'un effort de conceptualisation accrue qu'il ne faut pas confondre non plus avec les moyens graphiques permettant à un peintre de réaliser son tableau (dessins, croquis, études préparatoires, etc.) et qui restent encore des images. L'ordinateur oblige le créateur à *formaliser* sa pensée, à l'exprimer sans aucune ambiguïté dans un langage qui n'admet pas la moindre opacité et qui exige de l'artiste une prévision aiguë ; il l'oblige à pénétrer à l'intérieur de son propre langage. Mais cette opération doit se doubler de l'opération contraire : l'artiste doit aussi prendre de la distance face à son modèle algorithmique, comme un peintre face à son modèle « naturel », pour s'en détacher, pour laisser une certaine improvisation s'instaurer, pour rester attentif aux réponses inattendues, souvent surprenantes, de l'image résultant du calcul interactif. Alors que la distance entre le créateur et l'image s'annule grâce au jeu de l'interactivité, la distance entre celui-ci et les processus générateurs de l'image qui passent désormais par le labyrinthe du langage, s'accroît.

Si, par conséquent, la maîtrise des processus de création reste toujours le souci technique majeur de l'artiste, la nature de ces processus a changé. Ils se sont raffinés, complexifiés ; ils ne visent plus en priorité à déconstruire l'image et à analyser les mécanismes de sa production et de son statut d'œuvre d'art. Ils s'intéressent à d'autres mystères. La plupart des images de synthèse montrent, effectivement, sous l'apparence d'objets identifiables du monde réel, des modèles de simulation extrêmement élaborés (sous un voile qui tombe ou une vague qui se brise, les lois de la dynamique des fluides, sous une plante qui pousse, celles de la croissance des végétaux, sous un paysage abstrait et fantastique, l'homothétie interne d'un objet fractal (8), etc. Elles plongent à l'intérieur du réel pour en saisir les règles d'organisation et de relation, physiques, optiques, chimiques, biologiques, mathématiques ou comportementales auxquelles il est soumis.

Toutefois, alors que dans l'art contemporain le souci d'exhiber le processus réduisait l'image à sa plus pauvre expression, le numérique permet de jouir de l'image en plus. Et même si cette image semble souvent

n'être qu'un prétexte pour ouvrir à l'œil une voie secrète qui débouche ailleurs, sur cet univers éthéré des modèles et des algorithmes, elle reste d'une grande richesse visuelle, prodiguant sans compter — souvent avec excès — formes, couleurs et mouvements. La synthèse conduit à un retour en force de l'image, à l'exaltation de la perception visuelle, à une jubilation rétinienne qu'on avait oubliée. C'est une des raisons pour lesquelles on ne peut pas parler de dématérialisation de l'art (9), à moins de considérer la vue comme un organe immatériel n'appréhendant que des abstractions !

En fin de compte, ou au bout du calcul, l'image numérique nous apporte la possibilité de lier — d'hybrider — les éléments les plus contradictoires et les plus détonnants de la création artistique : le processus et le produit, l'image et le concept, la technique et le langage, la spontanéité et la réflexion, c'est-à-dire les moyens d'une synthèse approfondie que l'art des années quatre-vingt a été impuissant à réaliser, encore trop obsédé par la primauté de l'analyse, ou au contraire, revenu à une expressivité trop brute dans un mouvement qui ne dépasse pas la réaction. A cette réserve près, que cette synthèse exige une nouvelle espèce d'artistes, aux qualités contradictoires. Des artistes prêts à explorer le nouvel univers spatial et temporel de la figuration numérique, à prendre conscience des nouvelles données techniques, perceptives et conceptuelles de l'image, à se lancer dans l'une des plus passionnantes aventures de l'esprit et de la création. Des artistes qui n'oublient pas, non plus, qu'il n'y a pas de table rase absolue dans l'art. Cette synthèse exige aussi, évidemment, un renouvellement profond de l'appareil théorique et critique. Quand l'image s'écrit, quand l'image répond, les outils sémiologiques sont à repenser complètement. A repenser également le rôle des institutions qui devraient être conduites, plus que jamais, à comprendre, à aider, à faire connaître cet art en germe.

La tâche est d'une extrême difficulté. Ces techniques sont chères et même si leur coût baisse d'année en année, il restera toujours relativement élevé. En outre, sauf à se priver de ce qu'elles ont de plus original et de plus innovant, on ne peut les maîtriser qu'au prix d'une formation de haut niveau, assez longue (mais la « formation » d'un peintre ne demande-t-elle pas, elle aussi, des années d'apprentissage ?). Enfin et surtout, ces techniques évoluent et se perfectionnent sans cesse, le matériel devient très vite obsolète. Ce qui met l'utilisateur dans une position de décalage incessant, de course contre la montre. Or, un art ne peut se constituer que grâce à une certaine stabilité de la technique et des connaissances nécessaires pour maîtriser cette technique. Un art qui ne s'apprend pas ne peut rien oublier, donc rien inventer. Un art qui ne se fonde

que sur son renouvellement technique ne saurait d'avantage se constituer et durer. La seule réponse à ce dépassement perpétuel de la technique par elle-même n'est pas dans un surcroît de technique (10). Elle est dans le rajeunissement de notre imaginaire et de notre sensibilité.

( 1 ) L'expression de Joseph Kosuth « Art a Idea as Idea » exprime clairement cette ambition.

( 2 ) Au sens cybernétique ou informatique et non médiatique. Voir sur le sujet mon livre, *Images. De l'optique au numérique*, Hermès, Paris, 1988.

( 3 ) Il s'agit évidemment de la programmation symbolique et non plus mécanique. Les instructions sont transmises à la machine au moyen d'un programme écrit dans un langage formalisé.

( 4 ) Avec cette différence qu'ils ne travaillaient pas encore avec les mêmes matériaux.

( 5 ) Mis à part le « direct » qui retransmet la chaîne des événements temporels avec un décalage négligeable.

( 6 ) Voir Edmond Couchot, « La synthèse du temps », *Les chemins du virtuel*, Cahier du CCI, numéro spécial, avril 1988.

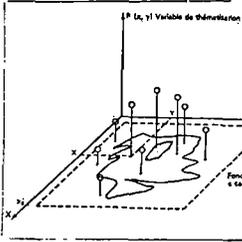
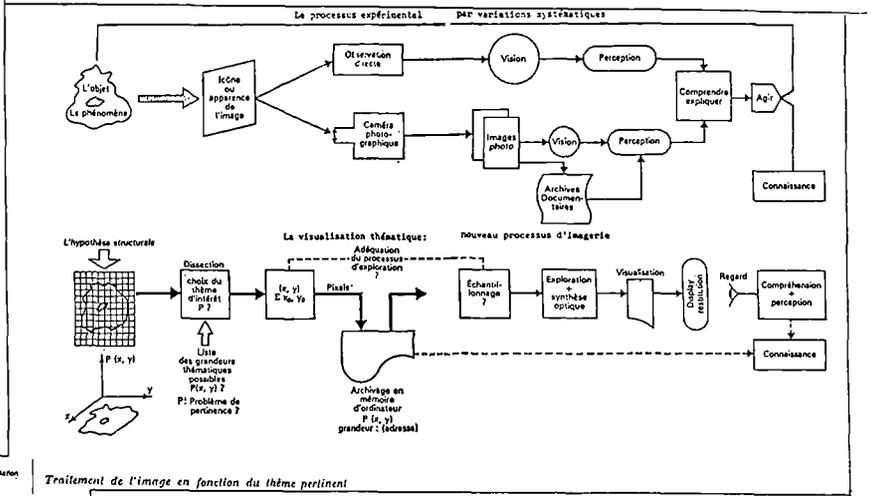
( 7 ) Elle s'inscrit ainsi complètement dans la dynamique libératrice de l'outil mise en évidence par Leroi-Gourhan.

( 8 ) Il s'agit alors de la « réalité » mathématique.

( 9 ) L'évolution des dispositifs d'« entrée » (gants et vêtements de données numériques, souris volante, capteurs divers, etc.) et des dispositifs de « sortie » (casques à écrans incorporés, mécanismes à retour d'effort, etc.) se fait dans le sens d'une relation homme/machine de plus en plus matérielle, sensorielle.

(10) « Tout ça n'est pas encore très satisfaisant, mais vous verrez quand on aura des ordinateurs plus rapides, des écrans mieux définis, encore plus de couleurs, du relief, l'intelligence artificielle, les machines neuronales !... »

La visualisation thématique du monde



# UNE PHÉNOMÉNOLOGIE EXPÉRIMENTALE DU VISIBLE : IMAGES DE L'IMAGINABLE

Abraham Moles

Il convient dans toute considération sur le rôle social de l'image de séparer d'abord avec clarté les différentes significations concrètes que prend ce mot qui est devenu si général puisqu'il parle de la communication visuelle à travers le temps, l'espace, les hommes et les techniques. Par exemple, du point de vue méthodologique, il n'est guère convenable de mélanger l'image fixe qui est avant tout une chose, une feuille de papier recouverte de taches en un certain ordre assemblées, et l'image animée (cinéma, télévision, etc...) dans laquelle, surtout dans l'univers de la fiction, la dimension active, actionnelle, possède une prégnance si grande par rapport à la sensibilité qu'elle obnibule, qu'elle oblitère, l'aspect matériel de la chose, de la feuille de papier, au profit de l'action qui se trouve décrite et reconstruite et qui est le facteur organisationnel fondamental. La preuve nous en est donnée par le clip où la cohérente incohérence du montage restitue à l'image son rôle de fantôme animé et empêche soigneusement toute réflexion iconique, puisque le but même du clip est d'empêcher de réfléchir. « Les miroirs feraient bien de réfléchir davantage avant de réfléchir notre image » disait Jean Cocteau.

De fait, il y a beaucoup d'images et beaucoup d'impacts sociaux d'images bien différents auxquels un colloque qui est consacré doit penser : l'image artistique n'est qu'un aspect parmi elles, un aspect très particulier par la liberté même dont elle dispose pour mettre en cause ce qui a été le mouvement le plus constant de l'histoire de l'image ; la volonté de représentation ou de figuration, peut-être à travers une sensibilité — celle de l'artiste — mais en tout cas de réfection du réel, de figurativité si parfaitement évidente tout au cours de l'histoire de l'image. La pulsion psychanalytique (Tneb) qui a mû dans son écrasante majorité tous les fabricants d'images, c'était celle du simulacre modifié, interprété, déformé, varié, voire symbolique, mais simulacre tout de même, l'image pour la chose quand la chose n'est pas là. Du point de vue d'une

« économie » des images dans la société, nous devons nous souvenir que celles qui tournent délibérément le dos à la figuration, à la représentation, à ce qu'on commence à appeler une iconicité, c'est-à-dire la volonté de jouer avec l'illusion du réel, sont minorités négligeables par rapport à tout l'ensemble des autres et qu'elles font plutôt figure d'exploration du possible, de négation du sens imaginal dans l'art dit non figuratif ou informel, dont nous savons qu'il est plein de dangers, puisque toute expérience catégorique de l'informel débouche sur l'amorphe et que on ne peut faire qu'une seule fois dans sa vie et dans son art le spectacle d'un désordre, car tout désordre basé sur les mêmes structures analytiques est indiscernable du précédent.

Je croirais donc que le progrès de l'image dans la société *n'est pas fortement*, mais faiblement, lié au progrès de l'art contemporain. Pour cette raison fondamentale que l'art contemporain s'est servi de l'image comme d'un tremplin vers le refus de la forme et que le terme d'image sans forme est presque un paradoxe.

Par ailleurs, l'exploration qu'a faite l'art du non figuratif, de l'informel par volonté, est déjà largement achevée et a donné le plein impact de ses résultats. Les artistes ont gagné la bataille de l'informel. Désormais, ceux qui vendent comme ceux qui achètent se situent moins dans l'informel comme licence de faire n'importe quoi que dans le retour soit à des formes abstraites comme structures dialectiques de l'iconicité (arts optiques et arts visuels), soit dans la recherche de nouvelles formes et éventuellement de formes déformables.

Ce qui est important surtout c'est donc le champ social de l'image, que je dirais en reprenant le titre d'un livre, *fonctionnel*, c'est-à-dire pourvu de fonctions. A l'époque de l'inflation des images, celles-ci ne sont pas justifiées en tant que telles ; elles ne sont justifiées socio-économiquement que comme outils de la connaissance du monde, de sa manipulation, de sa domination. Des preuves nous en trouvons à satiété dans la cote des œuvres dans les galeries, lieux d'expertise universels des pulsions de la société globale. Il y a un turn-over permanent de l'art non figuratif.

Mais surtout, il n'est pas possible à notre avis dans une réflexion sur le rôle social des nouvelles images d'ignorer l'*image technique*, le schéma, la photographie industrielle, tout cet univers surabondant qui passe par les yeux, mais sur lequel l'activité industrielle repose. Il n'est pas possible d'oublier la vision thématique du réel que nous a proposée la cartographie à partir du *principe d'exploration*, non plus seulement au sens de l'individu armé d'un carnet de notes qui se promène sur les taches blanches de l'Afrique, mais au sens de l'exploration qu'effectue le microscope à balayage, une invention de Berlin implantée à Toulouse,

et cette idée de balayage d'une surface qui est sur la planète soit un grain de métal, à partir d'une quelconque grandeur sensible de la physique — et non plus de l'œil, ni même de la lumière —, propose dans cette *vision thématique du monde*, comme une généralisation de la carte, un autre concept de la connaissance de celui-ci, qui va prochainement mettre en cause l'idée même de photographie. Le principe de la visualisation thématique c'est à la limite qu'il n'y a d'images qu'à l'ordinateur, en ce sens que la grandeur sensible qui est mise à l'entrée du système d'exploration d'une surface ou d'une apparence n'est plus du ressort du royaume du visible mais du royaume du physiquement sensible ; autant de sensibilités de la science de la nature, autant de visions thématiques digérées par les yeux avec des couleurs à la fois signifiantes et arbitraires, c'est-à-dire résultant d'une convention. Telles sont les nouvelles images. Le caractère d'iconicité, c'est-à-dire de représentativité pertinente et prédictive reste essentiel à la représentation thématique de la réalité, même si la notion d'icône y change profondément de référent dans une transgression volontaire des limitations humaines de la sensibilité.

Le centre de gravité de l'image contemporaine dans le monde social n'est donc plus dans l'image artistique ; il est peut-être dans le flot quantitatif que nous déverse la vie quotidienne ; il est dans l'axe de la représentativité plus ou moins impure, voire variée, déformée, désintégrée, puis réintégrée. Il est dans la puissance de transformer, voire déguiser un réel qui coïncide de moins en moins avec une vérité « inexistante » et de plus en plus avec une volonté de crédible, de l'illusion motrice et de la présence in-absentia. Désormais, *le vrai est remplacé par le crédible*, d'ailleurs le Vrai n'est que la splendeur du Beau. Il y a là des thèmes qui sont à débattre.

Depuis notre livre *Art et Ordinateur* il y a 20 ans, la révolution informatique s'est installée dans notre vie quotidienne, faisant passer ce qu'on osait à peine appeler « l'image synthétique » du statut d'un *prodige* de la technique, d'un effort merveilleux pour conquérir le message à deux dimensions, dont les images sommaires et remarquables, étaient *rare*s, jusqu'à celui d'une *technologie* visant à l'universel, car elle prétend supplanter la quasi totalité des modes de communication anciens pour construire les reflets visuels de la réalité. Les compétitions d'images à l'ordinateur des années 70 à Tokyo, à San Francisco ou à Zagreb dont nous rédigeons les règlements, se sont résorbées dans le problème des *bibliothèques de programmes d'images synthétiques*. Celles-ci assument la fonction de *progrès* inhérente à la technologie. Désormais tout créateur, tout ingénieur, tout désigner, ou tout artiste, part quasi nécessairement du stade

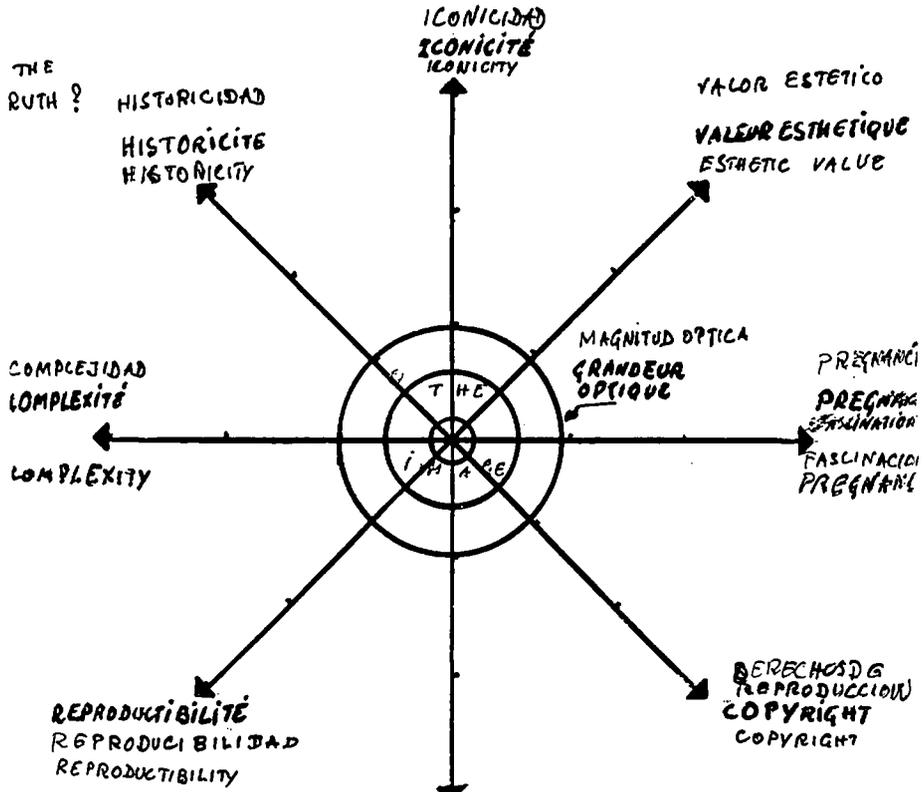
où son prédécesseur s'est arrêté, il n'a plus à refaire les étapes d'apprentissage de la maîtrise des formes dans l'acte de représenter qui fut la règle de fer de l'éducation artistique. Chacun part dans son travail de là où s'est arrêté l'artiste qui nous a précédé ; nous assimilons ses techniques, elles sont répertoriables et transmissibles et nous allons au-delà. Les nouvelles écoles d'images synthétiques, telles que l'Institut für Kunstmedien Forschung à Köln sont basées sur ce principe de *progrès indéfini*, hérité de la *pensée scientifique*, qui contraste avec l'idée ancienne d'acquérir un talent où l'artiste reconnu faisait passer à son apprenti le frisson de la maîtrise à travers sa présence. Celui qui entre dans ce domaine encore nouveau peut — toujours — ajouter quelque chose à ce qui l'a précédé ; c'est la *grandeur du pas* en avant qui mesure talent ou génie du créateur, ce n'est plus la *maîtrise* d'une exécution qui est d'ores et déjà incluse dans des programmes, dans des bibliothèques, constituant à chaque instant un *état* présent de la technique.

Pour celui qui a suivi l'image de synthèse depuis son début s'impose, dès l'abord l'idée d'une *bifurcation* des domaines ; deux branches fondamentales d'activité se partagent le progrès de l'image informatique.

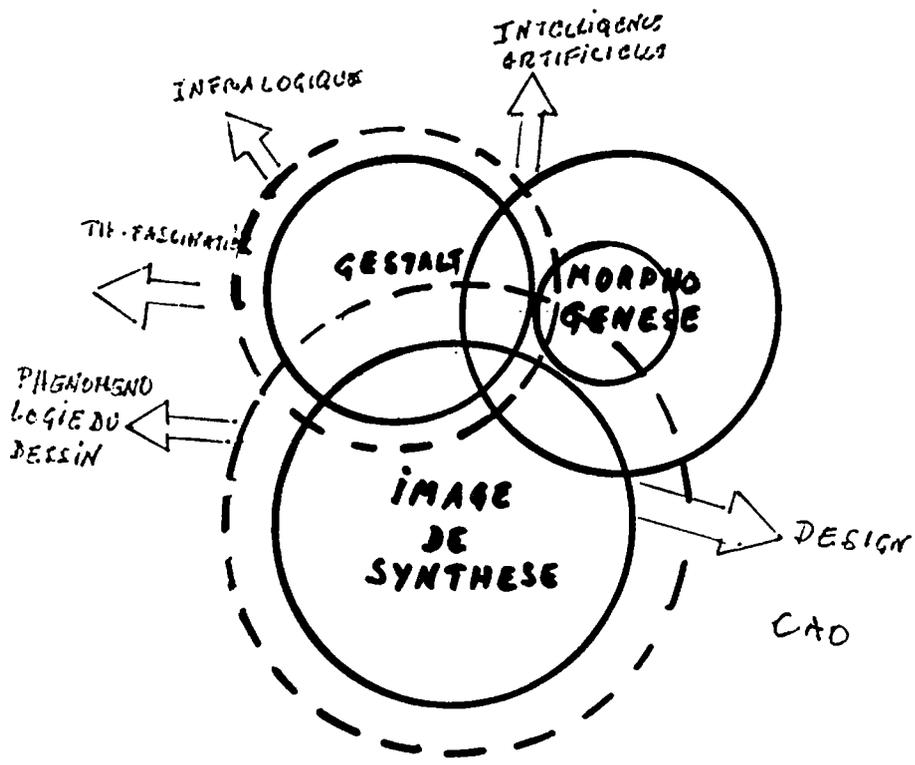
Il y a d'une part des images de plus en plus parfaites, de plus en plus fines, de plus en plus réalistes, produites par des ordinateurs qui seront de plus en plus gros, puisque la « nature du visible », définie par l'œil humain, comporte un très grand nombre de pixels, et que les images de synthèse, préoccupées d'assurer leur similitude avec le réel, se veulent — se doivent — d'être indiscernables par leur gain de la nature elle-même. Il s'agit là de techniques coûteuses qui se concentrent peu à peu dans des laboratoires extrêmement bien équipés où ne peuvent entrer en compétition que des chercheurs très professionnalisés, comme peuvent l'être des ingénieurs de Walt Disney, les ateliers de Boeing, ou les grandes universités japonaises.

Mais il y a d'autre part, d'une façon tout aussi valable, une conquête de l'image rudimentaire (mais peut-être tout aussi « créative »), parallèle au développement de l'ordinateur familial, une élaboration du graphisme et de la représentation à deux dimensions de l'écran, dans la vie de tous les jours, du praticien, du designer, de l'auteur de rapports techniques ou du journaliste. Ces « figures de media » vont, de plus en plus, faire reposer l'expressivité de leurs messages sur l'*image*, le *schéma* et leurs dérivés, en vue d'accélérer transmission et rétention de significations de plus en plus nombreux. Il y a là une *conquête* que l'image effectue lentement de *tout le domaine de l'interaction visuelle*. Est-il possible que d'ici quelques années, notre période apparaisse comme celle de la victoire définitive de l'image à deux dimensions dans les communications entre les êtres

SONG UNIVERSAL DIMENSIONS OF THE IMAGE



DIMENSIONES UNIVERSALES FUNCIONALES  
DE LA IMAGEN FIJA.  
DIMENSIONS FONCTIONNELLES UNIVERSELLES  
DE L'IMAGE FIXE



et les organismes, conditionnée par l'existence d'organes appropriés : la généralisation des systèmes informatiques ? Il faut en tout cas nous y *préparer* ; la pensée se fera imaginaire et sa logique devra suivre.

Une clé de cette transformation repose sur ce qu'il faut bien appeler une réhabilitation philosophique : les deux notions d'*Ikone* et d'*Eidos* (« *Idee* ») ébauchées par Platon et Démocrite, critiquées par les philosophes du signe dans leur recherche abusive d'une expression purement sémiologique de la communication. Tout objet du monde matériel possède sa « représentation mentale ». Riche ou pauvre, elle est indépendante du « point de vue » particulier sous lequel on *contemple* cet objet ; elle n'est dépendante que de l'objet lui-même, c'est une sorte de fantôme tridimensionnel, un simulacre idéal (dont l'hologramme permet de nous en faire une idée), fantôme qui pénètre notre esprit (Platon) par le processus de la perception des icônes, peu dépendant de la sensation visuelle brute comme le montrent les expériences de la psychologie, un fantôme qui est le véritable *élément de la compréhension* des choses qui nous entourent. Pour lui, nous disposons de tout un réseau d'opérations mentales, qui transcendent les opérations faites sur chacune des représentations particulières à partir d'un « point de vue ».

Toute image est image de quelque chose, et il y a en notre esprit un accès direct à ce quelque chose qui dépasse la somme de ses représentations. La visualisation informatique serait alors, au delà des opérations simples qu'elle effectue ; perspective, rotation, changement de point de vue, éclairage, etc..., la conquête de l'icône, ou fantôme de l'objet, comme *voie d'accès* à l'intelligence de cet objet. Il y a là une démarche qui diffère beaucoup, à la fois de la description des signes de convention arbitraire qui s'obstinent à constituer un langage, et de la fixation particulière des reflets de l'icône sur une feuille de papier ou sur un écran telle que l'ont proposé successivement croquis, peinture, et plus tard, photographie.

A travers l'ordinateur l'*accès à l'idée* qui est derrière cette icône serait plus important que l'accès à chacune de ses représentations. Plus, nous oublierions cet accès et plus nous nous trouverions confrontés au *fantôme de l'objet* comme un élément de notre représentation, au lieu d'être confrontés aux seules représentations « projectives ». La projection y est restituée au rôle d'un artifice, c'est l'icône qui serait le *support* important de la pensée ; c'est avec les icônes que nous pensons, non pas avec les représentations. Représentation du réel et représentation d'icône coïncident en général, mais cette coïncidence n'a rien de garanti.

Les « universaux » de la représentation qu'Aristote avait proposés et commencé à cataloguer sont attachés à l'*Eidos* ; à l'*idée*, non pas aux

projections représentées et aux « points de vue » qui les engendrent. Les paradoxes de la Gestalt ne sont rien d'autres que des cas particuliers de défauts de la représentation par rapport à l'Eidos. Ils ne sont que des manières pour induire en erreur cette représentation vis-à-vis de son idée génératrice, qui serait la matière brute de la connaissance. La vision à l'ordinateur à travers l'image de synthèse implique une bibliothèque de ces Eidos, de ces signifiants potentiels — et non pas une bibliothèque de leurs représentations — ; chacune de ces dernières ne serait qu'une icône, une « prise de position » particulière vis-à-vis d'elles. « Comprendre » serait saisir les Eidos, les idées dans leur intégralité — peut-être imparfaite — et non pas ajuster des représentations pour leur imaginer une cause commune. C'est l'ordinateur, amplificateur de la pensée, qui se chargerait d'assumer la liaison entre idée et image iconique à chaque instant, et la maîtrise qu'il en acquiert à travers des opérations relevant de la logique, sera au service de la pensée, non de l'image.

En d'autres termes, l'ordinateur cristallise fidèlement la concrétisation des icônes à partir des Idées. Ce qu'il contient : ses logiciels et ses mémoires, ce sont les Eidos, les catégories générales de la mise en « Imaginables », ce qu'il produit sur son écran, c'est la série des Icônes toutes différentes par le point de vue et l'aspect, générées par une même Eidos, qui constituent des familles catégorielles du visible. Dérivées d'une même universalité profonde et qui sont d'ailleurs reconnues comme telles par la perception.

Par là, une nouvelle situation est proposée à l'homme vis-à-vis du monde matériel, celui des objets et celui des paysages, — objets qui sont des « outils », et paysages qui sont des « paysages d'action ». Dans la conception traditionnelle, péniblement héritée de Galilée et de Locke, l'image résultait de l'objet ; l'objet était préalable à son image, à ses images ; pas d'objet, pas d'image. Un traducteur ; le dessinateur, l'artiste, l'artiste ne faisait que cristalliser le reflet de l'objet porté sur la rétine. La photographie était bien l'écriture avec la lumière que réfléchit l'objet dans l'objectif de la caméra sur la surface du film sensible. Elle n'était donc qu'une *captation matérielle d'un réel*, certes soumis plus tard, comme toute peinture ou tout dessin, à tous les trucages, à toutes les variations, et à toutes les manipulations.

La nouvelle vision du monde que nous fait entrevoir l'ordinateur, c'est que dans la mesure où il est esclave docile, l'image ne résulte plus de l'objet, elle existe parallèlement et indépendamment des objets du monde ; nous sommes entourés tout autant d'images que d'objets, l'*image* a, ou peut avoir, autant de « réalité » que l'objet — la réalité n'est pas faite que d'objets — chacun de ces ensembles, images, objets, est

contingent : nous créons des objets mais nous créons aussi des images, *l'image peut être préalable à l'objet*, dans la mesure où son idée est claire dans l'esprit de son créateur, elle peut être cause efficiente. Autrefois la photographie, forme la plus achevée et prétendument la plus objective du monde extérieur, résultait de l'acte de capter des objets de ce monde ; désormais l'image existe indépendamment de ce dernier, *nous créons un monde imaginal*, qui coexiste et interfère, plus ou moins bien, avec le monde réel. Par là une nouvelle voie de la création s'établit ; au lieu de créer des objets et de les représenter, créons d'abord des représentations et essayons de les concrétiser éventuellement dans un objet réel. Le design à l'ordinateur est très précisément l'accomplissement de ce processus.

Ainsi un nouveau problème philosophique se pose ; ce n'est plus celui de la « réalité » d'un monde ultime à travers ses apparences (dont on a toujours eu à se demander si elles existaient pour une autre conscience que la mienne), c'est, bien plutôt, celui de la *figurativité* — ce que nous avons appelé d'un terme qui a fait fortune l'« icônicité » —, c'est celui de la plus ou moins grande coïncidence entre la figure et un élément culturellement fixé du monde extérieur, un de ces objets dits réels, que nous sommes habitués à prendre et à manipuler, à changer ou à détruire, par lesquels — jusqu'à présent — nous apprenions la vie ; l'icônicité c'est la propriété d'une image d'être image de quelque chose.

Qu'est alors la qualité d'une image à l'ordinateur ? C'est d'abord son icônicité, racine de ce que l'on appelle aussi *crédibilité*. L'image figurative, c'est une image dont *on peut croire* qu'elle est un renvoi de ce réel, qui se trouve en compétition avec un monde d'images aussi grand et aussi divers que le monde du réel. Mais l'image peut décoller du réel comme référentiel, elle peut s'imposer à nous avec la prégnance du réel. Voire, serait-elle plus réaliste que le réel ?

Avant de construire une *esthétique* de l'immatériel, nous avons à construire une *pragmatique* des rapports entre le matériel et l'immatériel. Certes, le mot « immatériel » lui-même est critiquable, car il s'agit pour l'ingénieur de l'assemblage de pixels ou de bits inscrits quelque part dans des mémoires matérialisées, voire encombrantes. Mais l'image, « immatérielle », est toujours l'intégration — la perception — d'un assemblage *pourvu de sens* pour l'esprit et pour l'œil humain qui le contemple.

En fait, il n'est pas abusif de dire que l'image à l'ordinateur, l'image informatique, plus généralement l'image informatique, plus généralement l'image « télématique » qui n'est plus assujettie à trouver ses racines dans l'Ici et Maintenant, mais dans l'Ailleurs et dans un autre temps (passé), ouvre la porte à une nouvelle discipline, celle d'une *phénoménologie expérimentale*. La façon dont l'observateur naïf — ou qui se veut tel —

contemple une image n'est ni celle du géomètre, ni celle du philosophe. Elle est d'abord une volonté de reconnaissance, une volonté d'identification à l'une de ces icônes qu'il a catégorisées antérieurement dans son cerveau ; elle est une approche partant de l'inconnu pour le réduire au familier. Pour ce faire, elle repose sur des traits perceptifs (clues), acquis par nous à partir de notre familiarité avec le monde.

C'est bien effectivement ainsi qu'ont procédé les constructeurs de l'image informatique et les étapes de cette nouvelle technologie sont essentiellement une hiérarchisation par ordre de difficulté croissante — et de consommation de kilo-octets — des degrés de l'icônicité :

1. Les premiers balbutiements de la conquête de l'écran comme surface plane, la capacité de mouvoir à son gré et de fixer dans l'espace (plan) un point lumineux, comme la pointe d'un crayon sur le papier, les premières « routines » ont consisté à rendre les éléments qui sont tracés indépendants des retours et des repentirs de la main de l'opérateur pour y traduire des universaux : la droite (toute droite), le cercle parfaitement conforme à sa définition, l'angle droit (bien droit), le carré (parfaitement symétrique), etc... dans une conquête des universaux de la géométrie qui se veut indépendante des aléas du geste de l'opérateur, qui se connecte directement à son cerveau et à sa pensée en court-circuitant la mécanique du geste. Leurs programmes ont été l'interpolation numérique, l'adaptation par la Loi des moindres carrés, la quantification des angles.

2. Les routines suivantes furent de déplacer et d'assembler : la capacité de transporter ce qui émergeait comme une figure (un carré, un rond, une droite) d'un lieu à un autre de l'écran, comme l'a permis au dessinateur de machines l'usage de la règle, du té, de l'équerre. L'assemblage c'est la capacité d'adjoindre une figure élémentaire à l'autre. Pour chacune de ces opérations, il fallut à leur tour établir des programmes, et assurer leur compatibilité.

3. La *figure « en fil de fer »* a été l'une des étapes les plus importantes de la conquête du réel à travers ses contours. Les contours des objets se présentaient comme des structures en fil rigide où toutes les arêtes étaient présentées. Un objet c'est d'abord, nous dit la phénoménologie des perceptions, un *ensemble de contours* qu'ils soient visibles ou invisibles.

4. Apparut alors l'idée de *ligne cachée*, c'est-à-dire de ligne de contour, qui existe dans l'icône, mais que l'œil ne voit pas parce que ce qui est situé *derrière* un autre élément de la ligne de vision est caché. Nous savons que l'« élimination des lignes cachées » fut une sorte de pont aux ânes de l'image à l'ordinateur. Elle a requis pour un programme extrêmement simple (« Si entre mon point de vue et le contour se situe un autre contour, alors la surface matérielle de l'objet le cache et donc le détruit » sur l'écran)

une quantité énorme d'opérations simples du logiciel, elle exige en conséquence des machines à grande capacité.

5. Un objet c'est alors une somme de contours qui délimitent des surfaces, la plupart du temps impénétrables à l'œil (opaques) et donc à la conscience. A ce stade, un objet est une somme de surfaces ou facettes. Mais cet objet est considéré d'un *point de vue* par l'observateur. Celui-ci le projette sur sa rétine et par là il en effectue une *anamorphose perspective*, invention, tardive, de la pensée dessinatrice. Le géomètre la traduit par une somme d'équations simples, enseignées depuis Descartes à tout étudiant, que l'ordinateur applique infatigablement à tous les points de l'objet. La perspective est certes l'un des composants essentiels de l'icônicité, elle donne le réalisme car notre aptitude à penser que l'image est image de quelque chose nous est infiniment plus facile sur un objet représenté en perspective. (L'œuvre de Picasso fut à cet égard un contre-exemple ayant valeur d'exemple démonstratif). Là encore, la capacité de l'œil humain de réaliser cette opération pour nous toute simple et évidente, a requis pour l'ordinateur une consommation considérable de ce qu'on pourrait appeler « force informatique » : sa capacité de manipuler des signes. Ce qui a fait passer peu à peu la visualisation informatique au rang des techniques « de luxe », c'est-à-dire consommatrices d'un grand nombre d'éléments matériels.

5. Un objet « réel » c'est encore un objet qui se trouve éclairé par une source, sur lequel la lumière se réfléchit, diffuse plus ou moins, pour donner ces reflets qui pénètrent dans l'œil du spectateur. Pour identifier encore mieux le regard informatique au regard réel, nous avons à prendre en compte l'appréhension de ce réel, tel que nous le voyons d'ordinaire. Le jugement que nous en faisons est de nature statistique ; notre machine personnelle à traiter l'informatique optique effectue une certaine « enquête » en chaque point que nous appelons « texture », elle ignore à l'intérieur de la facette l'exactitude rigoureuse pour donner de cette texture une forme élémentaire de caractère « vraisemblable » (trames) ; une rugosité, un taux d'irrégularité, qui seuls pénètrent dans notre conscience.

7. Enfin, au bout de cette analyse, vient la distinction entre monde en noir et monde en couleurs. L'injection des couleurs dans les surfaces qui constituent la forme, les couleurs avec leurs variations, leurs teintes, qui résultent de la capacité de différenciation de la rétine et dont certains êtres humains sont dépourvus, ce qui ne les empêche pas de vivre avec un degré d'icônicité plus réduit.

En bref, à la question : « Qu'est-ce qu'un objet ? », le phénoménologue expérimentaliste équipé d'un atelier de synthèse des images, dira :

C'est un ensemble de surfaces jointes les unes aux autres délimitées par des contours.

Un ensemble de lignes visibles et de *lignes cachées* à partir d'un point de vue.

Une déformation linéaire qui fixe ce point de vue dans une *perspective*.

Une variété de *textures* des surfaces juxtaposées.

Des valeurs de l'objet en chaque point des surfaces qui le représentent, fonction de son éclairage.

Des couleurs déterminées par des composantes de chrominance sur chaque surface élémentaire ou facette.

Chacun de ces caractères est matérialisé dans des programmes partiels qui font partie de la prise en charge progressive par l'image d'une réalité crédible. Ils sont pour ainsi dire des *étapes* fondamentales de la *crédibilité*.

Tel est le cahier des charges du visualiste informatique. Maîtriser par des sous-programmes chacune de ces qualités, apprécier leurs interférences ou leurs interactions, les synthétiser à volonté, ce sont les règles de la visualisation informatique. Curieusement ce sont précisément les règles qu'apprenait l'artiste dessinateur ou peintre par son contact progressif avec un maître.

L'image à l'ordinateur traduit un nouveau regard posé sur le monde, un regard où la conceptualisation se sépare de la schématisation, où la crédibilité s'attache à la texture du simulacre plus qu'à sa forme, où les qualités sensibles reprennent leur ascendant sur les qualités déductives, où le « réel » fictif reprend son avantage sur le rationnel stérile, où la poésie — au sens d'un art de faire — a droit de cité, autant ou plus que la contrainte logique, pour établir un nouveau rapport entre l'homme et les choses.

# L'IDENTITÉ DE L'ART EN QUESTION

Anne Sauvageot

Parmi tous les préfixes dont regorge la langue française, il en est un dont l'usage traduit bien l'air du temps et tout particulièrement le contexte actuel de la création. Transition, transmission, transfert, transfiguration, transgression, translation, transinteractivité, trans... La liste serait longue et éloquente pour dire cet « art en transit » qui nous préoccupe aujourd'hui.

Après que sa « mort » présumée ait été consommée, l'art nous invite en effet à sa transfiguration en devenant en lui-même un art de la transmutation. Les outils dont il dispose — informatique, télécommunications, intelligence artificielle — l'inscrivent au sein de réseaux qui ont fait de l'activité créatrice une *interactivité* et de l'œuvre d'art une forme ou une « force » *matricielle*, un potentiel infini et nécessairement inachevé. L'art numérique — puisqu'il s'agit de lui — épouse en effet la forme même de son langage informatique fait de contingence et d'indéterminé, de récurrences et d'itérations imprévisibles. En bref, la numérisation fait de l'œuvre d'art, un instant à l'intérieur d'un processus de transformation, partageable et indéfiniment modifiable. Avec les nouveaux langages, c'est donc la notion même d'*œuvre* qui est à revoir et à travers elle la question de l'identité de l'art : son rôle et ses acteurs, sa mission et son marché.

Longtemps anonyme, l'œuvre d'art telle que l'honore la Modernité, est liée à la marque qui la distingue, l'attribue à son auteur et l'authentifie. De telle sorte qu'à travers la *signature* — sa présence ou son absence — se joue symboliquement le destin de l'œuvre. En effet, derrière cet usage banal que représente la signature, se profile tout le statut d'un art — un art de l'identité s'appuyant sur une logique du vrai et du faux — que les nouvelles technologies de la création et de la communication rendent désormais en partie caduc. Par bien des aspects, la signature peut même être envisagée comme l'emblème archétypal d'une certaine

conception de l'art, celle-là même que tend à transgresser l'aventure de la création au contact de ses nouveaux outils.

Il serait certes erroné de ne voir dans la signature qu'une pratique apparue récemment en relation avec des préoccupations commerciales, avec l'émergence notamment d'un marché de l'art. Cette pratique en réalité a toujours existé mais selon les lieux et les époques elle est plus ou moins répandue et recouvre des significations sensiblement différentes.

En Grèce ancienne, elle est présente dès le VII<sup>e</sup> siècle dans le domaine de la peinture sur vase, doublement présente même, puisque se juxtaposent sur le même objet la marque du potier (*me fecit*) et celle du peintre (*me pinxit*). Il semble qu'avec l'époque médiévale cet usage de la signature soit davantage lié au contexte de dévotion. La mention du nom de l'artiste sert surtout d'intermède entre l'humain et le divin. Elle peut s'accompagner par exemple de ce genre d'inscription : « Sachez tous que c'est Jehan le Français qui a peint ces murailles. Demandez à Dieu qu'il lui permette de vivre à Brunswick » (1).

Ce n'est vraiment qu'à la fin du XIII<sup>e</sup> siècle que la signature s'insère réellement dans l'espace de la représentation et c'est avec la Renaissance que l'on assiste à sa généralisation en tant que marque d'appropriation. Plus répandue au Nord de l'Europe qu'en Italie (en Hollande et en Allemagne notamment avec des peintres tels que Dürer, Bruegel, Rembrandt, Ensor...), la signature — bien davantage qu'une seule marque d'atelier — prend désormais le sens d'une affirmation individualiste.

Ce n'est pourtant qu'au XIX<sup>e</sup> siècle, avec la création des Salons et des galeries, que s'instaure une normalisation de la signature comme nous la connaissons actuellement, tant du point de vue de son emplacement que de son rôle. Or, à travers ce signe anodin se glisse toute une légitimation de l'œuvre d'art qui — c'est là notre propos — se trouve dans une certaine mesure en porte-à-faux, d'une part, avec le nouveau contexte culturel que les technologies de la communication instaurent, d'autre part, avec celui plus restreint de la création artistique au contact des nouveaux outils informatiques et télématiques.

Quoique symbolique, la signature n'en est pas moins une marque tangible couronnant la concrétude d'une œuvre. Qu'il s'agisse d'un simple monogramme, d'initiales ou de caractères finement tracés, que l'inscription figure en bas du tableau ou sur son envers, la signature consacre une œuvre dans sa forme matérielle tangible et inaltérable, du moins autant que le permettent les couches successives de vernis. Cette marque peut être touchée du doigt : elle est en symbiose avec un principe de réalité auquel correspond un certain niveau de matérialité. On peut évidemment

objecter à juste titre qu'un tableau quel qu'il soit s'inscrit déjà dans un processus de déréalisation puisque tout concept de représentation implique le substitut d'un objet réel par son double idéal mais avec la peinture, déréalisation et dématérialisation ne sont pas encore synonymes.

Le monde de l'infographie, à l'inverse, est celui de la pure virtualité. A la matérialité de l'œuvre picturale se substitue l'immatérialité du software, celle, sans substrat, de la forme langagière du dispositif informatique. « L'esthétique de la disparition renouvelle l'entreprise de l'apparence » (P. Virilio) et si dédicace il y a, elle n'est plus qu'une empreinte de l'invisible.

La signature, de même, au cours de ces derniers siècles, s'est faite sémantique de la limite — « topologie des bords », dirait volontiers M. Serres. Apposée bien souvent sur le cadre du tableau — ou sur un faux-cadre qui en redouble le jeu des limites (bordure ou rebord peints par exemple en trompe-l'œil), la signature parachève un espace de représentation enclos. La représentation est en effet conçue et modelée pour la définition d'un espace qui fait de la forme figurée une forme achevée. Si l'on peut, bien sûr, déplacer un tableau, lui faire faire le tour du monde de galerie en galerie, si on peut aussi le regarder de biais, de face, de près ou de loin, l'espace qui le définit reste néanmoins invariable et le point de vue qu'il propose demeure immuable. La signature, ainsi, est l'expression d'une *localisation* : son emplacement fixe redouble la fixité du plan-limite de l'œuvre.

L'image générée par ordinateur là encore transgresse le jeu des frontières et si l'écran video permet de croire encore provisoirement au cadrage de la représentation, l'œil du spectateur est en fait appelé à en franchir les obstacles. Les arts visuels interviennent en effet désormais avec un double avantage, d'une part, la dynamique de formes évolutives entraînant le regard dans le dédale de leurs morphogénèses, d'autre part, l'interactivité par laquelle l'individu est invité au libre choix de son exploration. Le cadre que suppose l'écran devient dérisoire dès lors qu'il est possible, du seul geste de la tête ou de la main, de s'aventurer dans l'espace visuel que l'on visite au gré de son humeur. La balade dans le *Musée Virtuel* que Jeffrey Shaw a proposé dans le cadre de l'exposition *Machines à communiquer* de la Villette n'est qu'un exemple parmi d'autres. Le visiteur pénètre et déambule dans le décor virtuel qui s'affiche sur l'écran. L'espace représenté est devenu modulable de même qu'il peut devenir trans-interactif et franchir en temps réel les continents. L'œuvre n'est plus prisonnière de ses cadres et rebords puisqu'au contraire son insertion dans les réseaux télématiques fait d'elle une création « intentionnellement dédiée à la transmission » (2).

Achevée spatialement, la forme picturale l'est aussi et surtout temporellement et n'est-ce pas là la fonction symbolique de la signature que de pérenniser, voire de consacrer une œuvre *ad vitam aeternam*. On peut alors s'interroger sur le fondement d'une telle inscription dans le temps alors même que toute notre culture dit désormais le fugitif, l'éphémère et le changeant. Des images évolutives pour un monde évolutif, telle pourrait être en effet la définition des images numériques dont chacun des pixels contient un nombre quasi illimité d'informations. Mises en mémoire et manipulations permettent ainsi d'obtenir une image modifiable à l'infini. Cette image potentielle — cette « image à la puissance image » selon l'expression d'E. Couchot (3) — nous invite à une esthétique de l'inachévé qui vise un art de l'instant, à l'infini. En tant que potentiel d'une multiplicité de formes inactualisables simultanément, l'image numérique « ne possède plus de formes, de limites, d'aspects définitivement fixes et stables » autres que ceux exprimés dans l'instant par le vouloir de l'artiste-informaticien. Vertiges d'une nouvelle appropriation de l'espace, mais vertiges aussi d'une nouvelle appropriation du temps. Car si les images jouaient avec les surfaces, c'est désormais avec le temps qu'elles composent, celui de l'instantanéité interactive des échanges qui se joue de l'ordonnement d'un temps linéaire.

Quelle est cette œuvre que l'artiste va alors signer : celle d'aujourd'hui, celle de demain, celle que lui renvoie son partenaire invisible de l'autre côté de la planète, ou bien celle encore sur laquelle s'arrête un bref instant le visiteur attentif ? Où se joue désormais l'identité de l'œuvre ? Lorsqu'en guise de signature le peintre insérerait son portrait que l'on reconnaissait en général à son regard dirigé vers le spectateur, l'identité de l'œuvre épousait celle de son auteur, c'est-à-dire l'artiste reconnu comme tel. Mais ce statut de créateur, l'artiste dorénavant le partage avec d'autres acteurs éventuels : l'informaticien, le vidéographe, le technicien du son, etc... Autant de rôles qui, dans leur professionnalité, se fondent pour réaliser ensemble l'activité artistique multimédia. Les compétences s'enchevêtrent pour faire de la création, non plus un acte singulier et individuel, mais une recherche partagée à plusieurs, de telle sorte qu'au « je » distinctif tend à se substituer un « nous » riche d'un vécu solidaire. On assiste ainsi à la perte des distinctions fondamentales quant au rôle de l'artiste et au destin de l'œuvre, du fait de leur insertion dans des productions multimédias, du fait aussi du nouveau contexte culturel de médiatisation.

En effet, toute création visuelle implique désormais le projet de sa transmission et de sa diffusion, suppose donc qu'elle soit pensée en relation avec la nature même des technologies de la communication qui la

médiatisent. Création et communication deviennent ainsi, dans une large mesure, indissociables puisque les conditions de diffusion et de valorisation font de plus en plus partie du processus de création lui-même.

Ce n'est pas un hasard, bien évidemment, si l'usage de la signature s'est généralisé à la Renaissance, pendant cette période au cours de laquelle l'intégration des règles de la perspective linéaire mais aussi la diffusion de l'écrit par l'imprimé ont procédé à une rationalisation des formes culturelles, privilégiant un système représentatif formel et abstrait, rigoureux et mathématique. Les lois de la perspective énoncées par Alberti sont en effet exemplaires du processus de rationalisation du monde qu'elles préfigurent : la logique d'un espace maîtrisé qui confère à l'homme, au sommet du cône visuel, sa nouvelle position surplombante. La pensée figurative instaure avec le Quattrocento une relation de l'homme au monde qui fait du Sujet, le maître de cet Univers, de telle sorte que le véritable enjeu de la peinture renaissante n'est pas seulement de donner à voir en perspective, de la façon la plus vraie qui soit, mais d'être en soi une perspective, autrement dit une intellectualisation qui établit l'être et le monde dans la distance qui sépare le sujet et l'objet. La distanciation analytique et objectivante que suppose le nouveau schéma représentatif s'inscrit dans une pensée individualisante, celle-là même qui permettra un peu plus tard le *cogito* cartésien. A travers la signature, l'enjeu existentiel et épistémologique est donc profond.

N. Elias qui s'est longuement penché sur les particularités structurelles des sociétés dans leur construction identitaire du moi et du nous, met notamment en avant le changement important opéré par la Renaissance : « A partir de la Renaissance, la balance pencha de plus en plus vers l'identité du moi, et l'on vit se multiplier les cas d'individus chez qui l'identité du nous était tellement affaiblie qu'ils se percevaient eux-mêmes comme des « je » sans « nous ». Alors qu'auparavant, que ce fût par la naissance ou à partir d'un certain moment de leur vie, les hommes faisaient partie définitivement d'un certain groupe de telle sorte que leur identité du moi restait liée en permanence à l'idée du nous, qui l'éclipsait même souvent, le balancier oscilla à l'extrême dans l'autre sens » (4). Le « moi » s'est ainsi forgé dans la distanciation que la rationalisation du regard lui avait imposée, au diapason de la vision du monde à laquelle ont contribué les nouveaux savoirs et idéaux.

Ce processus identitaire, s'il a fait le succès de la Modernité, semble dans une certaine mesure, remis en question par le moment culturel que nous vivons et notamment par les techniques multimédias de la communication et de l'expression artistique. L'esthétique se joue en effet désormais dans la confusion d'un « nous » communicationnel, dans la succession

d'instant mass-médiatisés, dans une sorte de co-conscience collective. La socialité devient celle d'un « sentir commun » qu'entretient le mode empathique propre à une collectivité dominée par l'image et le paraître. La *substantialité* de l'individu dont l'avaient crédité les philosophes depuis les Lumières est déplacée dans une « multiplicité du moi et l'ambiance communautaire qu'elle induit » (5).

Enfin, le processus identitaire qu'illustre parfaitement l'usage de la signature s'accompagne nécessairement d'une logique du vrai et du faux dont le fondement repose précisément sur le principe d'identité, expurgant de la pensée le contradictoire. Ce que garantit la signature, c'est l'authenticité de l'œuvre mais une authenticité qui ne peut pas seulement se comprendre en termes marchands. Au delà de l'enjeu commercial se profile l'adhésion d'une culture à la caution symbolique du Vrai. Le regard et la pensée analytiques se sont entraînés à repérer ce qui fait signe, à distinguer ce qui est de ce qui n'est pas, à discerner le réel de l'irréel, le vrai du faux. Mais les cadres désormais craquent et ces dernières décennies sont marquées par le renversement des points de vue, la mutation des regards, la déstabilisation des logiques, les tentatives pour penser l'impensé. Et de même que les sciences tendent de plus en plus à faire du vrai du vraisemblable et de la réalité une probabilité, de même, l'art d'aujourd'hui ne peut garder pour référents les critères qui l'habitaient. Personne ne sait plus distinguer ce qu'est l'art de ce qui n'en est pas, mais est-ce là une question si grave ou bien n'est-ce pas au contraire les meilleures conditions pour qu'il puisse se lancer dans l'aventure à laquelle les nouvelles technologies l'appellent. Les nouvelles données de la création sont peut-être celles là mêmes qui nous donnent à voir, ressentir et aimer, ce que du monde, nous ne connaissons pas encore.

(1) Cf. A. CHASTEL, L'art de la signature, *Revue de l'Art*, n° 22, 1976, p. 12. Il s'agit ici d'une inscription placée sur les fresques de l'église Saint-Blaise dans la ville rhénane.

(2) M. COSTA, *Les transinteractifs*, Actes du colloque 4-5 novembre, Collection Déchiffrages, Espace SNVB International, 1990, p. 99.

(3) E. COUCHOT, *Images, De l'optique au numérique*, Paris, Hermès, 1988.

(4) N. ELIAS, *La société des individus*, Fayard, 1987, p. 256.

(5) M. MAFFESOLI, *La vulgate individualiste*. *Libération*, 5 février 1988.

# LA REALITE HISTORIQUE DE L'ART

Denis Milhau

Après les exposés que l'on vient d'entendre, je vais être celui qui fait déraiper le bel enthousiasme pour les images que les technologies nouvelles substitueraient à celles d'un art périmé et condamné en raison de son odieux individualisme élitiste et de sa croyance à une objectivité du réel dont on nous affirme qu'il ne faut y voir qu'une probabilité dont les technologies nouvelles formuleraient la vraisemblance et la crédibilité. Mais, dans l'un ou l'autre cas, on oublie de dire que l'on parle de systèmes de représentation du monde, qu'il soit réel ou simplement probable, comme appropriation cognitive, imaginaire ou idéologique de ce monde qu'il s'agit de transformer en fonction de nos desseins. On oublie de le dire pour affirmer que les moyens nouveaux de cette appropriation doivent dicter nos conduites et nos pratiques, alors que, jusque-là, c'étaient les projets et les aspirations des sujets historiques qui les conduisaient à élaborer leurs moyens d'action.

J'exagère à peine. Je ne nie pas les formidables horizons ouverts par les technologies nouvelles, mais je m'insurge contre cette affirmation d'un incessant progrès technologique se développant de sa seule logique opérationnelle, sans qu'il y ait d'autre sujet que celui qui se soumet à cette logique et à ce progrès qui le modèle comme objet de ce progrès au lieu qu'il en soit le responsable. Cette déchéance du sujet entraîne la négation de l'histoire : on nous a lourdement proclamé l'inutilité de l'histoire présentée comme un encombrant et vain amas d'exemples obsolètes, où La Joconde ne peut plus servir qu'à faire un tapis de bain : l'exemple de La Joconde n'est pas innocent puisqu'il est celui qui permet le mieux une confusion entre l'idéologie, justement condamnable, et la réalité que l'on caricature par son idéologie. On nous a, aussi, démontré que l'avènement des technologies modernes prouvait la non nécessité de l'histoire puisque leur caractéristique est que chaque état présent du paysage technologique est sa propre justification et légitimité : non seulement il n'y a

plus nécessité de références de formation par apprentissage, mais l'état technologique produit sa propre efficience, indépendamment de tout renvoi au passé ou à un projet d'un sujet.

Notre avenir ne sera le nôtre que s'il a son sujet, que s'il s'inscrit dans l'histoire et se forge son histoire. En se dotant des « formes symboliques » de sa vision du monde, l'homme, par la science, la technologie, et l'art, entendu comme des représentations qui est l'une des formes de l'appropriation du réel, produit une *culture* qui donne sa figure active au monde qu'il entend modeler à sa mesure. A travers le sociologisme idéologique des discours entendus, prônant l'euphorie de l'efficacité immédiate, indépendamment de l'analyse des questions cognitives et pratiques qui ont permis l'état technologique actuel, se profile la négation même de la culture, par la négation de ce qu'elle est comme terreau et comme horizon. Cette condamnation de l'histoire, comme lieu de la responsabilité de ses sujets et comme matériau même de l'action des sujets, nécessite qu'on la caricature, ne serait-ce que par la façon de parler de l'art :

— L'Art, avec un grand A, est condamné comme s'il s'agissait d'une entité historique homogène et globale, d'une essence, mais c'est confondre l'idéologie dominante de l'art et la réalité qu'elle défigure. En fait, l'art a bien une réalité historique, si discriminée socialement qu'elle ait pu être et qu'elle puisse encore être, dans sa pratique par ses créateurs comme dans ses résultats, les œuvres, et une réalité complexe et contradictoire, ballotée par l'histoire mais agissant sur elle, dont il ne peut y avoir de théorie générale que par la spécification de ses contradictions internes et externes, pour reprendre la formule de Marx. C'est donc bien le contraire d'une essence standardisée.

— Je m'inscris en faux contre l'histoire de la signature que nous a présentée Anne Sauvageot. S'il est indéniable que, dans son histoire, la signature est indice d'une prétention identitaire socialement et idéologiquement caractéristique, là ne se réduit pas son histoire, et c'est oublier, entre bien d'autres choses, ce qu'elle a représenté comme revendication et combat pour la conquête d'un statut social, économique et politique, à côté d'une reconnaissance socio-professionnelle, qui fasse de la « pensée figurative », pour reprendre le concept de Pierre Francastel, une pensée dont le caractère libre et efficient soit reconnu à l'égal des autres pensées cognitives, représentatives et créatrices.

— Je m'inscris également en faux contre la présentation faite par Anne Sauvageot et Abraham Moles de la perspective légitime à l'italienne comme, seulement, un système de figuration de ce qui est perçu : tous deux nous ont montré les technologies informatiques nouvelles comme

les premières et les seules à créer du réel probable, crédible et donc praticable et réalisable, alors que la perspective n'aurait été que la procédure de reproduction de ce qui existe déjà pour notre vue. Cela est totalement faux car, au XV<sup>e</sup> siècle, l'invention de Brunelleschi et Alberti a été, dans les conditions de cette époque, l'équivalent de ce que sont les technologies nouvelles de représentation et de création d'images. Que ce soient des architectes qui aient inventé ce procédé figuratif n'est pas indifférent : la perspective, bien plus qu'elle n'est un procédé de figuration de ce qui est vu (ce qui n'est que sa vérification éventuelle), est un procédé d'invention et de création de réalités spatiales, dans leur propre crédibilité, leur propre faisabilité, tout autant que dans la probabilité et la crédibilité de leur espace d'existence et de l'espace qu'elles créent. Et Pierre Francastel a bien montré que si les architectes devaient inventer ce procédé à cause de leur propre pratique constructive, les peintres, dès lors qu'ils s'emparèrent de ce procédé de représentation, furent à même de fournir à l'architecture les images de ce qu'elle n'avait pas encore créé et qu'elle créa en s'inspirant de ces images inventées par les peintres qui ont ainsi inventé l'espace de leur temps. Il y a comme une supercherie à s'appuyer sur le dévoiement des fonctions et finalités de la perspective à l'époque classique et moderne pour la condamner, et avec elle l'art comme essence, et pour réduire perspective et art aux seules fins d'un divertissement impressionniste révolu ou obsolète et absurde quand, avec abstraction et informalisme, il vous paraît subvertir et transgresser les lois de ce divertissement reproductif de ce qui est vu, et celles de votre propre vision du probable.

La négation du sujet, que je lis en filigrane dans les exposés précédents, entraîne une confusion caractéristique : l'assimilation systématique des notions totalement différentes d'iconique, de figuratif et de réaliste. Toute œuvre plastique visuelle est œuvre figurative, même celle dite abstraite, parce que toute œuvre de ce type est figure et système complexe de figures. Et je dois dire, à cet endroit, qu'entendant la description de l'élaboration des systèmes d'ordinateurs produisant des « icones », comme l'a dit Abraham Moles, je croyais qu'on me lisait une réduction du cours de Paul Klee sur la genèse des formes, la poésie de l'Eros des éléments et des formes, si savoureuse chez Klee, en moins : c'est peut-être que les ordinateurs n'ont pas de corps sensible et désirant, c'est-à-dire un corps, et sa sexualité, son système cérébral et sa conscience d'être ce corps pensant-là, dans ce monde-ci. Mais, effectivement, les ordinateurs savent tracer des structures de figures. Comme la rétine. Lors d'un colloque organisé l'an dernier, à l'occasion de F.A.U.S.T., par Anne Sauvageot et Mario Borillo, physiologues et ophtalmologues nous ont exposé à quel point

les images rétinienne, tant celles qui concernent la détermination des formes que celles qui sont porteuses de la reconnaissance des qualités des formes et de leur situation dans l'étendue, ressemblent aux agglomérats orthogonaux de petites formes des premiers ordinateurs, images que notre système cérébral doit transformer en images lisibles analogiquement à ce que l'on perçoit, mais que l'on ne perçoit que par ce travail. Ne mérite le nom d'icone que ce qui relève de cette transformation des figures en formes imagées comparables à ce que l'on perçoit de notre horizon du monde. Et ne peut recevoir l'appellation de réaliste que ce qui, dans cet ordre, se présente comme strictement reproductif d'un perçu concret réel (même si imaginé), dont l'image se veut l'identique, le simulacre, l'illusion. Quelle différence y aurait-il, alors, entre iconique et réaliste ? Icone est tout ce qui fait présentification (j'emprunte le mot à Jean-Pierre Vernant) imagée, qu'il y ait ou non motif imité : une œuvre abstraite ne représente rien d'autre qu'elle-même, mais elle est sa propre image, et son appel à la vue, la vision ou la visualité n'est que par rapport à elle-même et non à quoi que ce soit d'autre qu'elle-même, ce qui ne l'empêche nullement d'être un objet du type image : par sa présence visuelle elle (se) représente au même titre que je me représente certaines choses que j'imagine, sans pour autant que je réalise une image plastique concrète : pour représenter le réel il faut se le représenter ; mais on peut aussi se représenter, donc se donner virtuellement l'image de quelque chose qui n'est rien d'autre que sa propre image, sa propre représentation : comme le proclamait Baudelaire, l'imagination est la reine des facultés et il est doux de rêver. Mais l'imagination, le rêve, qui sont des formes particulières de la création, comme de la connaissance sensible, supposent et impliquent un sujet qui imagine et qui rêve, qui pense son imagination et son rêve. Tout comme l'œuvre abstraite implique son créateur qui, la produisant, se la représente et éventuellement, n'en déplaît à Anne Sauvageot, la signe, ne serait-ce que pour assumer la responsabilité de son travail.

Car la négation de l'art qui est proférée équivaut à la négation du travail de l'art : autant le travail qui le produit que son propre travail du réel, transformateur du réel. Souvenons-nous qu'à l'orée du siècle Valéry avait déjà rappelé que le mot art veut d'abord dire manière de faire, et, en ce sens, je ne suis pas loin de penser, comme notre collègue américain George Kubler, que l'histoire de l'art c'est l'histoire de toutes les choses produites par le travail humain. Mais avec cette particularité historique que ce qu'il est convenu d'appeler art, ou plus exactement, ce qu'il est convenu consensuellement d'y reconnaître, positivement ou négativement, comme œuvre d'art, n'appartient pas énergétiquement et techniquement à un ordre formalisable, bien qu'on édicte des lois et des règles,

puisque, justement, le fait de créer en art consiste à subvertir et transgresser règles et lois pour constituer un nouveau champ d'action, chacune de ces subversions et transgressions s'effectuant dans sa propre singularité et sa propre aspiration, utopique ou immédiatement réalisable, à un possible inédit : c'est là le terreau de l'histoire de l'art, le lieu de cette tentative d'une théorisation dont la généralité ne peut consister que dans la spécification des singularités, singularités de la création artistique elle-même, singularités de ses insertions dans le tissu historique, singularités de ses effets et de ses usages individuels et sociaux.

A l'écoute des descriptions des nouveaux possibles créateurs et cognitifs, et des problèmes théoriques nouveaux qu'ils posent, je n'ai, il est vrai, aucune crainte quant au devenir de l'art et à sa transformation nécessaire par son autocréation incessante, mais je redoute, politiquement, la substitution d'un pur technologisme de la rentabilité mentale et économique aux lieux et places d'un travail de ce que j'appellerai, improprement, un travail d'humanisation dans lequel l'art, quelle que soit la forme qu'il prendra, et sans cesse changeante, aux côtés des autres pratiques d'humanisation, aura sa place légitime qui renforcera en chacun de nous sa responsabilité et sa liberté dans cette humanisation. De ce point de vue, Mario Borillo a bien situé le problème et balayé le champ des questions soulevées par l'interaction responsable du projet humain et de cette intelligence artificielle qu'il hésitait à nommer.

Le risque est grand d'un impérialisme technique qui informerait les esprits et les attitudes, autant chez des créateurs fragiles dans leurs projets et leurs responsabilités, que chez les usagers des produits, ce que Jean François Lyotard a bien souligné, dans son étude sur la postmodernité, en montrant la liaison économique et techno-politique qui s'instaure entre la révolution épistémologique et techno-logique que nous vivons et cette postmodernité qui serait la forme idéologique d'une démission de la liberté et de la responsabilité des hommes, sous le couvert du doute systématique de la rationalité de notre rapport au monde.

Mais je voudrais, plus particulièrement aborder un point qui me paraît très significatif : la dématérialisation de l'œuvre, sa dépersonnalisation et, par conséquent, la disparition de l'unicité. Ce n'est pas moi qui m'y opposerait, puisque j'ai toujours stigmatisé l'idéologie exceptionnaliste et mercantile de l'unicité de l'œuvre d'art. Mais je suis extrêmement inquiet quand j'entends les attendus par lesquels on justifie cette dématérialisation de l'œuvre et cette perte d'unicité.

La signature, nous a-t-on dit, sanctionne la concrétude de l'œuvre et son unicité, alors que la virtualité, l'ubiquité et la non fixabilité

concrète de l'œuvre produite grâce aux technologies nouvelles réduisent à néant cette concrétude, cette unicité et, surtout, l'odieuse prétention aristocratique et élitiste de l'auteur à se déclarer le sujet de son œuvre, et, au « je » qui signait, s'oppose un collectif, un « nous » symbolique d'une interactivité des réalisateurs et des usagers, dans une impressionnante disparition de la notion de travail créateur/productif, avec ses déterminations de conception, de projection, de réalisation et de diffusion. Plus même, l'œuvre virtuelle étant continuellement en mutation dans son propre usage et dans sa propre reproduction, toujours autre quoiqu'étant la sienne, on nous explique la disparition de la notion même de patrimoine comme constitué des spécimens pertinents de son ordre de production, Abraham Moles allant même jusqu'à nous vanter la fonction de progrès systématique des programmes d'images synthétiques à tel point qu'elle dispenserait de tout apprentissage et s'ouvrirait sur la création immédiate et son enrichissement autodestructeur. On pourrait s'en réjouir s'il n'y avait là le risque énorme et dangereux que cette foi en cet incessant progrès du système technique en lui-même n'abolisse toute nécessité de l'histoire et des sujets de l'histoire : qu'il n'y ait plus qu'à faire un tapis de bain de La Joconde, l'idée n'est ni plus ni moins bête qu'une autre (et ce peut être une idée artistique), mais La Joconde n'est pas qu'un exemple encombrant et inutile, parce que l'histoire n'est pas qu'un réceptacle d'exemples d'états successifs (seul l'état actuel étant le vrai mais que l'état à venir dans le progrès, va abolir), l'histoire est le terreau et la cause de ses propres questions et des questions que nous nous posons. La Joconde n'a pas aboli les fresques de Saint-Savin pas plus que Les Demoiselles d'Avignon n'ont aboli La Joconde, et Baudelaire, cet affreux réactionnaire mais pourtant l'inventeur lucide d'une modernité dialectique qui devrait nous préoccuper ici, avait bien raison de vilipender l'euphorie positiviste du progrès pour lui opposer la valeur d'une pensée inventive et créatrice qui table sur le salut et l'enrichissement de l'homme plus que sur son assujettissement à un positivisme techniciste massifiant.

Les fresques de Saint-Savin, La Joconde, Les Demoiselles d'Avignon sont des réponses à des questions tout autant qu'elles étaient aussi des questions et des questions qui sont encore pour nous d'actualité dans la mesure même où l'émergence des technologies nouvelles, en modifiant notre épistémé et notre horizon du monde, nous conduisent à réinvestir notre héritage, à nous poser de nouvelles questions suscitées par nos projets et par les ouvertures offertes par ces technologies. Les conditions historiques de la création artistique jusqu'à nos jours ont fait que les œuvres que je viens de citer sont des objets uniques, dont la perte aurait été irréparable, mais, justement, la technologie moderne permet leur reproduction

objectale absolument identique, et je voudrais souligner combien la sacralisation de l'objet concret qu'est l'œuvre d'art unique tient au seul fait des régimes où toute production du travail humain devient, indépendamment de sa valeur d'usage effectif, une marchandise et, dans le cas particulier, une marchandise de luxe, alors que sa valeur d'unicité devrait tenir et ne tenir qu'à la singularité originale de sa conception et du travail spécifique qui l'a produite. Telle était, d'ailleurs, la pensée des Anciens qui ne différenciaient pas répliques, copies et originaux, ne portant leur attention que sur la qualité formelle, signifiante et spécifique de l'œuvre dont ils décidaient de posséder un exemplaire, et je pense que la tirade d'Anne Sauvageot sur l'obsession du vrai et du faux, dans les termes où elle l'a formulée, aurait fait sourire Léonard de Vinci ou même David.

On m'objectera, bien sûr, la fureur de Baudelaire contre la photographie comme système de reproduction, et son refus de la considérer comme une création et un art. C'est que, généralement, on entend mal son propos : ce qu'il condamne c'est l'art comme reproduction, et il vitupère contre une peinture réaliste et naturaliste, académique, qui imite la photographie comme reproduction du réel : la reproduction est, à son sens, le contraire d'une représentation et d'une création. Malgré le caractère indéniablement réactionnaire et rétrograde de sa diatribe contre la photographie, Baudelaire prône une conception de la création représentative, qui fait que l'appropriation du réel soit sa propre création pour l'homme, par sa représentation, préfigurant l'attitude qui sera celle d'Appollinaire qui, parlant de la révolution menée par Picasso, s'exclame : « Nouvel homme, le monde est sa nouvelle représentation ».

Ce que j'ai entendu ce matin résonne tout différemment à mes oreilles : « nouvelles technologies, les hommes sont leurs nouveaux sujets assujettis ». J'exagère à dessein. Mais comment assurera-t-on la liberté et la responsabilité des hommes, à l'heure où les nouvelles technologies leur procurent d'extraordinaires moyens, si l'on annihile la valeur et la qualité de leur travail créateur en leur laissant croire que cela est entièrement traité par la machine, alors que toute l'histoire de l'art, comme histoire de toutes les choses produites par le travail humain, a toujours été histoire du rapport, pratique et théorique, des hommes travaillant, avec leur propre projet, leur matière et leur technique de transformation de la matière (et la dématérialisation de l'image n'abolit nullement, par cet immatériel, c'est la transformation de la matière qui est toujours en jeu, fût-ce au seul niveau de la représentation de cette transformation). Si l'on nie l'histoire qui est la construction même de l'horizon des hommes. Si l'on nie le sujet, qui, aussi misérablement que cela puisse paraître, est la seule légitimation de sa vie pour tout être qui a conscience de sa vie,

et la signature de l'artiste sur l'œuvre n'est pas plus méprisable que toute autre affirmation, quelle qu'en soit la forme, que celui qui a fait quelque chose dans sa vie et de sa vie, l'a fait, lui et nul autre, tout autant que lui et les autres.

Dans « DOC(K)S » en 1989 Mario Borillo a bien situé l'enjeu : « La grande question, je crois, est de savoir s'il est possible d'apprendre à « écrire » avec n'importe quoi (tout), d'arriver à acquérir une sorte de maîtrise expressive standard, sans avoir nécessairement l'ambition de « créer », simplement pour exploiter les potentialités communicationnelles du dispositif ». Emergence de l'efficacité uniformisée et massifiée d'un dispositif d'information et de communication, où la création est réduite à un potentiel interrelationnel impliquant l'unité mécanique du langage et l'uniformisation de sa lecture et de son interprétation. Certes Mario Borillo indique bien qu'un tel dispositif ignore totalement les facteurs, non réductibles à ce langage, qui président au jugement esthétique, et il remarque qu'aucune des technologies nouvelles n'induit ce qu'il en est des mécanismes cérébraux supérieurs et de l'intuition des qualités formelles et signifiantes des produits de ce langage uniformisé. Mais Anne Sauvageot, ce matin, confirme : la question n'est plus la distinction de ce qui est et de ce qui n'est pas, mais la nécessaire hiérarchisation des pratiques et de leurs produits : on ne peut pas se contenter de ce constat sans cesse révolu d'états actuels renouvelés et qui, par là même, sont tous égaux et nuls, que nous a décrit Abraham Moles, et il faut bien distinguer ce qui est prototypal, inaugural, créateur, de ce qui est sériel, répétitif ou épigonal, et je ne peux me résoudre à supprimer mon appréciation de « ce qui fait histoire », car la création artistique est bien l'une des pratiques où l'histoire se fait. Et une histoire qui se fait de telle sorte qu'on en peut faire l'histoire, sur la base de valeurs qui, outre celles du jugement esthétique, nous fournissent les critères de ce qui est vraiment historique, parce que nourrissant l'histoire dont nous aspirons à être les acteurs, aujourd'hui pour notre avenir. L'acte technologique, le plus sophistiqué soit-il, n'est historique que s'il fait patrimoine, même immatériel, et, faisant patrimoine, parce qu'il incarne l'acte de son sujet apportant sa contribution au Change.

Cette hiérarchisation Mario Borillo l'a évoquée en posant la question, pour la perception et la réception de l'écrit, de la distinction, dans l'évaluation de ses qualités, de la part de l'écrivain, de l'écrivain, du maquettiste ou du typo. Elle risque de paraître politiquement, économiquement et socialement inadmissible au regard d'une utopie massifiante et égalitariste, mais il faut se méfier des démagogues unanimistes, qu'elles soient celle d'un « peuple » indéfini et indéfinissable, celle d'un souverain

« bien aimé », ou celle d'un confort technique faisant indifféremment le « bonheur » de tous dans l'uniformité de ses pratiques et de ses gadgets. Mais la lutte pour la liberté, si essentielle aux artistes, entraîne toujours des hiérarchies dont il faut faire, par la fraternité, qu'elles ne soient plus des oppressions ni des carcans.



# QUELS NOUVEAUX REGARDS ?

Derrick de Kerckove

## I. LA PEINTURE AMPLIFIÉE

Je commencerai par une réflexion sur l'automatisation des nouvelles technologies. Une erreur que l'on fait généralement lorsque, soit parce qu'on ne connaît pas le travail sur ordinateur et l'infographie, soit parce qu'on en a pas vraiment saisi la nature, c'est de considérer que c'est du travail automatique. Or ce n'est pas une machine dans le sens mécanique, mais au contraire étrangement organique, puisque la seule chose qui soit automatisée dans les systèmes informatiques est la récurrence.

Une fois qu'on a trouvé l'articulation de ce qu'on désire faire faire à la machine, pour sauver du travail humain et une quantité incroyable de temps et d'énergie, on a un principe de récurrence, qui suivant un certain nombre de modèles, va s'appliquer à une fonction qu'on demande à la machine d'exécuter. C'est là un travail automatique. Mais il est évident que le travail d'un artiste en infographie n'est aucunement un travail mécanique, de même que la machine n'est absolument pas une extension purement mécanique du travail de l'artiste. Je dirais même que l'outil infographique ne remplace pas, mais reprend le travail de la toile et des substances de trace et d'inscription. L'outil infographique permet ce que je définirais comme de la « Peinture Amplifiée ».

On peut comprendre la Peinture Amplifiée dans un sens analogique à celui qui a été donné par Fred Brooks du Head Mounted Display Unit à l'Université de Chapel Hill en Caroline du Nord (dans lequel on travaille sur les réalités virtuelles, une des recherches de pointe de l'infographie) et qui dit : « il n'y a rien de plus débile que le terme d'intelligence artificielle », surtout depuis la possibilité qu'on a de comprendre l'intelligence automatisée (dans ce contexte le terme reprend tout son sens).

L'Intelligence Multipliée est de l'INTELLIGENCE AMPLIFIÉE. Il est beaucoup plus complexe de comprendre l'Intelligence Artificielle.

Toute intelligence est artificielle. Depuis l'invention de l'alphabet notre intelligence est artificielle, mais nous n'en avons pas suffisamment conscience. Ceci étant précisé, voyons celles qui étendent les propriétés de l'esprit humain : la nouvelle génération des technologies d'intelligence artificielle sont en fait les technologies d'intelligence amplifiée. Dans ce sens l'intelligence amplifiée est performante. Ce serait une intelligence artificiante plutôt qu'artificielle puisqu'elle peut faire faire par la machine et par différentes routines des exercices qui étendent considérablement les pouvoirs de l'esprit et de la main humaine.

## II. L'INTELLIGENCE ARTIFICIANTE ET LA PEINTURE ARTIFICIANTE (ou peinture infographique)

De même qu'après Cézanne, le produit fini de la peinture traditionnelle, largement couvert par la photographie, a cessé d'intéresser les artistes, et que le processus de la perception même, depuis l'Impressionnisme jusqu'au plus abstraites abstractions, est devenu l'objet de travail de représentation et de simulation de l'artiste, avec l'infographie l'artiste recherche les *effecteurs* bien plus encore que les *processus*. C'est-à-dire que l'artiste qui se met au travail, et la démonstration d'Edmond Couchot était excellente sur ce plan, est quelqu'un qui cherche comment réaliser par le biais d'une machine les effecteurs d'un produit fini. Mais le produit fini ne l'est jamais vraiment, puisqu'il apparaît quelques secondes sur un écran, il ne rentre dans une mémoire que pour être plus tard ressorti et retravaillé. C'est le « COMPLEXE DE PENELOPE » : on ne finit jamais ce qu'on a commencé, mais on défait le lendemain ce qu'on a fini le soir, et la permanence même de l'objet ne relève que de la décision de l'utilisateur ; mais ce produit n'a rien à voir avec la fixité de l'objet qu'est l'objet traditionnel du peintre.

Cette priorité accordée au travail sur les effecteurs est à mon avis, liée à des raisons techniques. Il faut d'une part connaître le fonctionnement des programmes et des logiciels, et la nature de ces logiciels est avant tout dynamique et non pas statique. D'autre part, le travail de l'artiste se fait en fonction du développement industriel qui est devenu une théologie technique. Il ne faut pas croire que les artistes travaillent totalement indépendamment de l'industrie puisqu'ils sont obligés d'utiliser les produits, quitte à les adapter, qui sont distribués par l'industrie. Or, que demande cette téléologie technique à l'infographie et à toutes les technologies de représentation, que ce soit d'une image réelle ou d'une « imagination » (c'est-à-dire la création d'image à partir de quelque chose qui n'a pas d'image) ? Elle demande de connaître à fond les procédés de compression et de transmission. On a besoin de plus en plus de réduire

à quelques commandes, c'est-à-dire à quelques effecteurs, une quantité formidable d'informations pour pouvoir les transporter, de façon à les intégrer à toutes sortes d'autres systèmes, afin de pouvoir s'en servir au mieux. On cherche maintenant à faire vivre les créations en temps réel, mais pour ce faire, il faut que l'objet soit comprimé, c'est-à-dire qu'il puisse être réduit à certaines commandes et reconstruit instantanément en appuyant sur un simple bouton.

Les techniques de compression (elles sont de plusieurs sortes) demandent à l'artiste d'aborder les problèmes de codage et de décodage dans la machine pour qu'il puisse lui faire refaire les représentations. Je vous donne un exemple.

D'après Nicolas Negroponte directeur au M.I.T., on peut concevoir qu'un jour, au lieu de voir un match de foot ou de rugby à la télévision, on va voir en holographie des petits personnages qui vont se mettre à jouer au milieu du salon en fonction de ce qui sera retransmis depuis le terrain de jeu. La chose peut paraître complètement démente, d'abord parce qu'on peut se demander pourquoi on a besoin de ça, (or, on sait bien qu'une fois que ce sera possible tout le monde voudra voir le match en trois dimensions), mais surtout l'idée est que ce type d'information, pour ceux qui connaissent l'ordinateur et les capacités de transfert de données et de reproduction, même par fibre optique, demande une mémoire incroyable. Il est déjà extrêmement difficile pour un ordinateur de fournir une image complexe en deux dimensions avec le mouvement en plus, imaginez alors les moyens déployés pour obtenir une image en trois dimensions.

Pourtant, on peut raisonnablement envisager cette situation parce qu'on peut à l'heure actuelle créer un programme qui contient le joueur fondamental, le joueur archétypal. On peut, à ce moment là, n'envoyer du terrain de jeu que ce qui décrit les gestes spécifiques, qui sont exécutés en même temps sur le terrain, comme information au programme. Celui-ci est une espèce de puzzle où les pièces se mettent instantanément en forme de façon à reproduire le mouvement tel qu'il s'est produit. Cependant, il faut comprendre que ce n'est pas l'image venant du terrain qui est envoyée sur votre poste de télévision, ou dans votre générateur d'images holographiques, c'est une information des différences qui vous parvient sous forme de compression, le reste étant reconstruit sur votre tapis.

Est-ce que vous imaginez le nombre incroyable d'opérations et d'effecteurs qu'il faut découvrir dans le processus de recherche qui amènerait à un résultat de ce genre ? On n'y est pas encore, c'est évident, mais on y arrive vite. D'ailleurs une des fonctions téléologiques de l'industrie est de passer par toutes les routines d'effecteurs qui permettent d'arriver

à la reconstruction d'images à partir de suggestions de la machine plutôt qu'à partir de reproduction mimétique classique — analogique —, comme la photographie dans laquelle on placerait une plaque sensible sur l'événement. Mais ici, il ne s'agit pas d'une reproduction unitaire, l'événement doit être *reconstruit* point par point sur les lieux. Ce sont donc les phénomènes de construction qui sont les plus importants à l'instar des phénomènes d'imitation et de copie. Toute la question de l'articulation de l'image, tant débattue par les théoriciens du cinéma, doit être reprise sur la base de nouvelles typologies de segmentation.

### *Que fait de plus la peinture amplifiée ?*

Outre le travail d'approche et de maîtrise des protocoles de compression et d'affichage qui sont nécessaire, si l'on fait de l'infographie, on fait obligatoirement de la compression, sans même y avoir songé en tant que concept. On est contraint de passer par un protocole, qui par la récurrence, c'est-à-dire par la répétition fidèle de la même instruction, donne des résultats amplifiés à partir des effecteurs de base. Or les effecteurs sont déjà en eux-mêmes des phénomènes de compression. La peinture amplifiée, c'est ce qui apparaît quand l'action des divers effecteurs expose, c'est-à-dire « décomprime » les instructions codées.

### *Qu'est-ce qu'un artiste infographiste ?*

L'artiste infographiste est quelqu'un qui va chercher, dans le détail même de son interaction avec son logiciel, de nouveaux modèles d'effecteurs, de nouveaux modèles de compression. C'est quelqu'un qui apprend comment fonctionne le logiciel, un logiciel en trois dimensions par exemple, autant que des notions fondamentales sur la peinture qu'un enseignement traditionnel pourrait ne pas lui avoir donné.

Il faut considérer aussi que les méthodes d'affichages ne sont qu'épisodiques. On arrive avec un certain résultat, mais la moindre modification va changer le résultat de l'affichage. Par conséquent on peut déjà considérer cette phase comme un épisode d'apprentissage des choses organiques pour l'artiste. Mais ce qui arrive et ce qui est arrivé dans l'histoire de l'ordinateur et de l'infographie, c'est qu'elle s'est présentée aux personnes qui se sont lancées là dedans d'abord comme des possibilités, des possibilités qui sont devenues des tentations, des tentations qui sont devenues des voies de recherches, puis des voies de recherches qui sont devenues des exigences. Au bout du compte l'artiste infographiste va chercher à déléguer ses fonctions créatrices à l'utilisateur d'un logiciel d'effecteurs.

La différence entre l'Artiste et le Technicien est que l'artiste voit en général un éventail de possibilités beaucoup plus large que le technicien ordinaire. On comprend alors tout l'intérêt qu'il y a de mettre en relation les artistes des milieux de l'infographie, pour lesquels toute possibilité est un point de départ, et les techniciens, pour qui le point de départ est d'arriver à tel résultat uniquement. Le moyen le plus court pour arriver d'un point à un autre c'est celui que le technicien va suivre, alors que le chemin que va suivre l'artiste est rempli de détours qui lui font découvrir des choses passionnantes tout à fait nouvelles qui sont en train de devenir des produits sur le marché. 80 % des gens qui étaient impliqués dans les premiers pas de la recherche des nouvelles images dites virtuelles, des environnements virtuels étaient des artistes à l'origine ; ce n'est pas innocent, je dirais même que cette proportion est extraordinaire.

### III. LES TENTATIONS DE L'INFOGRAPHIE

Je voudrais donner quelques exemples de tentations. Les premières ont été exposées par Edmond Couchot, je ne reviendrai pas sur ce qu'il a dit ce matin, le travail, sur la forme, sur le grain, sur le poids, sur la lumière, sur le mouvement, l'application de certaines lois fondamentales de la physique, la création de nouvelles lois physiques qu'on n'a pas encore explorées et qui est le résultat d'un travail intense et parfois frustrant au possible pour les gens qui y sont impliqués. Quelles sont les nouvelles tentations qui se sont suivies les unes après les autres, les unes avec les autres, dans l'histoire encore jeune de l'infographie ?

— Premièrement, ajouter le son. Curieusement le travail sur du visuel seul a très rapidement cessé, probablement à cause des jeux vidéo et infographiques. Le son est devenu nécessaire comme accompagnement de l'expérience visuelle, comme si ce que nous donne la télévision depuis l'enfance, ce que nous donne l'enfance depuis l'apparition de la multisensorialité simultanée du développement physiologique, devait se retrouver aussi sur l'infographie. On veut voir un son qui corresponde à un mouvement, on veut entendre un son qui corresponde à une image que l'on voit.

— On ajoute le son, puis le tact. Les recherches les plus intéressantes sont actuellement sur le toucher. Pas seulement par les écrans tactiles qui eux sont déjà utilisés à la F.N.A.C. par exemple, ou dans certains centres de données, mais le tact virtuel. C'est-à-dire qu'on reçoit dans l'espace virtuel un ballon virtuel et on en sent le poids et la texture au moment où on le reçoit. Ou alors ce qu'on appelle le « force feedback » ou en français « système à retour de force », qui est la possibilité de jouer avec les molécules, et d'en peser le poids et la résistance lorsqu'elles sont

imbriquées les unes contre les autres. Ce genre de recherches sont justement faites dans le centre de recherche de Fred Brooks au Head Mounted Display Unit, dans lequel on pèse les molécules et on ressent physiquement leur résistance, par simulation. Donc ajouter une multisensorialité et une nouvelle synesthésie qui est possible maintenant à partir du travail infographique.

— Troisièmement, ajouter la réponse en temps réel devant l'utilisateur, c'est-à-dire toutes les générations d'interfaces, et Dieu sait s'il y en a beaucoup maintenant. Les interfaces étant des systèmes qui permettent à l'utilisateur d'entrer en contact non plus simplement par l'analyse du clavier, mais par la souris qui était le premier interface universel, puis après la caméra, la traceuse de regard par caméra, bien d'autres possibilités sont envisageables, comme par exemple l'invention, dans le laboratoire d'Edmond Couchot, d'un système qui permet de souffler sur un écran pour voir une plume qui bouge en fonction de l'intensité du souffle. Il s'agit ici d'un interface de pression d'air, ce qui est assez extraordinaire. La voix peut aussi servir d'interface.

La pensée aussi peut désormais être incluse dans les interfaces possibles. Il y a à Vancouver des gens qui travaillent sur un interface direct entre ordinateur et pensée, soit par l'intermédiaire d'une pression biopsychologique ou physiologique sur une plaque sensible qui répond à des mouvements psychiques, soit simplement par la pensée elle-même avec une espèce de capteur grossier, mais qui permet à des handicapés, par exemple, d'allumer ou d'éteindre la lumière, d'ouvrir ou de fermer des portes.

— Quatrièmement, ajouter un environnement. Les artistes particulièrement, aiment les installations interactives. Donc, ils ajoutent un environnement au produit de leur travail. C'est une manière des les humaniser par contextualisation.

— Cinquièmement, augmenter cet environnement. C'est-à-dire le rendre complètement circulaire autour de soi, on ne se contente plus d'avoir une relation frontale avec son écran, on entre dans l'écran. C'est en partie de la réalité virtuelle, car elle contient le fait de pénétrer dans l'univers de l'écran et de ne plus se contenter de n'être qu'un observateur. Notons par ailleurs que lorsque nous regardons quelqu'un nous parler sur un écran (à la télévision ou par visio-conférence) nous croyons tout naturellement que cette personne nous fait face réellement dans l'espace physique du monde, de même que le fidèle musulman croit réellement se tourner vers la Mecque au moment de la prière. Mais, à y bien penser, cette orientation est-elle aussi absolument virtuelle ?

— Le sixième point est celui qui me paraît le plus curieux. Les nouveaux objets de recherche qui me paraissent beaucoup plus significatifs, sont les systèmes neuro-mimétiques dans lesquels une nouvelle génération d'ordinateurs ne se contente plus simplement de vous donner de l'information de façon automatisée, mais en fait, juge à votre place ce qui vaut la peine d'être retenu de ce qui peut être oublié. Ce sont des ordinateurs qui ne connaissent rien mais qui comprennent tout, alors que les autres connaissent tout mais ne comprennent rien. A mon sens, la réalité virtuelle est déjà une histoire racontée, c'est une histoire faite qu'il suffit de développer. Il est extrêmement intéressant de voir ceci car on peut imaginer que les artistes les premiers utilisent ces systèmes neuro-mimétiques.

En musique ces systèmes existent déjà : ces ordinateurs nouveaux prennent les sons d'un environnement, par exemple, à un croisement de circulation dans une ville et le transforment en musique en fonction du nombre et de la quantité globale des sons et des types de sons que l'enregistreur, c'est-à-dire un micro « intelligent » entend. Ce qui veut dire qu'il est possible désormais, non plus d'avoir un miroir qui reflète simplement votre image, mais d'avoir un miroir qui reprend, je dirais, le point de suggestion de la relation entre celui qui écoute ou regarde et celui qui est écouté ou regardé. Les créateurs de réalités virtuelles pensent à créer maintenant des miroirs virtuels. On peut dès lors demander à ces miroirs de juger également de celui qui se regarde. Ce sont des miroirs qui réfléchissent, et qui comme le disait Cocteau, et nous le rappelait A. Moles, « réfléchissent d'avantage avant de nous renvoyer notre image ».

#### IV. QUELS NOUVEAUX REGARDS ?

Il y a donc là une sensibilité technique, et toute la question technique artistique est très importante. Il est très difficile d'isoler, dans le travail accompli, la part de sensibilité technique, de celle de la sensibilité artistique, mais elle s'en distingue assez facilement en théorie. La technique est le moyen, mais la fin reste malgré tout d'augmenter l'Homme, d'enrichir sa perception de lui-même par l'effet de miroir de l'autre. C'est la finalité artistique. L'artiste ajoute de l'humain à ce qui n'était qu'une finalité technique. Parallèlement le travail de l'artiste enregistre et interprète — et ceci concerne ma propre recherche au programme Mc Luhan —, les changements psychologiques issus de tout ce travail et des stimulations proposées par un environnement qui est lui-même profondément changé par les technologies dominantes.

L'artiste seul fait ce travail ; car il n'y a personne d'autre qui le fait, les intellectuels certainement sont en retard, les techniciens ne s'en occupent pas, les industriels n'ont pas cette préoccupation, l'artiste seul,

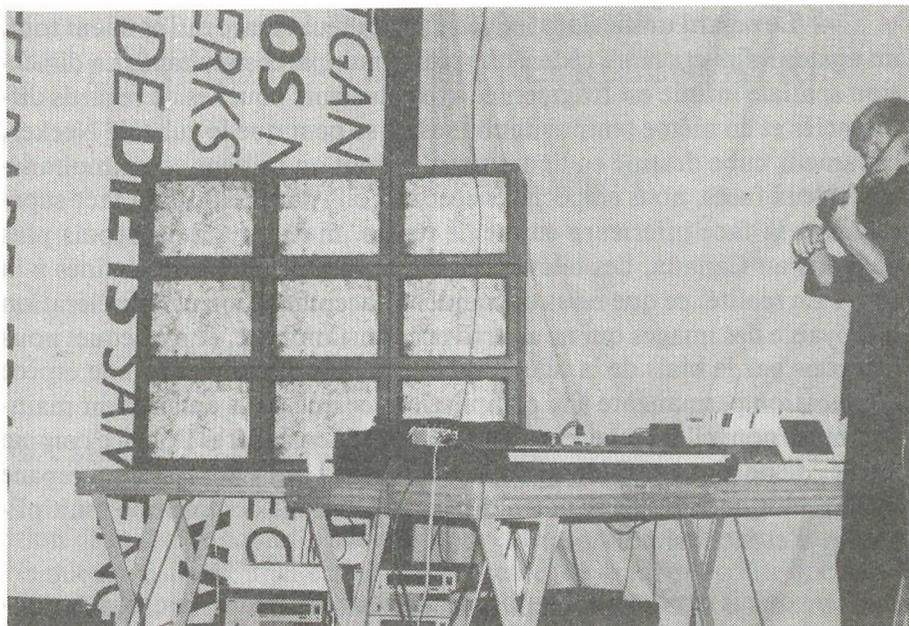
finalement est chargé de nous donner notre nouvelle sensibilité, de nous donner accès à de nouvelles possibilités et à les diffuser. Je ne parle pas seulement d'artistes infographiques parce qu'on peut revenir ici au regard, puisqu'il s'agit de regard sur l'Art. Je voudrais vous dire quels sont les regards qui ont changé et comment ils ont changé.

— Le regard de surface cède à un regard de profondeur. On ne peut plus se contenter des surfaces puisqu'on les dépasse, puisque maintenant une machine peut interpréter des sons, des tensions architecturales, des mouvements moléculaires, puisqu'elle peut faire des tas de choses qu'on ne voit pas, le regard de surface laisse la place à un regard de profondeur, sans pour autant disparaître, on va au-delà du visible et on rend visible ce qui ne l'est pas. C'est ce que Klee disait : « L'art ne reproduit pas le visible, il rend visible », la technologie nouvelle rend visible.

— Le regard de l'objet cède au mouvement, dans la mesure où l'objet fixe qui a été l'objet véritable de la peinture et de la sculpture ne peut désormais plus se contenter de la présence statique. Il y a maintenant une dynamique quasiment obligatoire de toute expérience du regard, de l'artiste. Ce qui ne veut pas dire qu'un tableau n'est pas dynamique, mais ce qui veut dire que quelque chose de dynamique doit être introduit maintenant, ou peut être en tout cas introduit comme objet de recherche dans la peinture statique. Quel meilleur exemple que l'installation étonnante du groupe ART + COM de Berlin qui permet au regard du spectateur d'agir directement, par l'intermédiaire d'une traceuse de regard, sur un tableau classique érigé sur un écran d'ordinateur ?

— Le regard théorique cède au regard pratique. La théorie voulait arrêter le monde, la pratique le continue et l'accélère. Nous avons la théorie depuis les Grecs, « THEORIA » c'est « la chose à voir », nous avons transformé tout le sens, tout le connaissable en objet de vision, et puisque maintenant on transcende la vision elle-même, on va au-delà du théorique, de la chose à voir, et on va dans la « PRAXIS » c'est-à-dire que l'on va agir sur la chose que l'on regarde.

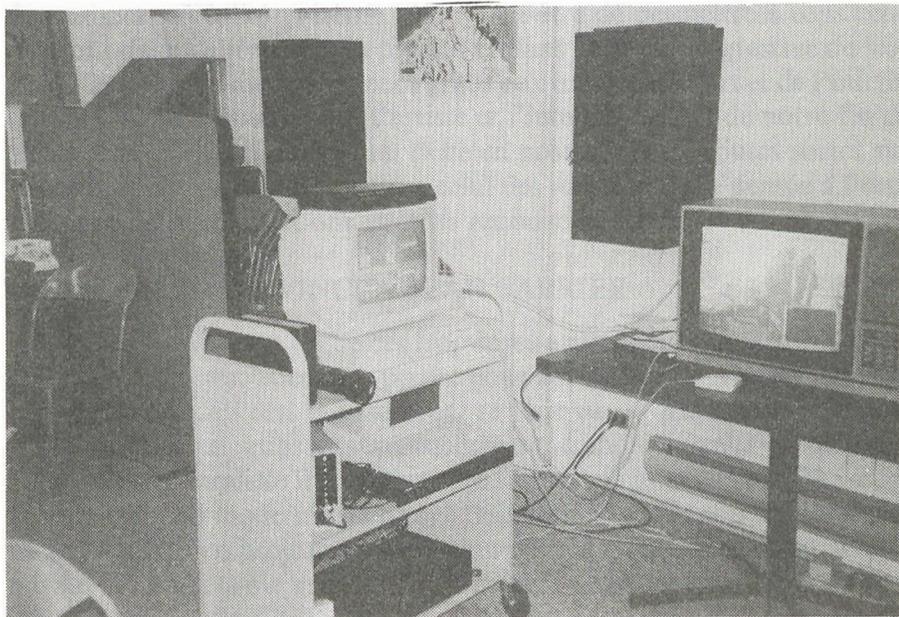
— Le regard frontal cède au regard participant. Le regard frontal est extérieur, on est dégagé de l'objet, désormais dans le travail infographique, dans toutes les installations artistiques, les réalités virtuelles et les systèmes neuro-mimétiques participent à l'objet, on ne peut plus s'en dégager. On est dans le domaine d'Artaud, et on recule à partir du domaine de Brecht, il n'y a pas la distanciation mais il y a une sorte de participation qui est pratiquement obligée, malgré tout dans un sens très relatif, puisqu'on peut faire toutes les autres choses.



**Steina Vasulka jouant d'un violon interactif avec un mur vidéo sur une installation de Michaël Saur à S' Hertogenbosch aux Pays-Bas (octobre 1992)**

---

**La téléprésence artistique au programme Mc Luhan : système interactif "Mandala" en visioconférence avec New-York pour célébrer Télénoa, événement international organisé par Roy Ascott (octobre 1992)**



— Le regard unifié dans lequel il y a un seul espace qui contient tout, un espace infini et neutre cède à un regard multiple et simultané. La dimension spatiale infinie est fragmentée avec plusieurs couches de regards différenciés et en même temps simultanés. Il se peut que le cube de Necker, ce fameux cube dessiné en lignes simples dont on ne peut voir simultanément deux faces, nous empêche encore de voir, par exemple, la face supérieure et la face inférieure en même temps, mais on a déjà depuis plus de 5 ans au Canada, des téléviseurs qui montrent de 2 à 16 chaînes à la fois ! En réalité, ce que nous demandent l'accumulation et l'accélération incroyable des images qui nous arrivent constamment, et par lequel nous recevons par le biais de la télévision et des jeux d'ordinateur une espèce d'éducation permanente à la compilation, ce que nous demandent maintenant les nouvelles recherches c'est de ne plus considérer l'espace comme unifié, de ne plus considérer l'espace du regard qui s'adresse à un espace infini, mais de considérer notre expérience visuelle comme une multiplication d'espaces simultanés.

Je voulais exposer ceci aujourd'hui pour introduire ce qui va se passer cet après-midi parce qu'on doit dire surtout que ce travail n'a pas besoin de passer ni par l'écran ni par la machine ni par l'ordinateur, il peut aussi passer par la toile comme l'a prouvé amplement, je crois, l'exposition de M. De Cambiaire. C'est ma manière d'introduire Christian De Cambiaire qui va parler maintenant.

# JEAN SABRIER L'EXPLOSION DE LA REPRÉSENTATION

Bertrand Meyer Himhoff

## LA MAITRISE DE LA TECHNOLOGIE

Les réponses aux questions fondamentales que pose la grande mutation de la fin de ce siècle avec les nouveaux moyens dont nous disposons et que l'artiste et l'intellectuel doivent tenter de maîtriser coûte que coûte, sont également internes aux changements profonds des structures de notre société. Ce que nous nommons la crise n'est rien d'autre que le passage difficile plus ou moins bien vécu par les contemporains d'un monde à un autre. La nécessité de cette maîtrise se justifie afin de dépasser la forme inhumaine de la technologie laissée entre les seules mains des scientifiques et des politiques. Il s'agit en partie du rapport entre *la mémoire*, sans laquelle un individu n'a pas d'identité et la capacité de cet individu à exprimer sa réalité présente. Afin peut-être de permettre à tous ceux qui sont dans l'aliénation du présent et dans la perte progressive de leur identité, d'en prendre conscience grâce aux œuvres de l'art et de l'intelligence. Une telle acuité pour l'artiste et l'intellectuel fait de notre fin de siècle, une époque fantastique, riche en possibilités de toutes sortes sur le plan des formes autant que sur celui des idées, et de la pensée à l'œuvre dans leurs élaborations et leurs renouvellements.

## DE LEONARD DE VINCI A JEAN SABRIER

Jean Sabrier est l'un de ces trop rares artistes qui aujourd'hui nous réconcilie avec la science sans perdre pour autant le contact avec le sensible spécifique de l'art. Il joue avec, se joue de, la perception d'hier et d'aujourd'hui en utilisant éventuellement comme *modèle* la peinture ancienne avec laquelle il entretient des rapports amoureux privilégiés. Il en sauve dans la modernité l'étrange fascination qu'elle exerce encore sur nous. Mais s'il en prolonge la tradition perdue c'est hors de tout académisme : le mimétisme est chez lui largement compensé par les contraintes différentes et multipliées qu'il s'impose.

Jean Sabrier dont l'œuvre est l'une des plus abouties à l'heure actuelle vit intensivement le choc entre le monde d'hier et d'aujourd'hui. La totalité de ses approches récentes mêlent astucieusement une profonde connaissance érudite et fascination pour des œuvres d'art anciennes prises comme *modèles impossibles* de la représentation et une mise en situation futuriste de moyens conceptuels et technologiques très sophistiqués faisant appel aux mathématiques, à l'informatique, à l'audiovisuel, c'est-à-dire à tout ce que nous appelons nouvelles technologies et nouvelles images.

Par l'application subtile de ces possibilités nouvelles, tel un *Léonardo Da Vinci* moderne, Jean Sabrier exprime à la fois le respect qu'il a du passé et réalise une œuvre d'autant plus actuelle qu'elle prépare notre futur...

### JEAN SABRIER, LE SAVANT LUDIQUE

Si chez Jean Sabrier, la recherche dans l'absolue prédomine, elle ne se contente ni des élucubrations abstraites, ni de rester dans les limbes de la pensée. Il trouve toujours des solutions pratiques et met ses idées au service de son art en les transformant en actes et en objets. La recherche chez lui s'engendre elle-même et propose son renouvellement incessant. Nous en percevons la totalité à l'infini à travers plusieurs *séquences*. Elles ne semblent pas avoir de commencement ni d'achèvement, comme *une vis sans fin* que notre œil fait tourner sur elle-même (tout comme les disques de Duchamp), mettant inlassablement en mouvement les phénomènes de notre perception et le processus absolument original qui nourrit sa démarche. Inscrite entre autre dans le tourbillon de *la spirale*. Cette spirale exposée horizontalement lors de l'exposition du Mirail dans le cadre des « *Ruines de l'Esprit* », s'engage vers nous au niveau de notre regard comme *une idée* qui a trouvé sa forme parfaite, qui s'est faite à l'image parfaite de son idée, et qui se matérialise devant nous en même temps qu'en nous. Sur la face de cette forme *mentale* est collé le fameux fragment peint de dix centimètres de large et de cinquante mètres de long, le travail réalisé au musée de Périgueux en 1978. Au géomètre qui fait l'état des lieux et qui constate, s'ajoute celui de l'archéologue : Le visible pour Jean Sabrier n'est compréhensible qu'en tant que mémoire. Une mémoire re-actualisée avec des moyens très diversifiés faisant appel à des connaissances techniques exceptionnelles qu'il cherche et finit par maîtriser. Je vois cette spirale comme le forage d'un puits au centre de la vision.

L'espace mental qui génère ses œuvres et qui est à priori d'une folle complexité parce que toujours excentré dans le résultat. Méconnaître cette œuvre peut laisser supposer un manque de synthèse, mais nous pouvons

familiariser avec l'aspect savant grâce à la part de jeu, la part ludique toujours présente. *La belle copie d'un Canaletto transformé en cocotte en papier, petit bateau dérisoire au fil de l'eau d'un caniveau* (d'un canal !). L'ingéniosité de la construction géométrique d'une cocotte *en papier-bateau* dont la figure s'ajoute à la subtilité de la chose copiée : Ce tableau qui se trouve au musée de Périgueux possède déjà ses doubles, peints par Canaletto lui-même, l'un d'entre eux se trouve à Rome. De quoi se perdre dans les méandres de *la reproduction* !

A travers une telle œuvre toute la mémoire de notre imaginaire depuis les fondements de la peinture occidentale est valorisée par « *l'acte expérimental* » qui « *envisage le résultat matériel de sa procédure dans l'imprévu qui possède son aspect objectif au-delà de son effet* » parce que la construction pour Jean Sabrier de chacune de ses œuvres nécessite « *des solutions inédites que l'oreille ou l'œil, qui se les représentent n'est pas toujours capable d'actualiser dans toute leur acuité* » (1).

La complexité d'une telle œuvre fait que nous ne pouvons en assimiler la réalité en une seule fois. Elle est par cette forme de résistance à la lecture rapide, une garantie en quelque sorte de sa richesse. Il y a dans son œuvre des dimensions scéniques ou dramaturgiques au sens de Klossowski parlant de ses tableaux. Les œuvres de Jean Sabrier comme nous venons de le suggérer, résistent dans un premier temps aux possibilités de notre perception. L'artiste reconnaît lui-même que s'il maîtrise techniquement ses œuvres protéiformes, il ne sait pas toujours très exactement ce qu'il est en train de faire. Cette méconnaissance de ce qui est en jeu dans chaque œuvre nouvelle au cours de sa réalisation, peut paraître assez inattendu, et ceci d'autant plus qu'il s'agit d'un travail où la conceptualisation est poussée à l'extrême. Il nous est permis d'imaginer que l'aspect ludique est aussi pour Jean Sabrier le moyen de parcourir lui-même le chemin qu'il nous propose une fois l'œuvre achevée.

Un degré supplémentaire de son intérêt se situe aussi dans l'aspect positif d'un savoir de la tradition qui n'est pas en contradiction avec le résultat ; la relation aux œuvres du passé n'est pas de dérision comme c'est trop souvent le cas pour des œuvres actuelles qui se réfèrent à celles qui les précèdent.

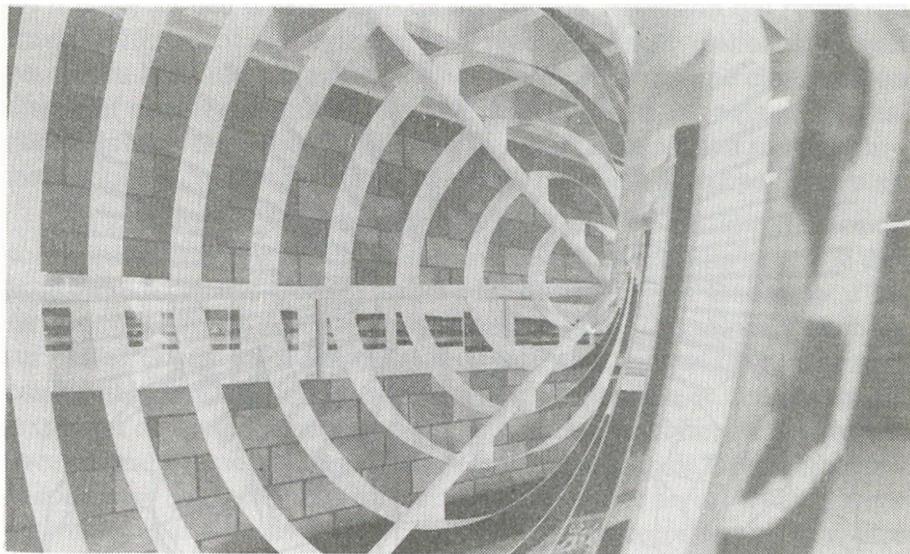
La connaissance et la fascination qu'exerce, par exemple, la Renaissance Italienne sur Jean Sabrier, est suffisamment amoureuse et bien vécue par l'artiste, pour, toutes proportions gardées, lui permettre des parallèles entre des savoirs spécifiques d'époques antagonistes et qui sont autant de passerelles en exprimant l'immanence.

On remonte le fil de la durée à l'œuvre dans les scénographies de Jean Sabrier. Il nous offre les moyens subtils d'appréhension juste du présent

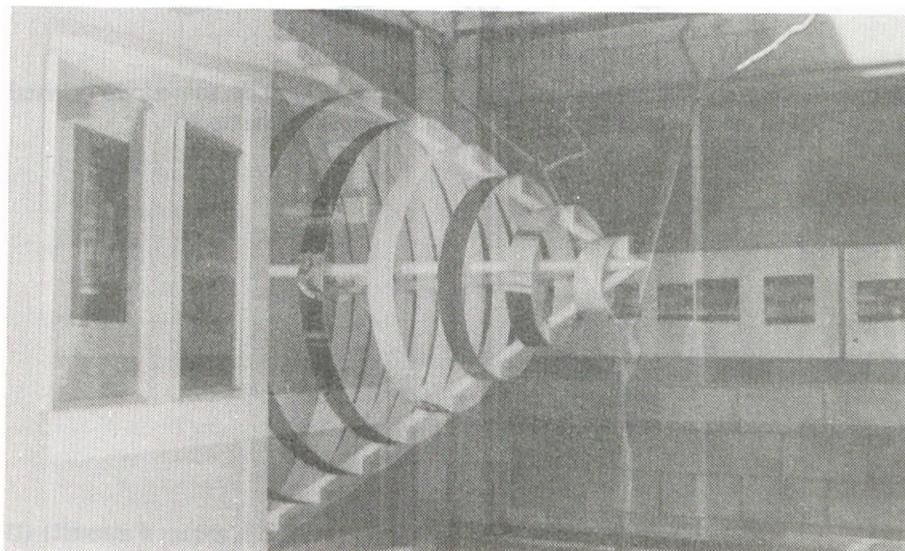
et du futur à partir des origines. Sa pensée sans abandonner aucune volonté d'être au monde est un dépassement de la décadence. Jean Sabrier affirme magistralement une histoire longue de l'art et de l'homme aux prises avec le réel de la technologie sans cesser de peindre pour autant. Il nous dit qu'il y a quelque chose de magnifique de peindre encore avec des pin-ciaux et de la couleur après l'explosion simultanée de la navette spatiale américaine « *Challenger* » sur tous les écrans télévisuels de la planète.

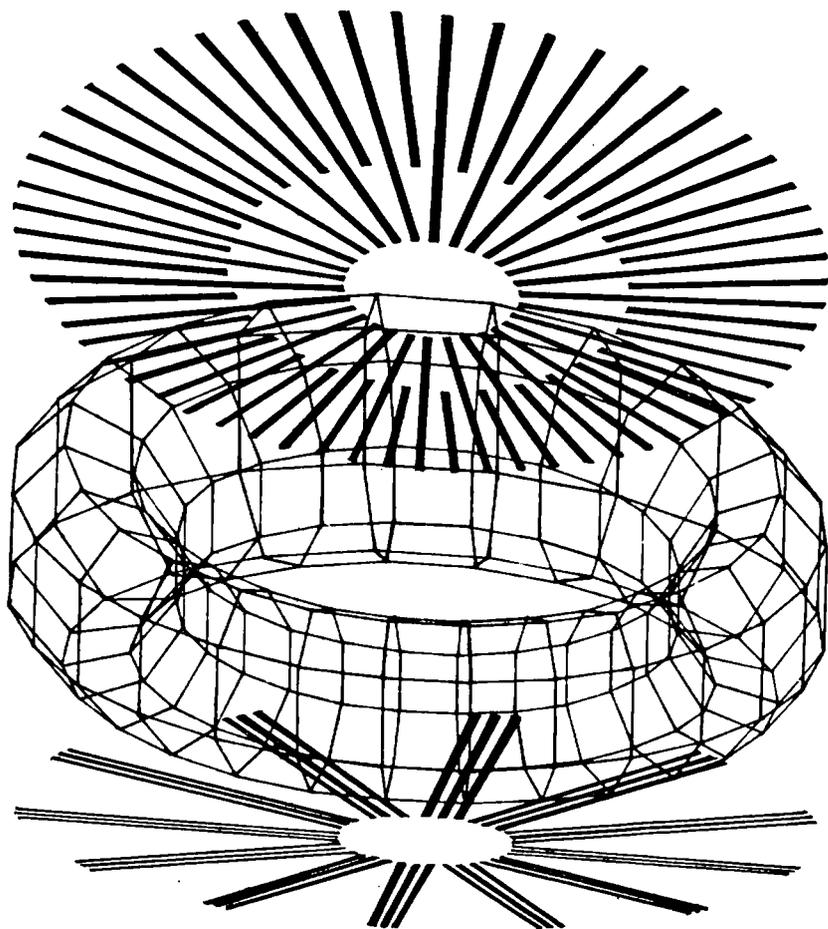
## JEAN SABRIER OU LA TRANSPARENCE

L'exposition du travail de Jean Sabrier à la Galerie « *Images Nouvelles* » à Bordeaux en Mai-Juin 1986, confirmait le talent de l'artiste. Jean Sabrier se trouvait à un moment très important de sa démarche, un moment charnière. L'une de ses œuvres qui occupait toute une salle de la Galerie « *Images Nouvelles* », apporte des informations complémentaires non négligeables pour la compréhension de son œuvre en cours. Elle permet par exemple de découvrir la relation (bien plus que la référence) qu'entretient Jean Sabrier avec l'œuvre de Marcel Duchamp. Il fallait « *Cette servante descendant l'escalier du tableau d'Uccello* », confrontée à tout le dispositif que Jean Sabrier a mis en place dans cette œuvre sur les questions de la représentation qui dominent sa pensée et sa pratique. Le visage arraché formant trou à travers lequel on peut voir le visage filmé d'une autre femme descendant l'escalier en vis de la maison-atelier de Jean Sabrier, évoque le « *Nu descendant l'escalier* » ou « *Etant Donnés* » de Marcel Duchamp. Quand on connaît parallèlement aux autres réalisations de Jean Sabrier comme les différentes versions des « Vitraux » grâce auxquelles il est facile de penser au « *Grand Verre* », autre œuvre importante de Duchamp. On peut y ajouter la réalisation d'une grande bache transparente érigée dans une rue de Périgueux qui ne reflète que l'échafaudage sur lequel il a travaillé. Et d'une façon magistrale « *Le Cristal Liquide* » qui est la clef de voûte de tout le dispositif mis patiemment en œuvre par l'artiste depuis plusieurs années, avec toutes les difficultés matérielles que représentent une telle démarche par les moyens souvent exceptionnels qu'elle nécessite. L'aspect scientifique non négligeable de son travail m'avait fait tout de suite penser à Léonard de Vinci, mais ses subtilités plastiques rappellent l'œuvre de Duchamp dont elles m'ont permis de redécouvrir les véritables vertus. Lors de son exposition dans l'espace clair et aéré de la Bibliothèque Universitaire du Mirail dans le cadre des « Ruines de l'Esprit », la relation à Duchamp apparaissait beaucoup moins que dans l'installation dans les petites salles fermées sur elle-même comme autant de « *chambres noires* » de la Galerie Bordelaise. Un des éléments importants dans la dynamique de Jean Sabrier est l'attention



**Spirale de Jean Sabrier. Exposition " Les Ruines de l'Esprit". Bibliothèque Universitaire du Mirail - 1985. Avec fragment peint du musée de Périgueux.**



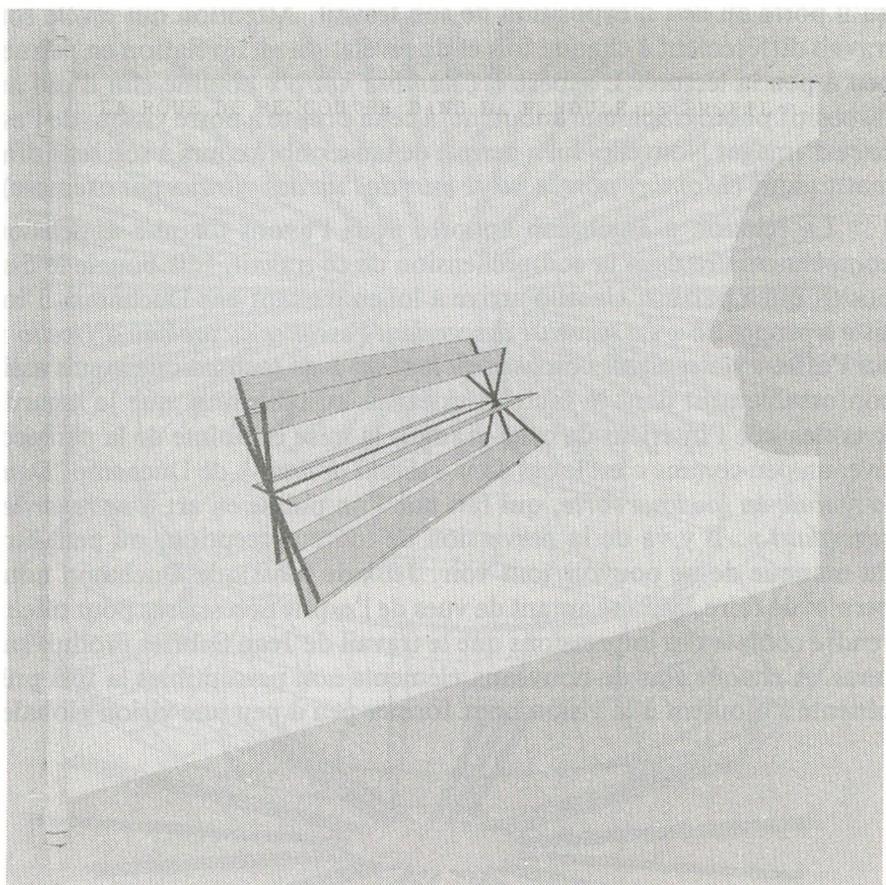


Représentation du Mazzocchio de Jean Sabrier, à la base de son œuvre "Cristal liquide", et en relation avec "les témoins oculistes" de Duchamp.

qu'il porte au lieu d'exposition de son travail. Attention qui révèle son travail différemment à chaque fois et de révélation en révélation en permet peu à peu la lecture. L'aspect « *Chambre noire* » comme clin d'œil au dispositif photographique autant qu'à celui propre à notre vision, de l'espace d'Images Nouvelles lui a permis de laisser libre cours à son sens dramaturgique (*L'ombre portée sur le mur de l'un des vitraux* par exemple).

La relation à Duchamp apporte nous l'avons dit une dimension complémentaire dans la compréhension de ce travail. Elle boucle le dispositif qui à partir d'Uccello arrive à lui en passant par Duchamp. J'insiste à propos de « *La servante descendant l'escalier du tableau d'Uccello* » sur l'effet « *descendant l'escalier du tableau* » en sachant que je suis assis confortablement dans le fauteuil extérieur au tableau et que je regarde le tableau de l'intérieur de celui-ci, dans la mise en abîme de la perspective, un peu comme c'est le cas dans « *Etant donnés* » de Duchamp. *Dans la spirale en quelque sorte*, qui fait que l'on puisse en art « *se regarder regardant* ». Il y va de la perversion de toute perception, ou peut-être du manque de ne pouvoir tout voir. Jeux de mots que Duchamp nous permet de faire, comme autant de vues de l'esprit nécessaires pour mieux rendre compte des impressions que le travail de Jean Sabrier produit sur nous. A chaque fois de nouveaux éléments non perceptibles la fois précédente s'ajoutent à la vision pour former peu à peu une vision globale.

(1) (Jimenez à propos d'Adorno : Art/Idéologie et théorie de l'art)- 10/18.



# LA VIRTUALITÉ D'UN POSSIBLE

Jean Sabrier

*la Delphes, elfe la bien aimée, le 13 XII 91*

En 1988 j'ai été contacté par le Conseil Général de la Gironde pour confronter mon travail d'artiste à une technologie nouvelle : l'informatique. Pour moi l'informatique était un univers totalement étranger dans lequel je n'avais nul désir d'entrer.

J'étais à ce moment-là comme aujourd'hui d'ailleurs, préoccupé par la question de la perspective et du regard. J'ai longtemps travaillé sur le mazzocchio, cette coiffe Florentine que Paolo Uccello s'évertuait à représenter. A l'époque où Uccello représente cette forme elle implique qu'il invente la loi de sa représentation, ou du moins pour nous, cet objet en demeurera l'emblème, puisqu'il est à la fois une métaphore de l'œil, tout comme il représente le trajet de cette formation. Dans la peinture d'Uccello c'est un œil mobile et en perpétuel décentrement.

Dans ses pages de perspectives, Piero della Francesca traite du mazzocchio comme devant déboucher sur la figure humaine et Léonard de Vinci s'est penché lui aussi sur cette forme.

Il ne faut pas oublier que l'œuvre phare de ce vingtième siècle a été produite par un artiste qui a été bibliothécaire à la bibliothèque Ste Geneviève où sont conservés la plupart des traités de perspective qui demeurent en France.

Le Grand verre de Marcel Duchamp est lui aussi une métaphore de l'œil, puisque seul notre regard nous y est rendu visible. Mais au moment où Marcel prend du champ, c'est-à-dire dans ce dernier passage traité en perspective classique (légitime) il place des chartes d'oculistes qui sont les traits d'union à une perspective quadridimensionnelle qui occupait les esprits du début de ce siècle.

A l'instar du mazzocchio, les *témoins oculistes* sont des *barrières oculaires* bien sûr mais aussi une sorte *d'œil pinéal*. Dans cette *machine*

célibataire, un simple retour dans le quartier des *uniformes* : le *cimetière des livrées* où sont suspendus par évent capillaire *les moules malic* nous convaincra qu'il y a de l'anus solaire dans les gaz.

Duchamp a dit : j'ai fait un retard en verre comme on fait un poème en prose, une peinture sur toile ou un crachoir en argent. Moi je vais faire un retard verrien, vers rien cela va sans dire.

Comme en ce moment on est en train de précipiter la faim de tout, je me sens poussé à faire ce retard vers rien.

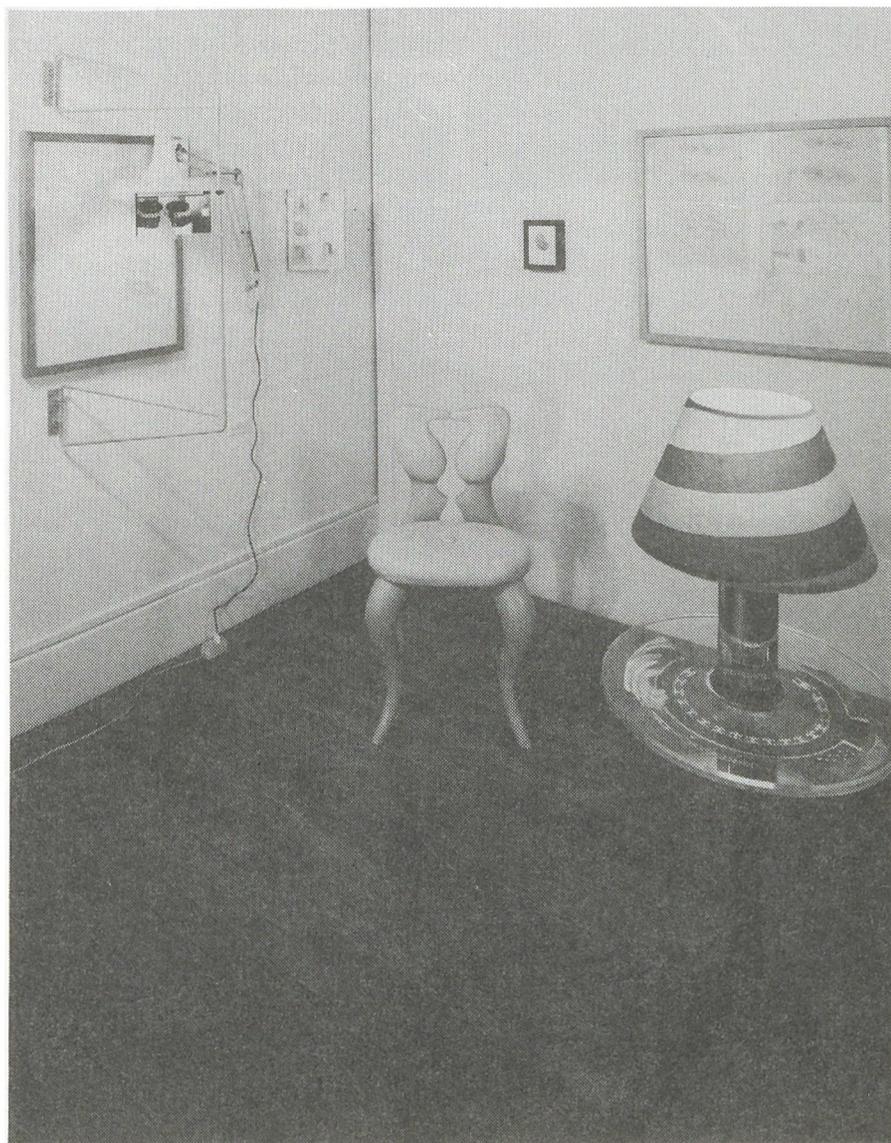
Les images informatiques sont dangereuses, dans le sens qu'elles sont un leurre. Elles sont une déformation du réel. Tout comme les photographies de l'Amérique qui nous montrent l'image idyllique de Lauren Bacal au côté d'Humphrey Bogard surveillant du coin de l'œil la lecture de son enfant devant de rassurants cabots posant devant une cheminée, ces images sont une déformation du réel. L'appareil photo prélève simplement, le pilote d'avion lance-missiles tire sur des cibles fictives et la mort humaine en est absente.

L'informatique par rapport à la perspective classique permet de mettre le point de fuite à zéro. On peut déplacer le point de vue là où se fait l'image. Dans la réalité la ligne d'horizon est toujours à l'infini. Ce que je vais dire est peut-être un peu précipité, mais l'image informatique serait en quelque sorte sans horizon.

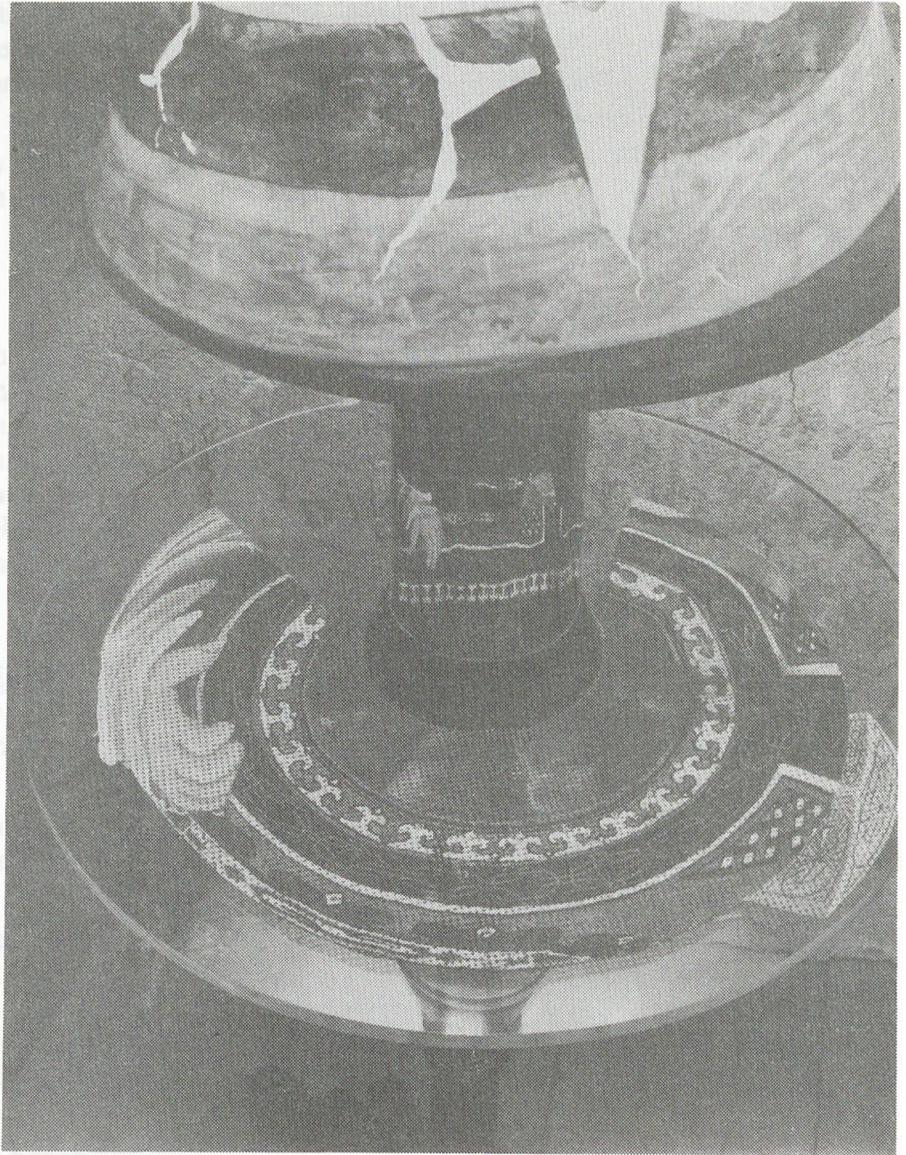
Ce point de fuite de la perspective légitime est un point unique qui implique l'idée de l'existence de Dieu. L'œil de Dieu est ce point unique dont notre regard est l'unique miroir.

Dans le Grand verre, Duchamp met en place deux systèmes de représentation. Le point de rupture de ces deux systèmes est l'horizon. Au dessus et au dessous de cette ligne deux mondes qui s'ignorent parfaitement. La partie basse « *la machine agricole* » même *vue d'aéroplane* est une image en perspective ordinaire, quant à la partie haute du verre dont le pendu femelle est une clé, Duchamp nous dit que c'est une représentation de l'ombre portée en trois dimensions d'un objet à quatre dimensions. L'image telle que la concevait Duchamp est donc impossible à voir. Il me semble qu'elle rejoint ainsi cette virtualité des images informatiques. C'est cette virtualité qui m'a donné l'idée de cette mise en route ou cette *mise en branle de la machine agricole*. Je pense qu'il aurait été possible de réaliser concrètement cette machine, mais cela aurait été réducteur dans un concept Duchampien.

Le Grand verre est une œuvre inachevée, il faut voir par transparence ce que Duchamp avait prévu d'y mettre. « *Le manieur de gravité* » qui s'anamorphose dans le tableau *tu m'*, ou lorsqu'il prend ailleurs



Jean Sabrier. L'horloge sans aiguille dans les filaments de l'enfant phare et l'anaglyphe de côté à regarder de travers. (Détail de l'installation au Musée de l'Abbaye Sainte Croix, Les Sables d'Olonne. Exposition "Haptish" - 1993).



Jean Sabrier. "L'autel au soigneur guéri". (Une lampe anamorphique, sorte de restitution d'un objet de Duchamp) qui sera édité à l'occasion de la parution de LIARD n°5.

la forme d'un vulgaire ressort de lit n'est là que pour nous révéler cette étendue. Il est arrivé que Duchamp représente le soigneur de gravité comme une simple virgule et Jean Suquet démontre très remarquablement que cette virgule est étymologiquement le passage de la Vierge à la virago. Mais il y a d'autres transparents dans le Grand verre : « la chute des bouteilles » — « le toboggan » — « le combat de boxe » qui sont aussi des rouages de *cette horloge sans aiguille*.

Dans la partie du verre que Duchamp appelle « *les tableaux oculistes* » j'ai inscrit un mazzocchio, il y occupe la place de la mire centrale. Je réunis ces deux métaphores de l'œil en une seule image qui est ainsi véritablement une image de synthèse.

*Le pendu femelle* c'est une sorte d'alambic, *une cornue mais qui aurait un vêtement (1)*, Duchamp nous dit que ce vêtement est la ligne d'horizon. Le manieur de centre de gravité prend appui sur cette ligne, et lorsqu'il se met à danser c'est que s'allument les filaments, et ils n'auront pas de fin dans l'enfant phare. Nous sommes prévenus : s'il y a « *un épanouissement barométrique* » c'est qu'il existe « *un système métrite par temps blenorragieux* ». Cela voudrait dire qu'il n'y a pas que Freud qui a emmené la peste aux Etats-Unis, elle y était déjà en 1915.

La bille de combat, Duchamp l'habite. Lorsque la bille tombe c'est l'horizon qui monte, il y a dans le combat de boxe un système de dégrafe du vêtement par une succession d'attaques de la bille sur des Béliers. Il y a une baratte dans les tamis comme il y a une crémaillère pour les Béliers. Le Grand verre c'est un verrouillage automatique de la vitrine. C'est une immaculée conception in vitro.

A la place du combat de boxe j'ai le projet d'inscrire le mappage d'une digitalisation des trois Batailles d'Uccello, qui, selon deux axes, par permutation, s'entrelaceront sur le mazzocchio coiffant l'éclaboussure.

L'art a toujours eu à voir avec la mort, avec le temps et avec l'espace. Aujourd'hui nous franchissons dans un temps inimaginable pour un esprit du XV<sup>e</sup> des distances énormes. Aujourd'hui les supports des images se détruisent en un temps également record. Il n'est donc pas étonnant que les systèmes de conservation mobilisent les énergies. Pour conserver durablement ce travail une fois achevé j'ai le projet d'éditer un vidéodisque.

La machine que je suis en train de construire je la pense à contre courant. C'est un dispositif assez labyrinthique puisqu'il s'agit de produire un multiple environnement. Je m'attache à produire 10 objets qui accompagneront dix livres. Le tout portant le titre liard.

Les deux premiers objets et les deux premiers livres sont dorénavant édités. Tout le monde y a accès, il suffit de souscrire et de s'abonner pour une somme relativement modique.

Un des objets de Liard sera une restitution du Manieur de gravité que Marcel Duchamp a abandonné à la transparence de son verre, mais qu'il avait par ailleurs concrétisé avec l'aide de Matta lors de l'exposition Surréaliste de 1947 sous la forme d'un guéridon. Dans un échange postal entre la France et l'Amérique l'unique photographie de cet objet a disparu. Matta n'en a gardé qu'un vague souvenir. L'original de cette photographie de Denise Bellon est devenue maintenant sa copie imprimée (encore un exemple qui nous prouve que même vierge la mariée est restée féconde) (2). Le soigneur de gravité devait se tenir dans une région proche du pendu femelle et ce n'est qu'à travers lui que les ordres doivent se communiquer. Même en l'habillant de mes propres habits, il me semble important de remettre cet objet dans le visible : il s'agit d'une lampe éclairant une anamorphose posée sur le plateau d'un guéridon, et qui se redresse dans le miroir cylindrique du pied de la lampe. L'image restituée dans le pied de la lampe montre la main virgule d'un des ambassadeurs d'Holbein, près de laquelle on imaginera la boule du manieur contenue dans un décaèdre que venait lécher une flamme consistante, une main gauche qui caresse le manieur lorsque s'allume le flambeau.

P.S.

Je ne fais que suivre, dans un espace mental que beaucoup de gens ont maintenu allumé, la fanfare des filaments, comme une encordée, survivre dans ce décor où l'enfant phare est plus qu'un fils amant.

A tous mes remerciements

(1) Jean Suquet : *Miroir de la mariée*, Ed. Flammarion.

(2) P.P.S. Jean Suquet m'a signalé qu'un autre tirage de cette photographie a été retrouvé.

# NOTES SUR LES LANGAGES ET LA CREATION

## Pour une première circonscription de la dimension mentale de l'art

Mario Borillo

### UN ESPRIT PESANT...

La chorégraphie, mais ce pourrait être la peinture, celle de Kandinsky ou mieux celle de Mondrian, comme territoire pour une interrogation sur le « langage » qui s'y déploie. Prenons ce mot au sérieux. La création — la poiesis — comme rupture dans les productions convenues (acceptées) d'un langage de référence, quel qu'il soit et pour autant qu'il existe et qu'il soit reconnaissable ? Ou bien comme bouleversement du langage lui-même, soit que son « lexique » (de mots, de formes, de gestes, de sons...) se trouve modifié de manière significative (significative ? : c'est tout le problème), soit que de nouvelles règles président à la combinaison de ces unités expressives ; ou encore que les deux bouleversements s'amplifient l'un par l'autre ? Deux types de questions dans cette arborescence : en amont, que serait le concept de langage appliqué à une description de certaines productions de l'art et au processus récursif de leur engendrement ? Et à supposer qu'on parvienne à isoler l'un de ces langages, comment situer « l'art », au sens exigeant de création, par rapport à ces bouleversements du langage ?

Ce n'est pas seulement parce que l'informatique impose l'évidence opératoire que les productions culturelles, sinon l'art, ne sortiront pas indemnes du Grand Tournant dans lequel nous engageant les technologies de la connaissance rationnelle que ces questions sortent de la rhétorique de l'art pour devenir en quelque sorte des préliminaires à toute maîtrise des nouveaux instruments. La machine abstraite universelle que matérialisent les ordinateurs est le corps théorique de tous les langages et de tous les calculs (toutes les procédures que l'on peut exprimer dans ces langages). Elle offre le cadre à l'intérieur duquel une nouvelle compréhension de l'œuvre d'art est possible. J'ai donné ailleurs, dans le catalogue de l'exposition « Les Immatériaux » du Centre Georges-Pompidou et en Provence (1), quelques éléments qui introduisent intuitivement à ces

questions. Plus largement, une méthodologie pour l'analyse des productions culturelles fondée sur les concepts de l'informatique est exposée en détail dans « *Informatique pour les sciences de l'homme* » (2).

Mais ceci ne concerne que la production de « formes » satisfaisant certaines contraintes ou la détermination des règles éventuelles qui sous-tendent implicitement des « formes » existantes. En bref, on se trouve dans la sphère de l'objectivité, la génération ou l'analyse n'embrassent que la dimension « syntaxique » des choses réduites à leur épure combinatoire. Mais ce n'est que pour la machine ou pour le théoricien que ces choses existent seulement en tant que codage de procédures par des symboles. Leur existence véritable s'accomplit ailleurs, dans le champ de la perception commune. Pour tous, une transcription sensorielle des formes abstraites permet de produire dynamiquement des sons, des images, des mots... configurés en œuvres, perçus et soumis à l'interprétation de l'esprit/cerveau, qui seul leur affectera une « sémantique ». Les percevra par l'ouïe, la vue, le toucher... et en fera ou non un objet de plaisir(s), d'inquiétude, de réminiscence, de méditation, d'émotion indicible. Ici, comme nulle part ailleurs se pose la question de l'œuvre d'art et elle se pose en termes d'états mentaux.

Pour autant, nous ne sommes pas revenus au point de départ : je dis simplement que si nous pouvons dans une certaine mesure décrire « syntaxiquement » ce que je continuerai à appeler une œuvre, si les processus formels par lesquels elle s'élabore nous sont au moins partiellement accessibles, alors s'esquisse de manière certes lointaine mais point si utopique la perspective d'inscrire la question de la nature de « l'art » dans son enracinement mental. L'hypothèse, plus précisément, serait de tenter de caractériser les phénomènes cognitifs qui sont associés chez un « spectateur » à la reconnaissance de cette singularité mentale que serait l'art, ou chez l'« auteur » à sa production (ce qui est évidemment tout à fait autre chose), pour ne pas parler des conditions pragmatiques qui régleraient la réussite de l'échange entre ces deux acteurs.

En attendant que naissent esthétique et poésie cognitives, il n'est pas interdit de revenir aux questions que je posais plus haut et de se livrer à quelques dérives de l'imagination — à quelques expériences de pensée sous de trop aimables contraintes.

### ...MAIS UN CORPS LEGER.

Première hypothèse : Une exploitation inédite des possibilités combinatoires d'un système — vous prenez le français écrit, son lexique, sa syntaxe, et vous créez des phrases simples ou compliquées (la grammaire est récursive), vous les agencez en texte, le cas échéant en respectant

les contraintes de la versification... Salut Alamo (3), à nous les sonnets mécaniques ! Justement, même si *aucun* de ceux-ci n'a jamais été écrit, d'où vient que certains, et certains seulement, peuvent induire l'intuition d'un texte intéressant, d'une création ?

Attention ! Versification, son. La poésie s'honore.

A ce propos, peut-on « composer » dans le système des sons du français sans prononcer un mot de notre belle langue ? Oui ? Ce serait rester dans la première hypothèse... au niveau phonétique. Mais passer à la deuxième pour ce qui est du niveau lexical.

Deuxième hypothèse : Là, il s'agit de modifier le « système de production » (le langage) lui-même. Et pour rappeler cette évidence que le lecteur-auditeur-spectateur participe à l'acte de création par ses propres expériences de pensée, imaginons-nous en train d'écouter un poète tibétain classique dans sa langue : pure poésie sonore si on n'est point tibétophone, poésie phonétique (peut-être...), alors que nous sommes en train d'écouter *Le Sûtra du Diamant* (4).

On peut aller au-delà : si notre Thibétain était lui-même un poète d'avant-garde (qui aurait probablement survécu aux purges maoïnistes) et s'il manifestait son intention fraternelle de créer en donnant un récital de performances multi-media dans un camp de réfugiés au Népal... Que pourraient y signifier des faisceaux laser pour ces survivants du Toit du Monde ? Langages, niveaux de langage (avec leurs modes d'utilisation), états mentaux, expériences de pensée, quelle boîte de Pandore l'art d'avant-garde a-t-il ostensiblement ouverte ?

Laissons l'Himalaya pour les rives de Seine et la majestueuse dérive des continents (2<sup>e</sup> Hypothèse) pour le modeste glissement de terrain (la 1<sup>ère</sup>).

Retour au français, à la métrique classique et déjà une énigme. Avec pour l'essentiel le même langage, les mêmes règles de composition (versification), presque le même monde socio-historique... Beaudelaire ou Sully-Prudhomme. Le génie ? Oui, bien sûr, mais encore ? Nous ne pouvons pas entrer dans le vif du problème, pas encore ? mais pourquoi ne pas se promener autour en attendant les lumières cognitives ?

## PREMIERE DIGRESSION SUR LE CERVEAU DU LECTEUR-AUDITEUR-SPECTATEUR

Quand j'étais petit et vraiment bilingue, je lisais le grand Blasco Ibañez en castillan. Maintenant que le français est devenu en quelque sorte ma langue maternelle, je devrais le lire en français (il existe d'excellentes traductions), mais je ne veux plus. Ce n'est pas intéressant. Il me reste

suffisamment de souvenirs de ma vie antérieure pour sentir (savoir) que « riz » ne dit pas « arroz », sauf au restaurant ; et encore !

Faut-il avoir été porté par un ventre anglais pour lire vraiment William Blake ? Il est vrai qu'on peut le regarder : l'œil, c'est encore un autre problème.

Les images, les signes non-scripturaux, le mouvement (du corps entre autres) pour construire la danse. Laissons de côté la question compliquée de savoir s'il s'agit vraiment d'un « langage » (il faudrait préciser de quel chorégraphe, de quel ballet on parle, connaître éventuellement ses *intentions*) en n'oubliant pas que tout ce qui parvient aux yeux, aux oreilles, à la peau, ne se constitue pas en langage. Ça peut être un simple chaud et froid. Comment discriminer le *message* du *bruit* ? Comment déborder la sensation ? Est-ce qu'il ne faut pas décider que les angelures sont intéressantes pour en faire mentalement quelque chose d'autre ? A l'autre extrémité dans l'ordre du complexe, comment le spectacle d'un ballet accède-t-il aux fonctions supérieures du cerveau ? Je veux dire : sur quoi s'appuie-t-il pour induire sens, émotion... ? Quelle structure sous-jacente est favorable à l'émergence de tels états mentaux ?

Fin de la digression.

Retour au langage sans guillemets avec l'immense Stéphane M. (5). Lui choisit des lexiques assez particuliers et sa syntaxe est aussi contournée que possible. Ça ne suffirait pas à produire du Mallarmé — toujours le reste, le génie, son « cerveau filtrant » dans l'étendue récursivement ouverte — mais enfin ça se remarque. Encore Alamo pour la dissection-reproduction des Sonnets, avec un hommage *en passant* (6) à Paul Braffort.

Et puis Stéphane passe à la 2<sup>e</sup> Hypothèse, un autre langage, d'autres règles pour d'autres matériaux. Il ne pratique pas seulement une autre utilisation du même langage versificatoire, tel que le vieux Roman Jacobson aurait pu la définir : dans l'infini de ce que ses connections neuronales linguistico-littéraires étaient capables de produire en respectant les règles du français-sonnet, les mêmes neurones, ou d'autres, n'ont retenu que ce qui est consigné dans la catégorie « Sonnets » de ses Oeuvres Complètes. Non, il va plus loin, il change vraiment de moyens expressifs, il joue aussi une autre dimension : l'espace visuel. Et là il déborde le français de Charles B. et de René-François S.-P.

Son langage inclut l'espace de la page, du livre, mais de cette dimension il est beaucoup plus difficile d'isoler le « lexique », la « grammaire », la « sémantique ». Ce n'est que par métaphore que l'on parlera ici de langage tant que Jacques Virbel (7) n'en aura pas subtilement établi

les constituants. Mais on peut écrire une langue sans en connaître *explicitement* la grammaire, c'est ce que nous faisons tous. Pour la perception de l'écrit, il doit y avoir quelque chose du même ordre, sinon comment distinguerions-nous le « métier », la « qualité » du typo, du maquettiste ?

Stéphane transgresse les règles de la typographie ordinaire et ce viol, allez savoir pourquoi ? trouve dans le cerveau (le génie ?) du lecteur-regardeur une correspondance qui... que... enfin nous savons, sans toujours pouvoir l'exprimer. Faute de mieux, le commentaire essaiera de traduire les émotions induites par ces figures de lettres et d'espaces, dans l'attente d'une psychosémantique de la vision.

Inutile de refaire la genèse de la modernité. Vous voyez déjà les deux démarches juvéniles de l'avant-garde. Premier cas de figure, vous partez d'un langage établi, le français-Gallimard par exemple (mais ça pourrait être le ballet classique me dit J.M.M., ses constituants et sa combinatoire forment pratiquement un langage, à condition de ne pas oublier que sa « sémantique », ce qu'il induit mentalement, procède de manière spécifique. Et comme toujours, mystérieuse) et cette langue vous l'utilisez en modifiant ses constituants à tel ou tel niveau. Par exemple, un « cadavre exquis » sera surprenant syntaxiquement et surtout sémantiquement en tant que discours, mais sans relief particulier dans son lexique. Une fois encore, ce type de transgression ne suffit pas, même étendu à d'autres composantes du langage, pour conduire à un objet-poème (ou à un ballet) nécessairement intéressant. Mais il serait erroné de n'y voir que provocation ou simple procédé. Peut-être faut-il y reconnaître simultanément la première manifestation du désir de rupture de l'avant-garde et une heuristique au service d'expériences sur la création. La confrontation de psychismes sur l'espace de la page déroulée, phrase par phrase.

La rupture a été poussée plus loin. Nous sommes sortis du cadre, ou plutôt nous l'avons changé. C'est l'hypothèse n° 2, mais dans toutes les dimensions concevables : travail sur l'espace de la vision, sur les sons, sur les situations de lecture, de représentation, de performance... Et finalement sur tous les canaux sensoriels et potentiellement sur l'infini des expériences existentielles, les vôtres, les miennes, celles du spectateur. Sur tout ce qui fait sens, ou même sensation avant de faire, à nouveau, peut-être, sens.

La transgression va très au-delà du langage, écrit, versifié, ou même parlé. Elle peut porter sur les conventions sociales, les idées admises, les mœurs (bonnes ou mauvaises, ça dépend du contexte), les comportements attendus... Mais aussi, pourquoi pas ? sur l'agrément ou le désagrément physique des odeurs, des sons, des perceptions tactiles. La poésie,

le spectacle multimedia, où l'expérience en principe poétique a souvent pris la forme d'une escalade purement technologique, comme dans le rock business. D'adjonction sensorielle en complexification scénique, la poésie d'avant-garde a réinventé l'opéra, un opéra sauvage, passablement « déstructuré » et parfois ce n'est pas mal. La poésie globale laissera ses propres chefs d'œuvre, dans nos mémoires ou sur des supports magnétiques.

Pourtant la fin de l'escalade approche. Il va falloir trouver autre chose que le grand débordement puisque nous l'avons déjà parcouru — ou alors avancez un opéra thermonucléaire ! Et seuls les nostalgiques incorrigibles peuvent trouver une issue dans la régression, le retour à l'alexandrin pur et dur (ou le tutu-pointes du ballet classique). Avec l'ironie et la distance, peut-être (Alamo encore) à deux doigts du pastiche ; mais c'est différent. Nous avons changé dans nos têtes. Nous appliquons aux mêmes signes un traitement différent.

Il va falloir relire ce *Manifeste du N'Importe Quoi* par lequel Julien Blaine, oraculaire comme à son habitude, jetait un jour violent sur ce paradoxe central : alors que tout (n'importe quoi) peut concourir à l'émergence nue de la poésie, très, très, très, très peu du n'importe quoi constitué en assemblage induit cette sorte d'état mental qu'une certaine catégorie d'esprits (suis-je assez prudent ?) reconnaîtront comme poétique. DOC(K)S, revue de poésie expérimentale (8) que nous, lecteurs, faisons avec nos yeux.

Le spectre des moyens expressifs est saturé. Plus important encore, il est unifié. La techno peut bien en apporter quelques autres, ce n'est plus essentiel, l'avant-garde a frayé la voie. La grande question, je crois, est de savoir s'il est possible d'apprendre à « écrire » avec n'importe quoi (tout), d'arriver à acquérir une sorte de maîtrise expressive standard, sans avoir nécessairement l'ambition de « créer », simplement pour exploiter les potentialités communicationnelles du dispositif. Pour suggérer, peut-être manipuler, pour faire de la pub par exemple — Goude en modeste scribe multimedia demain, la surprise passée.

Il est trop tôt pour le savoir, puisque nous sommes encore comme des enfants émerveillés par l'émergence des choses, le scintillement des écrans, l'ubiquité électronique. Mais il faut espérer que oui, pour que dans le rôle d'« émetteurs » ou de « récepteurs » nous arrivions à maîtriser la complexité multiple des supports et des formes du message, comme nous avons appris à lire et à écrire, à faire des films et à les apprécier... Alors s'esquisserait une sorte de « langage », un système de repères, d'ailleurs évolutif, dynamique, qui créerait à chacune de ses stabilités provisoires la possibilité de l'écart, de la surprise, de l'invention... en bref

de la création. Dans une telle multiplicité de plans expressifs que l'on imagine que toutes les fonctions mentales seraient mises en œuvre (à l'épreuve) simultanément.

La poésie enfin hissée à sa position panoptique d'expérience mentale globale. Adriano Spatola (9) voit le jour se lever sur Parme.

En sommes-nous là ? Non point. Mais le mouvement s'esquisse, ô post-avant-gardes qui jouez les expériences nécessaires, celles que nul esprit conforme n'aurait pu concevoir et qui explorent pourtant la complexité des correspondances entre la multidimensionnalité du monde sensible (extérieur) et l'engendrement infini des représentations mentales.

Y aurait-il des sortes de régularités discernables dans cette mise en relation ? L'hypothèse « cognitive » que la création véritable, c'est-à-dire partagée et reconnue comme telle par une société d'esprits/cerveaux, contribue à l'émergence d'un « langage » nouveau, cette hypothèse, aujourd'hui si réduite à nos yeux, s'en trouverait fortifiée — l'antique intuition que poésie, art, sont les passeurs qui renouvellent les langages du genre humain. Dans une expansion récursive : émotion et connaissance de l'émotion, pensée et connaissance de la pensée... couples désormais inséparables, s'engendrant l'un l'autre (9).

(1) Formal Knowledge and Poetic Creation. New Insights on the Nature of Mind ? *CCAI*, 4, 2/3, Ghent, 1987.

(2) *Informatique pour les Sciences de l'Homme*, Mardaga Editions, Bruxelles, 1984.

(3) Atelier de Littérature Assistée par Mathématique et Ordinateur.

(4) *Tribu*, 5, Toulouse. Serge Pey, messenger.

(5) Mallarmé.

(6) En français dans le texte.

(7) Projet Thot, IRIT, Toulouse.

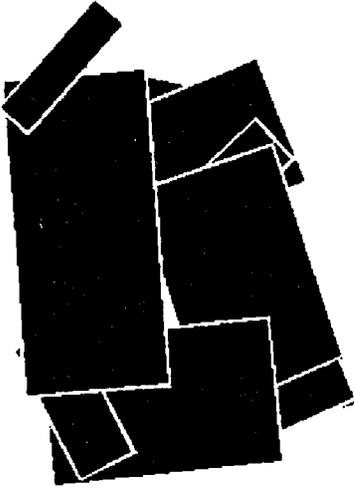
(8) Le Moulin, Ventabren en Provence.

(9) *Verso la Poesia Totale*, Paravia, Torino, 1978.

preversion voyager

Chemin :  
3 2 4 8 5 1  
Succession des Pts Module:  
2 2 2 2 2 2

Point de départ.. :8  
Angle de départ.. :11  
Inc Angle/point.. :54  
Inc Angle/passage :180  
Ajout Longueur... :0  
Largeur bordure.. :5  
Largeur segment.. :150  
Nombre de passage :1



Frappiez une touche pour relancer

Christian de Cambiaire. Œuvre potentielle, impression d'écran.

## COMPOSITION / DISTRIBUTION

Christian de Cambiaire

Il y a une façon, utile je crois, d'interroger les créations d'art plastique, c'est de le faire à partir des modes opératoires qui les ont engendrées.

Non pas le « comment c'est fait » qui renvoie simplement aux techniques et aux trucs du métier, mais, plus en amont même, à partir de « l'intentionnalité artistique » (pour reprendre l'expression de Jacques Morizot) qui préside à la venue au monde de l'œuvre et lui confère son identité.

L'histoire de la modernité nous fournit des exemples célèbres : le ready made de Duchamp, le monochrome de Klein, l'œuvre en tant que concept de Kossuth et j'ajouterai, quoique placées à un degré moindre de sens, les toiles froissées en boule, peintes, puis déployées de Simon Hantaï ou les compressions de Cesar.

Ce sont autant de démarches fondatrices, qui redéfinissent le sens des actes artistiques, leur finalité, et l'horizon sous lequel ils doivent être appréhendés.

Mais il y a un autre concept de production qui m'intéresse particulièrement, et qui est apparu vers la fin des années soixante, mais d'une façon marginale, (je tiens à le souligner), chez des artistes classés sous l'étiquette de minimalistes ou de conceptuels. Je pense notamment à Sol Lewit et à Mel Bochner.

Ce concept est celui de *distribution*.

Vous avez peut-être remarqué en visitant l'exposition que la presque totalité de mes œuvres portent comme titres — ou plus exactement comme dénomination générique — le mot « distribution ».

Dans mon esprit ce terme s'oppose à celui de composition que l'on trouve traditionnellement attaché aux œuvres abstraites et dites « sans titre ».

L'essentiel du dispositif conceptuel qui conditionne ma production actuelle, réside en effet *dans le rejet de la composition au profit de la distribution*.

Cela mérite quelque approfondissement.

Dans son acception générale composer veut dire mettre ensemble des choses, trouver entre elles un accord, et même, si cela est nécessaire, arriver à une conciliation.

Au plan de la pratique artistique la composition est un processus entièrement conduit par l'opérateur, qui prend « pas à pas » les mesures nécessaires à la solution finale, en fonction de ce qui a été déjà réalisé, qui agit en maître exclusif sur des éléments malléables par définition, dont il s'agit en fin de compte d'obtenir un ARRANGEMENT.

C'est une démarche de type heuristique, puisqu'il s'agit de trouver au fur et à mesure des solutions en fonction d'une stratégie générale.

On pourrait même dire que l'image d'un sujet qui produit librement, en toute possession de ses moyens, une chose bien ajustée, bien articulée (ou au contraire volontairement désordonnée, ce qui revient au même) est le paradigme même de l'acte artistique.

Dans la conscience du plus large public l'origine de l'œuvre d'art est directement dans l'artiste et effectivement, il semble que le plus habituel des modes de production des œuvres — y compris des œuvres réputées les plus modernes, les plus contemporaines, — soit celui où le rapport entre l'artiste-sujet et l'œuvre en train d'être faite est le plus étroit possible, celui où l'œuvre se fonde en tant que prolongement direct du sujet, dont elle exprime la sensibilité, les états émotionnels, la culture, l'inconscient... surtout la volonté esthétique.

C'est par rapport à cela que je voudrais, dans ma création, prendre mes distances, par rapport à cet archétype de l'individu-artiste sûr d'une liberté définitivement conquise depuis le début du siècle, qui certes a permis l'apogée des avant-gardes, mais qui enlise maintenant le modernisme dans sa propre tradition et dans son propre formalisme.

Par opposition à la composition, et prise dans son sens premier, la distribution est l'acte par lequel on pose des éléments çà et là, sans volonté d'ajustement ou d'arrangement.

Mais ce niveau de sens est complété par celui de sa spécificité au mode de production plastique : ici la distribution consiste dans l'application d'un SYSTEME.

Un système c'est l'assemblage d'éléments associés pour former une unité complexe. Comme le dit Mel Boschner, « le système est méthodique.

Il se caractérise par sa cohérence et une constante validité d'application.

Les parties d'un système n'ont pas d'importance en elles mêmes et n'ont d'intérêt que dans la mesure où elles sont utilisées dans la logique du tout qui les contient ».

Or les systèmes ici en question, plus qu'une simple mise en relation de parties stables, sont constituées par des algorithmes, c'est-à-dire par des instruments qui définissent un enchaînement d'opérations sur des objets, et qui assurent qu'une solution va être trouvée en un nombre fini de pas.

La distribution telle qu'elle est conçue ici est donc de type algorithmique.

Dans une première approche on peut considérer que le système n'est qu'un intermédiaire ou qu'un facteur de distanciation entre le sujet qui le met au point et l'œuvre, résultat de son application.

Mais si, dans cette optique, le système n'est pas l'œuvre, il est cependant le lieu qui la contient en ses diverses potentialités, qui en donne la raison de son début et de sa fin, qui régule sa production de façon autonome, automatique, interdisant tout droit d'ingérence au sujet, ce dernier ne retrouvant la légitimité de son intervention qu'une fois le processus parvenu à sa fin : quand il s'agit de décider de la validité artistique d'un résultat qu'il faut accepter ou rejeter tel quel, et sans retouches.

Le sujet n'est pas nié, il est simplement déplacé d'un lieu de la création vers un autre.

Tel est le jeu dont il faut suivre la règle bien que, ou plutôt parce qu'elle contient une part d'imprévisible.

Il faut suivre cette règle, parce qu'elle comporte cette part de hasard, à la fois produite et limitée par le système, en quoi résident peut-être les propriétés distinctives les plus intéressantes de cette pratique.

C'est dans ce contexte théorique qu'a été réalisée l'œuvre-système que vous venez de voir fonctionner.

A partir de 1983, j'ai transformé ma pratique en lui faisant subir une déconstruction radicale, en la passant au crible d'une analyse sévère, pour n'en garder que les éléments quantifiables, pouvant être traduits par des nombres, et donc aisément soumis à des effets contrôlés de répétitions et surtout de permutations.

Les premières œuvres obéissant à ce principe sont les grandes toiles présentant des bâtonnets colorés et multi-directionnels.

Par la suite les centres de ces bâtonnets ont été traités comme des constellations de points pouvant être reliés par des segments : ce sont les œuvres en relief.

Puis ces segments ont pris de la largeur pour devenir, au moment du retour au plan, des rectangles.

C'est la série des toiles récentes, noires ou colorées, constituées en effet de rectangles plus ou moins larges, entourés d'une bordure plus ou moins large elle aussi.

Voilà, d'une certaine manière, à quoi se résume cette thématique formelle parvenue à son stade d'évolution actuel : des rectangles entourés d'une bordure.

Mais il fallait soumettre cette thématique formelle à une règle : celle de la superposition partielle des rectangles, chacun étant plus ou moins écrasé par celui qui le suit, de sorte que ce n'est que le dernier distribué qui est perçu comme rectangle intégral, les autres étant transformés en polygones irréguliers.

Enfin, pour échapper définitivement au mode compositionnel, il fallait donner à cette règle les caractéristiques d'une distribution, dans laquelle l'enchaînement des superpositions suit un chemin déterminé à l'avance par une dizaine de paramètres pouvant recevoir des valeurs variables comprises entre des fourchettes,

De sorte que finalement, chemin et figure ne font qu'un et que l'œuvre se donne ici en tant qu'accomplissement d'un chemin (d'un algorithme, si vous voulez) avec un début et une fin.

Et que la fin de l'œuvre, qui a toujours été une problématique importante dans la création artistique, en tant que prérogative essentielle du sujet, soit ici tranchée d'une façon aussi nette et objective, n'est peut-être pas une des moindres caractéristiques de ce *modus operandi*.

Or cette thématique formelle — et je voudrais bien insister là dessus —, a préexisté ici à son informatisation, puisque pendant quelques années son fonctionnement s'est fait « à la main ».

Ce n'est qu'en 1990, à l'occasion du FAUST, et grâce à l'aide du FRAC Midi-Pyrénées, que j'ai pu, avec la collaboration d'un informaticien professionnel (Simon Tressières) traduire le système en un programme informatique et le doter ainsi d'une puissance nouvelle, propre à actualiser les potentialités permutationnelles presque infinies inscrites en lui.

Et à opérer ces actualisations en quelques fractions de secondes de sorte que l'œuvre accède ainsi à une nouvelle dimension temporelle, par une sorte de victoire sur le temps, lui permettant de se déployer à volonté dans la durée, et de proposer, à sa manière certes, une solution à l'angoissant problème du recommencement de l'œuvre et de la source à laquelle l'artiste vient puiser son inspiration.

Dès lors, parvenue à ce stade, l'œuvre-système outrepassa la thématique formelle dont elle est déduite.

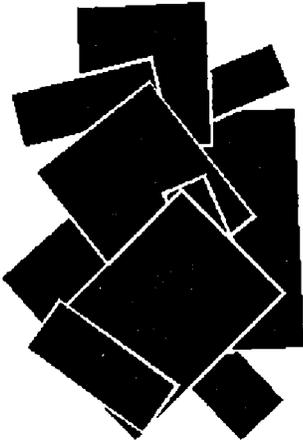
Elle la généralise, la déborde, la simule, l'extrapole, la surdétermine en quelque sorte.

A partir du genre de spectacle qu'elle nous donne, des choix peuvent être opérés pour créer de nouvelles œuvres plastiques.

preversion voyager

Chemin :  
3 8 2 1 4 5  
Succession des Pts Module:  
2 2 2 2 2

Point de départ.. :8  
Angle de départ.. :158  
Inc Angle/point.. :83  
Inc Angle/passage : -276  
Ajout Longueur... :0  
Largeur bordure.. :5  
Largeur segment.. :150  
Nombre de passage :1



Frappex une touche pour relancer

Christian de Cambiaire. Œuvre potentielle, impression d'écran.

De sorte que le sens du rapport entre l'œuvre-système et les œuvres plastiques est double : l'œuvre-système a été créée à partir des œuvres plastiques, et désormais des œuvres plastiques peuvent être créées à partir de l'œuvre-système.

Ainsi décrite l'œuvre-système dont vous n'avez vu qu'une partie du déploiement, puisque par nature elle ne se montre jamais qu'en partie, mais en parties toujours nouvelles, doit pouvoir être pensée comme *une œuvre qui s'autogénère différenciellement* et, au moins à notre échelle, indéfiniment.

Pour un tel accomplissement cette œuvre a besoin d'une machine.

Non pas d'une machine traditionnelle qui répèterait toujours la même chose, mais de ces machines nouvelles dotées d'algorithmes, de fonctions aléatoires et de pixels que sont les ordinateurs.

Et on pourrait ici paraphraser le titre de l'ouvrage de Walter Benjamin, en disant qu'après l'ère de sa reproductibilité mécanique, l'œuvre d'art est parvenue à celle de sa productibilité informatique.

En ce sens mon œuvre-système appartient à cet art des technologies nouvelles, bien qu'elle ne mette pas en œuvre une informatique très avancée.

Mais la valeur d'art d'une œuvre ne se mesure pas à la richesse ou à la sophistication des outils employés.

La sphère de l'art ne fonctionne pas sur le même mode que la sphère de la technoscience.

Chacune appréhende le monde à sa manière et l'attitude de l'artiste devant les technologies nouvelles n'est pas celle du technicien ou du chercheur.

Chaque fois que l'art s'instrumentalise au contact des nouvelles technologies, un transfert de sens s'opère, qui éclaire d'une nouvelle lumière le mode d'apparition de l'art et détourne, dans cet espace de temps, la technique de sa finalité et de sa rationalité habituelles.

Dans ce double phénomène, il se produit certes quelque chose qui est de l'ordre de l'osmose, mais aussi autre chose qui est de l'ordre du divorce.

Et ce dernier phénomène, pour moi, dirai-je en terminant, n'est pas le moins important.

13 décembre 1991

## SUR « MACHINES VERTIGE,\* EN COURS DE SCÈNES ET D'ACTES »

Claude Maillard

Avec la machine comme invention, la notion d'industrie de la parole est de jeu. Est un enjeu. A chacun sa machine, son industrie. Sans appui idéologique. Mais avec soif d'invention. De « inventio » : recherche d'idées.

La visée est alors au renouveau de la parole, à sa renaissance, hors de toute assistance, domesticité et consommation.

Cette visée autre, qui se joue dans l'élaboration de la pensée, est la condition pour qu'une machine ne soit pas machinerie. Et qu'il y ait pour l'homme qui en joue — et qui n'en soit pas le jouet — de l'automate, au sens étymologique grec : *automatos*, qui se meut par lui-même.

Question de parole que celle de cette industrie, assignant l'aventure d'une traversée in-édite, à poussée poétique et artistique. Ou plutôt s'y essayant.

Toucher aux disciplines informatiques ne signifie pas s'y intégrer ou s'y figer mais chercher à inaugurer, sans défi ni avant-gardisme. S'ouvrent alors d'autres effets de style, découlent ou s'écoulent d'autres versions de langue, par la machine non en tant qu'invention mais en temps d'invention.

Expérience. Mon expérience dans l'écriture avec l'informatique. Il y a du jeu d'écriture. Et toujours un enjeu.

Ecriture. Non la grammaticale mais celle qui travaille dans l'impossible du langage. Dans le subsumé du non-dit. Au bord extrême du midit. Vers ce dire où, pour Saussure, se trouve la pensée. « Dire bordé de chaque côté d'une nébuleuse qui en ponctue les ruptures, en marque les intervalles. » Proche — peut-on ajouter parente — de l'interdit.

\* *Le livre de Claude Maillard sous ce titre est paru aux Editions « Le temps du non » en juillet 93.*

C'est dans cette écriture ou plutôt par ou avec cette écriture que j'ai fait se mouvoir l'informatique. Dans une dimension d'entre le programme machine et ce que je vais à écrire. Dans cette mouvance donnant ou ouvrant l'accès à du divers et du différent.

Alors, ça s'écrit ou se risque de s'écrire dans le déroulé d'une histoire. D'au-delà d'où, il y a de l'histoire.

Dans l'en-cours de cet itinéraire d'entreprise, le risque s'y dessine, c'est bien qu'on touche par cette écriture à la logique de l'inconscient. Du même coup, humble et téméraire tout à la fois, est cette entreprise où le malentendu est de mise. S'y investir ne relève pas d'un amour incongru pour la difficulté, mais d'un choix allant de pair, voire délibéré, avec cette ère d'industrie d'entreprise d'écriture.

La matière écriture — sa charge — se fait entreprendre. Puis-je dire : inter prendre, jetant les bases d'un travail où se livre l'imprévisible. L'impréhensible.

Rien à voir avec l'idée de programme et d'application. Même s'il y va du jeu de logiciels et d'incidences induites par la perception de l'écran. Il ne s'agit pas d'un après-coup spécifique à l'informatique venant là pour mixer et consommer des travaux d'écriture. Ou d'un avant-coup créatif de nouveautés d'utilisation allant de pair avec la soif inextinguible de jeter sur le marché de nouvelles propositions d'images d'écriture.

Quelque chose d'autre est à l'œuvre hors de la technicité technologisante. Quelque chose, qui exige un investissement d'un autre ordre. Posant que la machine ne domine pas l'écriture. Que l'écriture ne domine pas la machine. Et que ni l'une ni l'autre ne détiennent le pouvoir du monopole d'exercice. C'est là qu'il est permis de parler de l'éthique quant à la recherche voire la « trouvaille » — vaille que vaille vers ces trous trouant de l'histoire.

Entreprise. Tirés par cette entre-prise, l'écriture et la machine (S') expérimentent. Opèrent l'une et l'autre au sein même de la lettre dans un jeu matériel et temporel. Encore une fois non dialogologique. Dans un acte non technolisable. Et dans une dimension interlocutant l'écoute. Pointant le temps. Question de temps que ce pas d'entre le pied le pas suivant, dans le temps mouvant de l'écrit.

Entreprise. Il n'y a pas assistance à quelque niveau que ce soit et travail en circularité de routine. Mais élaboration d'un nouvel accomplissement, peut-on dire, de l'écriture. C'est d'un « traducere », — du latin traducere : faire passer — dont il s'agit, laissant advenir par cette transmission quelque chose d'un autre ordre, un message différent, que celui du codifiable. Dans un pas à pas d'intervalles et de répétitions de la lettre.

Dans un rythme qui advient au fur et à mesure de cette passe. Dans une ouverture qui n'énonce pas le traductible, mais fait entendre ce qui résiste du mot. Le sur et sous-tendu du mot à mot. Des mots à mots. Il n'y va pas d'un exercice, mais, encore une fois, d'une approche de l'intraductible montrant la portée du langage.

Entreprise d'écriture, qui anticipe le mythe de l'informatique. Ainsi conçue, la machine ajoute de la précarité à l'acte déjà précaire de l'écriture. Soulignant, insistant, accentuant ce qui s'instaure à chaque pas du tour et détour de ce qui s'inscrit : la marque du temps. Invoquant ce qui touche à la pulsion ; mieux, ce qui est pulsionnel. Posant la fonction de l'écrit. L'écrit, l'écrire et l'écriture. — L'écrit étant ce qui reste comme effet ; l'écriture étant de l'ordre de la réussite ; l'écrire ayant l'objet et le temps comme indispensables. — Faisant percevoir l'inatteignable de la chose à dire. Inscrivant, au plus haut degré de l'humour et de l'ironie, cet inatteignable par la présence grossière de l'écran machine.

Ainsi entendue, l'écriture n'offre pas de garanties à la machine. Ni la qualifie ni ne la disqualifie. Ne l'idéalise pas en la représentant comme le haut-lieu de tous les possibles. Ni ne la rejette comme étant dénuée ou détachée de tout autre propos que celui inclus dans ses programmes. Mais pressent qu'il y va de la spirale du voyage.

Dans cette incodifiable où je m'implique, je ne technologise pas ce que j'écris. J'écris dans le chemin de ma démarche. Et ma démarche peut passer par les machines. Je ne crains pas la technologie. Car l'écriture va bien au-delà ou en-deçà des machines. Si l'informatique fait irruption dans le champ de mon écriture, c'est mon itinéraire d'écriture qui l'y inscrit et qui l'entraîne dans mon histoire.

\*

Voix, avec la smooth talker logiciel de parole.

L'expérience redouble ce qui a été dit de l'écriture et de la machine. Dans un inassignable à l'écriture et à la machine. Et qui plus est, à ce qui voudrait être un ensemble.

Entre ce qui s'écrit et ce qui s'écoute, entre le signe écrit et le signe son, la passe vide et mobile. Dé-roulante. Déroutante.

Il y a du pari à faire entendre la voix incolore de la lettre.

La voix prend et déprend les mots. Les re-dépose. Vitesse, fréquence, intensité, tonalité, autant de paramètres machine avec et par lesquels le plié déplié de la chaîne signifiante se déchaîne. Encore une fois, on ne peut parler d'un comment ça se fait mais d'un d'où ça s'entend. Et l'écrivain écrivant continue dans une disposition autre, sur une transposition, l'histoire de ce pas tout de la lettre et des mots.

Les signes machine, signes à sons du logiciel smooth talker ou de la carte voix Ferma, autant de signes alphabets à potentiel sonore, prennent texte, le filent et le défilent. Alors se passe par l'écrivant d'autres plissements et déplissements dans une poursuite acoustique. Véritable pour suite en deux mots, et même pour suite par effet d'une élaboration de l'écriture s'explorant par le sonore et sur le chemin de la poésie.

...

Voix son abductant l'écriture et la reconduisant. Sans garantie phonologique. Et cette voix frappe de sonorité la page écriture. Et s'écrit en sons d'une autre langue. Quant à la mise en scène, mise en lire, de l'écrit par la voix, elle appréhende une dialectique nouvelle de l'expérience poétique.

Par voie de phonèmes, l'écriture inaugure un champ de possibles autres. Théâtre acoustique d'écriture, qui travaille la matière de l'écrit. Le desin phonématique vient de l'itinéraire d'écriture et l'y reconduit.

...

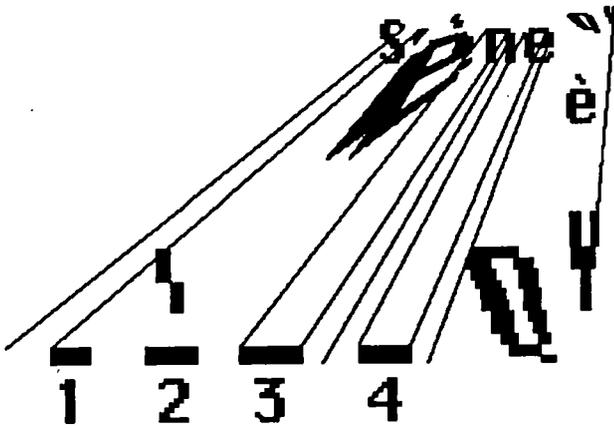
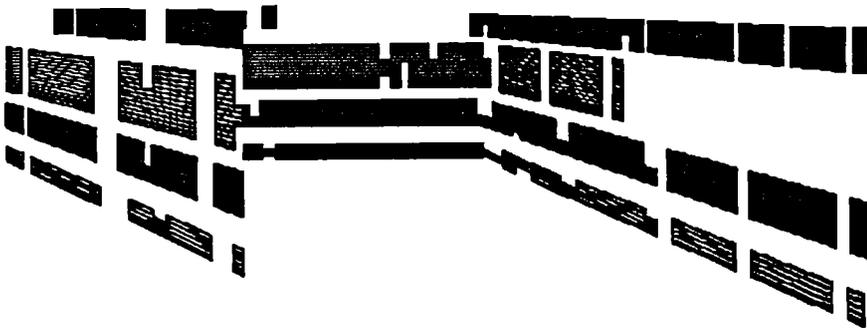
Opérant dans l'articulation que l'acoustique fait entendre sur ce qui advient de mot en mot, hors des circuits ségrégants des programmes. Cette informatique là ne s'apprend pas. Redisons une nouvelle fois que c'est mon itinéraire d'écriture qui l'y inscrit et qui l'entraîne dans mon histoire.

inédit inédit in-out. Machines vertige, en cours.  
Matière de vertige, dans sa forme spirale  
abrégé noir-braille, synthèse.  
Et les temps des scènes - ma voix.

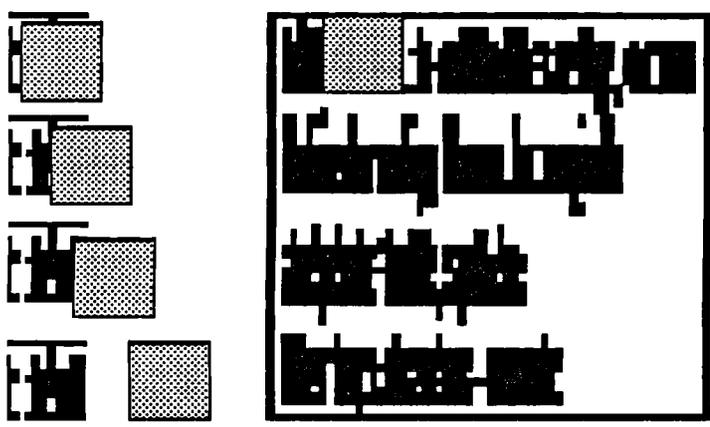
inédit inédit in-out. Machines vertige, en cours.  
Matière de vertige, dans sa forme spirale  
abrégé noir-braille, synthèse.  
Et les temps des scènes - ma voix.

inédit inédit in-out. Machines vertige, en cours.  
Matière de vertige, dans sa forme spirale  
abrégé noir-braille, synthèse.  
Et les temps des scènes - ma voix.

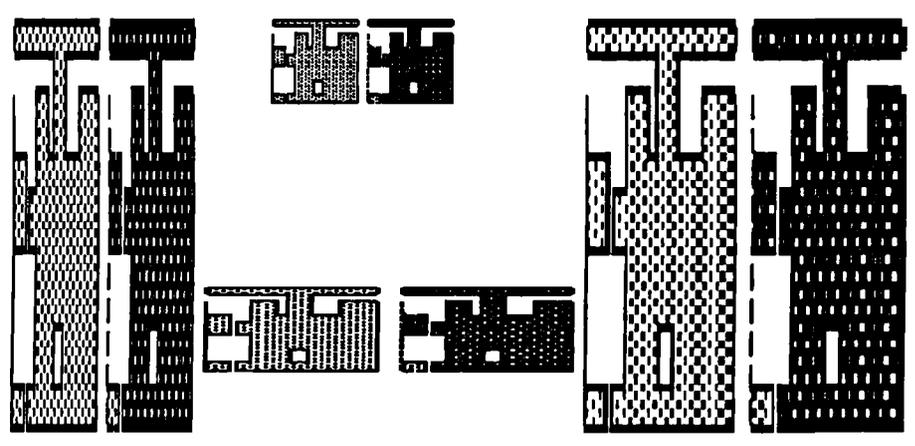


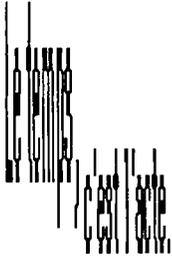


**S** **CENE**

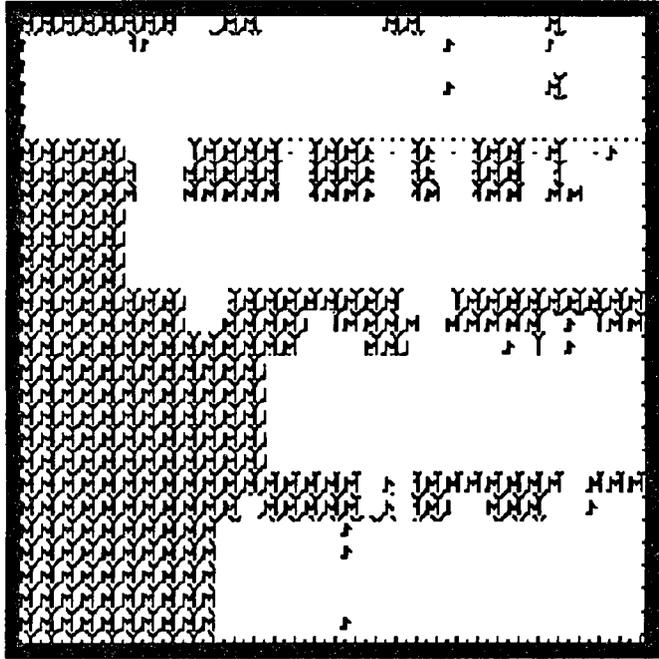


Personnage de scène  
Personnage de scène





L'instant de l'acte.



Temps. A chaque tour du jeu de la demande, le semblent.

Il semblaient. Sur l'aile de l'impatience.

Dans l'apostrophe de la rigueur.

Pour ce qui livre le poids de la parole.

...

...

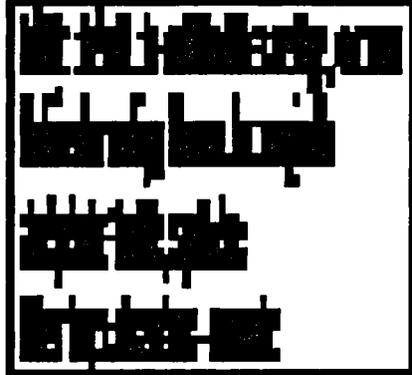
écoute ayant à faire avec l'inmétrisable

de tout acte. Se déroulant, se dé-vident au fil

d'une entreprise de voix et d'écriture.



## Scène 1



Elle revenait. De très longtemps, ailleurs. Dans la ville, qui n'était plus Paris. Mais une ville, à nommer. A faire. Une ville, où j'écris. Ou plutôt, d'où j'écris. -a-



Il revenait. Ailleurs, de très longtemps. Dans un pays, qui n'est plus un continent. Mais un pays, à dé-nommer. A parler. Un lieu, où je lis. Ou plutôt, d'où je lis :

Qui cette femme (?)

-b-



. : d'où je lis, ou plutôt. Ou je lis, un lieu. A parler. A dé-nommer, mais un pays. Qui n'est plus un continent, dans un pays. De très longtemps, ailleurs. Il revenait.

-b'-

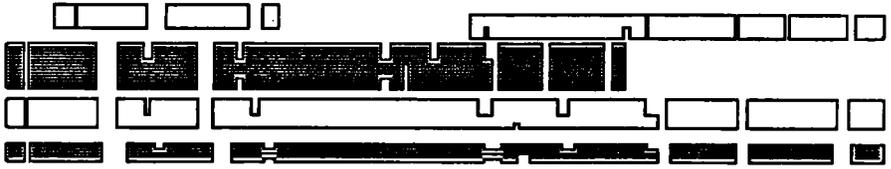


Aventure, sans modèle et qui (plus est) ne mesure pas d'espace. Qui traite de l'occurrence, et souligne que le réel ne peut se supposer. D'un temps, la couleur. L'audace. Audace, qui s'expose ou se sur-expose et n'a de pareil que le doute.

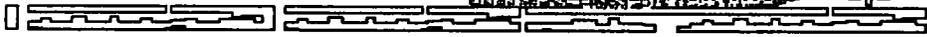
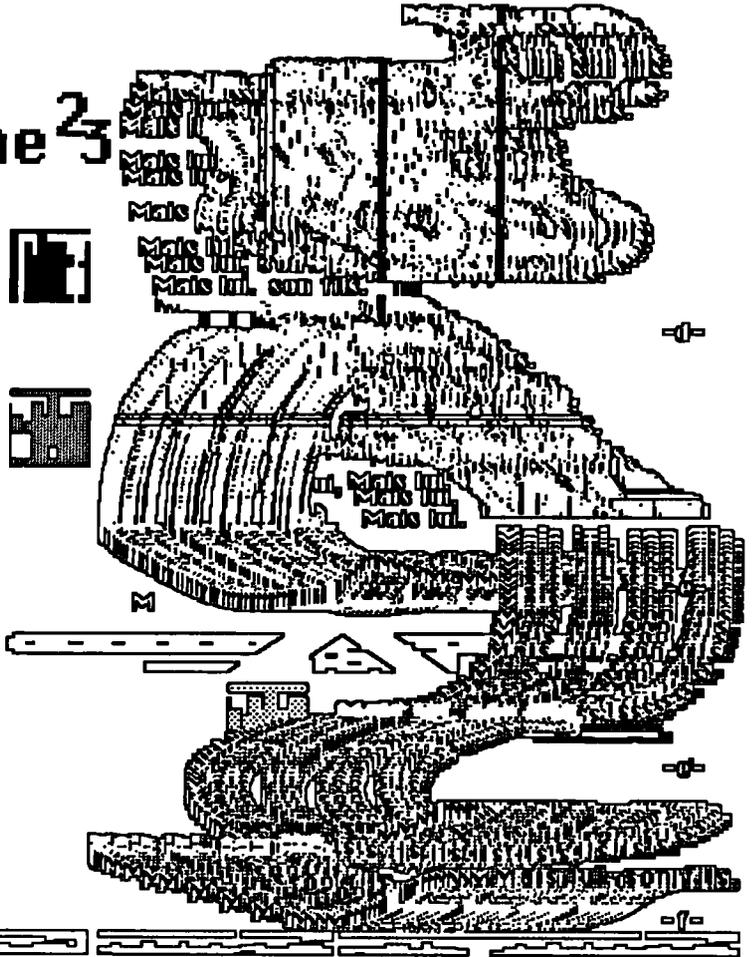
-c-





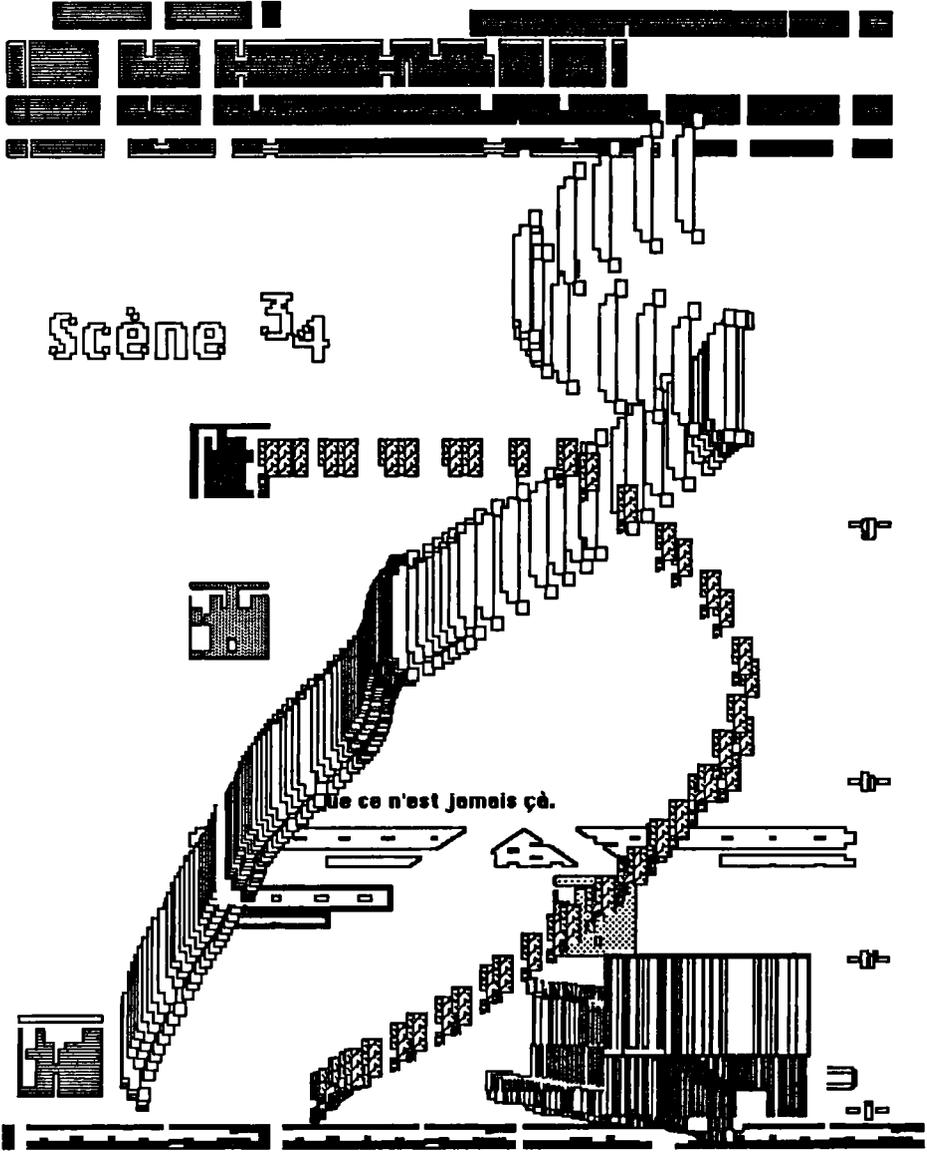


# Scène 3



Scène 34

« Ce ce n'est jamais çà. »





# L'HYPOTHÈSE ATLANTIDE DE LA PHOTOGRAPHIE

Antonio Guzmán

Il y a une conscience conventionnelle photographique telle — tellement apriorique dans ses faits et ses évidences, dans ses usages et ses indices — qu'elle dissimule et cache la masse continentale inconsciente de la photographie. Cette conscience conventionnelle du sujet photographique fait relief ; elle a l'effet d'une géographie perceptible ; elle en serait le territoire et la topographie, le plan, la surface et le semblant. Par son étendue et par sa continuité, elle est une terre ferme ; à toutes fins utiles, elle pourrait suffire à elle-même. Et le continent encore inconnu de la photographie en serait comme une terre engloutie et recouverte des eaux mouvantes et troubles, une grande terre perdue, à la dérive, qui d'après des récits et des fables très obscurs aurait existée dans la mer, au-delà de l'horizon visible des piliers d'Hercule du monde, du connu et du circonscrit, et qui existerait encore sous les flôts entre l'ancien et le nouveau monde : une Atlantide, qui ne finit pas de ré-émerger. Cette terre là ne figure pas de manière fixe sur la cartographie, n'ayant pas de latitude ou de longitude explorées et colonisées ; elle ne finit pourtant pas de remonter du gouffre, de réapparaître dans les écrits, esprits, recherches : c'est l'hypothèse atlantide de la photographie.

Depuis sa proclamation le 19 août 1839 — car la photographie a été bien proclamée, ce qui est à comprendre parmi ses singularités —, la photographie n'a pas cessé de provoquer de débats sur son essence (1). Au contraire, la factualité documentée du 19 août 1839 n'a pas empêché de transformer une invention en une *découverte*, de faire une *annonciation* de l'annonce publique de la photographie à l'Institut en séance solennelle et conjointe de l'Académie des Sciences et de l'Académie des Beaux-Arts, de faire une *apparition* de la recherche des inventeurs et de la divulgation même une *révélation* (2). C'est la photographie qui partage l'histoire du monde, dira plus tard Roland Barthes dans une phrase aphoristique de *La Chambre Claire* (1980), mais elle le divise, et le confond, d'emblée

autour d'elle-même. C'est comme si elle (la photographie ou quelque chose comme la photographie) avait été retrouvée, ayant été auparavant perdue, et non pas recherchée sciemment par les savants et les demi-savants éclairés des provinces de la pensée des Lumières à la fin du 18<sup>e</sup> et au début du 19<sup>e</sup> siècles. A cette époque déjà, il y a quelque chose d'informe, de secret et de chimérique dans la photographie, un versant sombre au nouveau langage lumineux. La disparition et l'occultation figurent déjà dans les recherches ; il y a une part d'ombre, de scotophorie (comme les expérimentations alchimistes de Schulze en 1727) et de rumeurs : en 1802, par manque de fixatif adéquat, les gravures solaires de Wedgwood resteront sensibles à la lumière jusqu'à l'effacement de l'image, l'obligeant à les regarder furtivement à la lumière de bougies ; par manque de confiance, Niepce refusera de faire une communication sur ses travaux devant la Royal Society de Londres en 1827 ; entre 1829 et 1833, Niepce et Daguerre vont poursuivre une correspondance en code ; en Angleterre, Talbot est surpris en janvier 1839 et pris de court par les premières fuites journalistiques (mais dont les toutes premières circulent depuis 1835) sur les résultats étonnants des travaux de Daguerre et il se dépêche à réclamer priorité pour des recherches qu'il avait négligées et mises de côté pour terminer une étude sur Hermès et la recherche antique et classique ; à Paris, Arago veut passer sous silence les réalisations de Bayard, qui les avait entreprises pour sa part à partir de conversations de salon sur les expériences solitaires de Daguerre. Et ce sera comme si la conscience de la recherche pour la photographie ne saurait se priver de légendes, ne saurait à son tour suffire à elle-même, ne comportait pas en elle-même une conscience essentielle ; comme si, enfin, on ne savait plus ce que l'on avait tant cherché, et pourtant trouvé. Si ce n'était que pour l'égarer encore une fois. Comme Colon, enivré par sa lecture des textes de Ptolémée et de Marco Polo, les chercheurs de la photographie étaient partis pour une destination connue, pour aboutir sur l'inattendu et l'imprévu, pour atterrir sans le savoir sur l'inconnu.

Autrement, toujours en 1839, Wheastone nomme la photographie *photographie*, ce qui mettra fin à terme au flottement polysémique et aux errements néologiques et langagiers de *points de vue*, *sciagraphie*, *photogénie*, *dessins photogéniques*, *héliographie*, *daguerréotypie*, *calotypie*. La même année, Herschel nomme par les termes *positif-négatif* la vision en négatif de la photographie, l'étrange phénomène d'inversion des valeurs du monde. Cependant, à partir de 1873, le gélatino-bromure d'argent commence à réduire la présence du monde parallèle du négatif, où le jour devient la nuit et inversement, et à ranger le négatif parmi les petites pièces d'archives du cabinet des curiosités d'amateur et à s'imposer universalement, mettant fin ainsi, toujours à terme, aux alternatifs techniques pluralistes (3).

Très tôt, linguistiquement, techniquement, conceptuellement, une première écologie photographique est détruite, une première possible situation ouverte est close. Dès ses débuts, l'exploitation immédiate et croissante de la photographie accélérera la fin du mythe vécu et achèvera le processus de la vulgarisation, de la simplification et de l'institutionnalisation de la photographie. Sur le chemin de la standardisation de la photographie, l'informe prend forme. La photographie opère en elle-même, ou subit, un éloignement de ses propres origines, comme elle le fait en effet de son sujet ; en quelques années seulement, ou tout au plus en quelques décennies, une cartographie stable et conventionnelle se met en place. Cette clôture, peut-être prématurée et à l'allure définitive, est de telle sorte que le débat sur l'essence de la photographie n'est guère entamé qu'il est déjà faussé, et faussé peut-être pour toujours, de plus, par les faits de la photographie et de sa pratique. Dorénavant, il sera impossible de penser la photographie en dehors d'une pensée photographique, sans une pensée formée dans et par la photographie, de la considérer comme d'une autre rive, pré-ou-non-photographique celui-là, impossible de sortir hors le temps photographique (4). Et la persistance du débat sur l'essentiel photographique sera comme la rémanence d'une hypothèse mythique, comme si la photographie sera devenue — parmi tout ce que nous savons et croyons qu'elle serait devenue — à jamais une hypothèse, une hypothèse d'un autre ordre que celles optico-chimico-mécaniques qui régissaient sa recherche ; à devenir ce qu'elle ne fut jamais, comme une hypothèse d'elle-même à la vérification simple de ses faciles hypothèses empiriques. En étendant son empire, c'est comme si la photographie était déchue pour toujours, aussitôt après sa genèse ; ou, sinon, comme si elle demeurerait encore, pour l'essentiel, l'hypothèse que toujours elle était.

C'est ainsi dans le contexte de ce séminaire sur les *nouveaux concepts* et les *nouveaux outils* de l'art de cette fin du 20<sup>e</sup> siècle qu'il est intéressant d'évoquer le cas de la *nouvelle technologie* du 19<sup>e</sup> siècle qui était la photographie. Son histoire comme technique ou comme art certes ne se répètera pas, mais il est néanmoins instructif de rappeler les doutes encore récurrents quant à la nature de la photographie — technique *originale* de la situation médiatique actuelle, et pourtant aujourd'hui rangée parmi les outils *primitifs* de communication et d'enregistrement (5) — ne serait-ce que pour mettre en perspective les tentations téléologiques et quelque peu évangélistes, si non pas carrément millénaristes, qui accompagnent les nouveaux outils de notre époque.

Une leçon de l'histoire centcinquantaire de la photographie est que toutes les volontés, les intentions et les recherches qui y ont amené ont conduit au *doute*. Pourquoi aurait-il pu être autrement ? Sur quelles bases,

pour quelles raisons devrait-il se passer différemment ? La conscience amène bien à l'inconscience ; et c'est bien de la nature du changement et de la transition dont nous parlons quand nous abordons *le nouveau* : l'objet de l'étude est un *abyme*, un entre-deux et une interstice.

Nous y sommes : l'éloignement des commencements et des racines, la perte des origines de la photographie par la photographie ne se formule pas forcément par l'expression d'un éternel retour ou par celle d'une nostalgie des sources. Bien que, pour d'autres raisons, la photographie se prête bien à la mythologie — sinon trop souvent à la mythification — ; comme la psychanalyse, la photographie se donne à une lecture par le mythe, à la métaphore mythologique avec une disponibilité telle qu'Eros, Thanatos, Narcisse et Méduse, parmi d'autres figures, servent souvent à caractériser quelques des structures et des symptômes de la photographie. Et lorsqu'il y a de la nostalgie élégiaque, c'est au sujet de la première période des recherches, de l'âge d'or, de l'époque héroïque des pionniers des années 1839-1860, avant la déchéance. C'est l'*élégia* de Gisèle Freund ou de Minor White (6).

Le ton élégiaque mis à part, nous y sommes : dans les histoires écrites, il est souvent commenté combien la virtualité et la latence de la photographie ont été, précisément, virtuelles et latentes pendant aussi longtemps. Dans ces textes, dont la plupart s'attache à la photographie en son devenir, il est également question historiographique de l'histoire avant l'histoire, d'un récit fait de précurseurs et de pressentiments, de conditions préalables et d'anticipations, une histoire qui remonte hors le *temps photographique*. Malgré la ponctualité de 1939, l'histoire de la photographie est une longue histoire, préalable et de longue date, qui se prolonge à rebours, en arrière. Par le biais de la chimie on remonte à 1727 et aux études de Schulz sur les effets de la lumière sur le chlorure d'argent. Par les codes de représentation et de calcul on arrive à la perspective géométrique d'Alberti (1435). Via la camera obscura on puise encore plus loin dans le passé et on retourne facilement à Della Porta (1553), aux astronomes arabes (Alhàsen, XI<sup>e</sup> siècle), jusqu'à l'antiquité et Aristote (III<sup>e</sup> siècle avant J.C.). Même l'alégorie de la caverne de Platon serait une *situation photographique*.

En dépit de cette historiographie, une rencontre comme celle de GERMS de 1986 sert à rappeler, lors d'une rencontre comme celle-ci, pourquoi nous continuons à interroger la photographie, combien nous n'avons jamais cessé de la chercher. Parce que la question du changement et de la nouveauté est également une question de comment trouver quelque chose, sans trop perdre dans la trouvaille ; c'est une question de l'*abîme* où l'informe prend forme. Un colloque comme celui de GERMS est aussi

utile pour signifier comment nous nous posons encore de questions sur la photographie que les *bricoleurs-inventeurs* ne se sont jamais demandés et ce en des termes et avec des outils intellectuels qu'ils n'avaient pas : la psychanalyse, la sociologie, l'épistémologie, la sémiologie et la philosophie. C'est dans le cadre philosophique que François Laruelle propose de puiser différemment dans le passé et de penser autrement la photographie. Dans le texte qui donne son titre au volume qui regroupe les principaux travaux théoriques présentés au cours des séminaires organisés par le GERMS au Collège International de Philosophie il préconise une autre méthode d'approche à la question de l'essentiel photographique : « de ne plus la penser sans plus à travers la philosophie et des diverses positions, mais de chercher une pensée d'essence absolument non onto-photologique pour penser correctement sans apories, cercles et métaphores infinis, ce qu'est et ce que peut-être la photographie » (7).

(1) La portée des textes les plus intéressants (de C. Metz, de D. Chateau, de J.P. Montier et de F. Laruelle, entre autres) extraits des séminaires organisés par le GERMS au Collège International de la Philosophie à Paris en 1986 va dans ce sens essentialiste.

(Pour la Photographie, la vision non photographique, GERMS, 1990).

Pour les débats au 19<sup>e</sup> siècle, voir André Rouillé, *la Photographie en France, Textes et Controverses, une anthologie 1816-1871*, Macula, 1989, Paris.

(2) Le terme *révélation* n'est guère trop imagée ; cf. 1839, *La Photographie Révélée*, Centre National de la Photographie et Archives Nationales, Paris, 1989.

(3) Pour mémoire, l'exposition de 1989 du Musée d'Orsay, ayant pour titre *L'Invention d'un Regard (1839-1918)* et organisée pour marquer le centcinquantenaire de la divulgation de la daguerréotypie (et par conséquent, de la photographie) ouvrait avec une place importante réservée au négatif. Cf. Philippe Néagu, *Le Négatif*, p. 19, *L'Invention d'un Regard*, Editions de la Réunion des Musées Nationaux, Paris, 1989.

(4) Puisant dans la cosmologie élémentariste héraclitéenne, une telle sortie du temps est précisément ce que propose François Laruelle pour pouvoir considérer la photographie ; une sortie du temps photographique, voire au-delà de la philosophie (et non pas une position pré-photographique) pour la penser, par analogie avec le « non euclidien », avec une posture d'immanence et non avec un positionnement d'attente à travers la « non photographie, une réalité fictionnelle irréductible ». (F. Laruelle, pp. 194-233, *Pour la Photographie*, op. cit.)

(5) Au sujet de la perte relative mais réelle de la fonction informative de l'image photosensible, dans les domaines de la science et de l'industrie, au bénéfice des images électroniques (télévisuelles, vidéographiques, échographiques, images par scanner ou par résonances magnétiques, etc...), cf. *le monde des images, les territoires de la photographie, La Recherche Photographique*, n° 7, Paris, 1989.

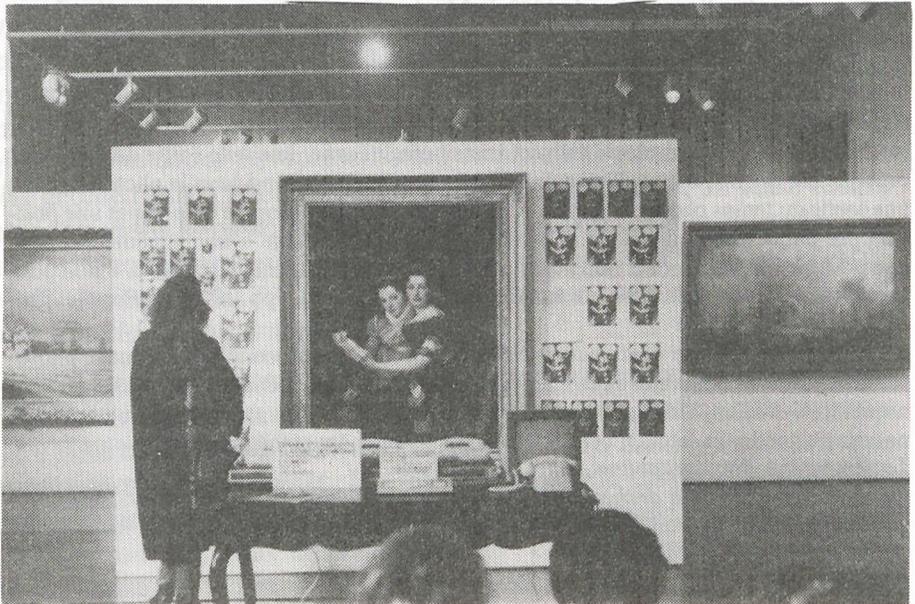
(6) cf. *l'expansion et la déchéance du métier de photographe*, Gisèle Freund, in *photographie et Société*, le Seuil, Paris, 1974, et de Minor White, *French Primitive Photography*, Aperture, New-York, 1969.

(7) François Laruelle, op. cit., p. 198.



Fred Forest. 4 - 26 août 1989. Action multimédia en Union Soviétique, "Rituels télématiques pour nuits blanches au cercle Arctique polaire". Liaison permanente sur cinq continents.

"Zénaïde et Charlotte à l'assaut des médias". Action de presse multimédia. Presse-Radio - Affichage urbain - Télévision - Télématique. Musée des Beaux-Arts de Toulon, janvier - juin 1989. Exposition "Le Musée a cent ans".



# PRATIQUE ARTISTIQUE INTERACTIVE ET ESTHÉTIQUE DE LA COMMUNICATION

Fred Forest

Ce qui m'amène aujourd'hui à proposer les bases d'une nouvelle forme d'esthétique, l'« esthétique de la communication », c'est le constat d'un grand décalage entre notre sensibilité d'homme engagé dans la société contemporaine et le discours dominant sur l'art qui y règne. Il me semble, en effet, que la majeure partie de la production artistique de notre temps, telle qu'elle est inspirée par le marché dans ses circuits institués, n'est plus en adéquation avec la sensibilité profonde des individus de notre époque. Cette production, entièrement repliée sur des systèmes de références qui la renvoient au passé, ne constitue presque jamais un langage spécifique aux temps que nous vivons. Ce divorce est grave dans la mesure où, à quelques exceptions près, il démontre que la pression économique est capable de susciter une production artistique « étrangère » aux préoccupations du temps, générée de manière artificielle, par le « système de l'art ».

L'esthétique de la communication se situe au-delà du système marchand et institutionnel. L'esthétique de la communication n'est pas une théorie philosophique du « beau », n'est pas une phénoménologie ou une psychologie expérimentale des perceptions, encore moins un discours universitaire sur les arts... Plus modestement, elle revendique le projet d'appréhender ce qui constitue, pour une société donnée (la nôtre), à un moment donné de sa propre histoire, le monde qui lui est sensible. Selon l'étymologie, en effet, le mot esthétique désigne une connaissance du sensible. Il ne s'agit pas pour nous de disserter sur une catégorie abstraite. Il s'agit de chercher à comprendre comment ce monde du sensible affecte directement les individus que nous sommes. Même si nous n'en avons pas encore toujours une conscience aiguë, l'esthétique de notre temps est bien une esthétique qui relève d'une sensibilité de communication. Un effort nous est nécessaire pour le constater car le monde qui nous est propre est encore celui qu'une acculturation millénaire nous a conditionnés à voir.

L'esthétique de la communication telle que nous en esquissons les principes s'efforce d'intégrer dans sa méthode d'approche des données relevant certes de la philosophie, mais également des sciences humaines, des sciences exactes, et de tout ce qui serait susceptible, sciences ou non, d'apporter une connaissance à son objet qui est le sensible. Nous vivons aujourd'hui dans un monde où tout est intimement imbriqué, un monde dans lequel les phénomènes biologiques, psychologiques, sociaux et environnementaux sont interdépendants. Pour tenter d'approcher la « sphère » du sensible qui l'enveloppe, il faut recourir à une vision systémique. L'optique discursive cartésienne d'hier est incapable, désormais, de nous saisir. Ce qui se joue à l'heure actuelle, même si nous ne le percevons pas toujours, c'est le renouvellement de notre concept de « réalité ». A travers une modification progressive de nos systèmes de pensées, de nos perceptions, nous passons sensiblement d'une vision « mécaniste » de la réalité à une conception « holistique ». Le monde de la communication, la structure en maillage des réseaux, les notions d'interactivité qui lui sont propres, nous introduisent dans d'autres types de schèmes mentaux. L'esthétique de la communication s'inscrit naturellement dans cette mouvance. De plus en plus, la notion d'objets séparés fait place, dans notre conscience, à une perception globale. La culture elle-même, selon la terminologie de Marshall Mc Luhan, devient une culture en mosaïque. Le rythme est plus important que l'objet qui le produit. La réalité qui nous entoure est vécue comme une danse ponctuée par des cycles d'informations. Dans certains moments de notre vie particulièrement riches, nous avons senti ce synchronisme qui nous met en harmonie avec l'ensemble de l'univers ou avec nos partenaires et contemporains dans notre quotidien.

En reprenant les principes de l'art sociologique, mais en les poussant plus loin, l'esthétique de la communication peut apparaître comme le prolongement naturel et logique de la théorie. Théorie que j'ai contribué à élaborer et illustrer en son temps (1). Aujourd'hui, l'esthétique de la communication manifeste non seulement son intention d'élargir le champ exploré jadis, mais le souci d'en corriger certains principes. Sans vouloir en rien minimiser l'importance des facteurs sociologiques qui ont constitué à l'époque l'assise de nos prises de position théoriques, il s'agit maintenant de les relativiser et surtout de diversifier nos instruments d'analyse. L'esthétique de la communication situe son point de vue à un niveau plus globalisant. Il ne s'agit plus restrictivement du rapport de l'homme à sa société, mais d'une manière plus ambitieuse de son rapport... au monde. Quant aux grands principes matérialistes affichés jadis, il faut savoir les nuancer dans une époque qui se prête mal aux affirmations définitives, toute à la recherche d'un « supplément d'âme ». La crise

qui la frappe de plein fouet en fait une étape de transition plus propice à la prudence, aux doutes, aux interrogations. L'évolution des idées, ces dix dernières années, les mutations technologiques, les bouleversements sociaux qui s'en suivent, l'appel religieux au sens large du terme, la fascination pour les mystiques orientales, la conscience écologique créent un contexte différent. Après avoir connu à son apogée la société de production et de consommation, nous nous acheminons lentement maintenant vers cette société promise de communication, une société à la recherche de ses nouvelles valeurs.

## INTERACTIVITE, ART DE L'ACTION, PROCESSUS DE COMMUNICATION, ESTHETIQUE DE LA COMMUNICATION

Notre société, en généralisant les modes de production imagée, en les banalisant en quelque sorte, limite leur traitement esthétique et déplace la légitimité de l'intervention artistique de la production à l'invention des modèles. L'inflation des images conduit inévitablement à leur dévaluation. L'esthétique cherche ailleurs que dans l'incarnation du signe plastique ses terrains d'élection. Les artistes du « Land-Art » réinventent une lecture esthétique du paysage. Ne pouvant plus poursuivre son action sur le mode de la représentation, l'artiste intervient maintenant directement sur la réalité, c'est-à-dire poursuit son activité symbolique et esthétique avec d'autres moyens que ceux qu'il utilisait jusqu'alors.

La démarche dans laquelle je me suis engagé est un travail qui prend pour objet la communication elle-même. Travail de réflexion sur la communication, mais aussi pratique d'action à l'intérieur et sur ce champ ; pratique dont la « philosophie » s'est fondée, d'une façon permanente depuis ses origines, sur la relation interactive. L'art sociologique qui apparaît après mai 1968 établit pour règle la participation du public dans une relation dialogique. L'art sociologique a témoigné à travers ses expériences diverses son affirmation d'un art de l'action ; un art de l'action dont le développement programmé dans le temps se situe dans l'espace social. Cet art tient compte de l'environnement au sein duquel il prend naissance. Il s'appuie sur une théorie des actes pour agir sur le monde en vue de le changer. Il met en jeu la théorie des communications en produisant des processus d'interactions entre individus ou groupes d'individus. Cet art agit comme pôle émetteur de messages originaux, spécifiques et perturbants. L'artiste se positionne comme un émetteur de messages. Il accélère et active la communication. Il innove en matière de communication sociale, soit en introduisant des messages parasites dans les circuits institués, soit en installant ses propres réseaux parallèles. Quelquefois en établissant carrefours et connexions entre les uns et les autres. Cet usage

a pour résultat immédiat une critique de l'information ambiante et déborde le fonctionnement routinier des circuits spécialisés.

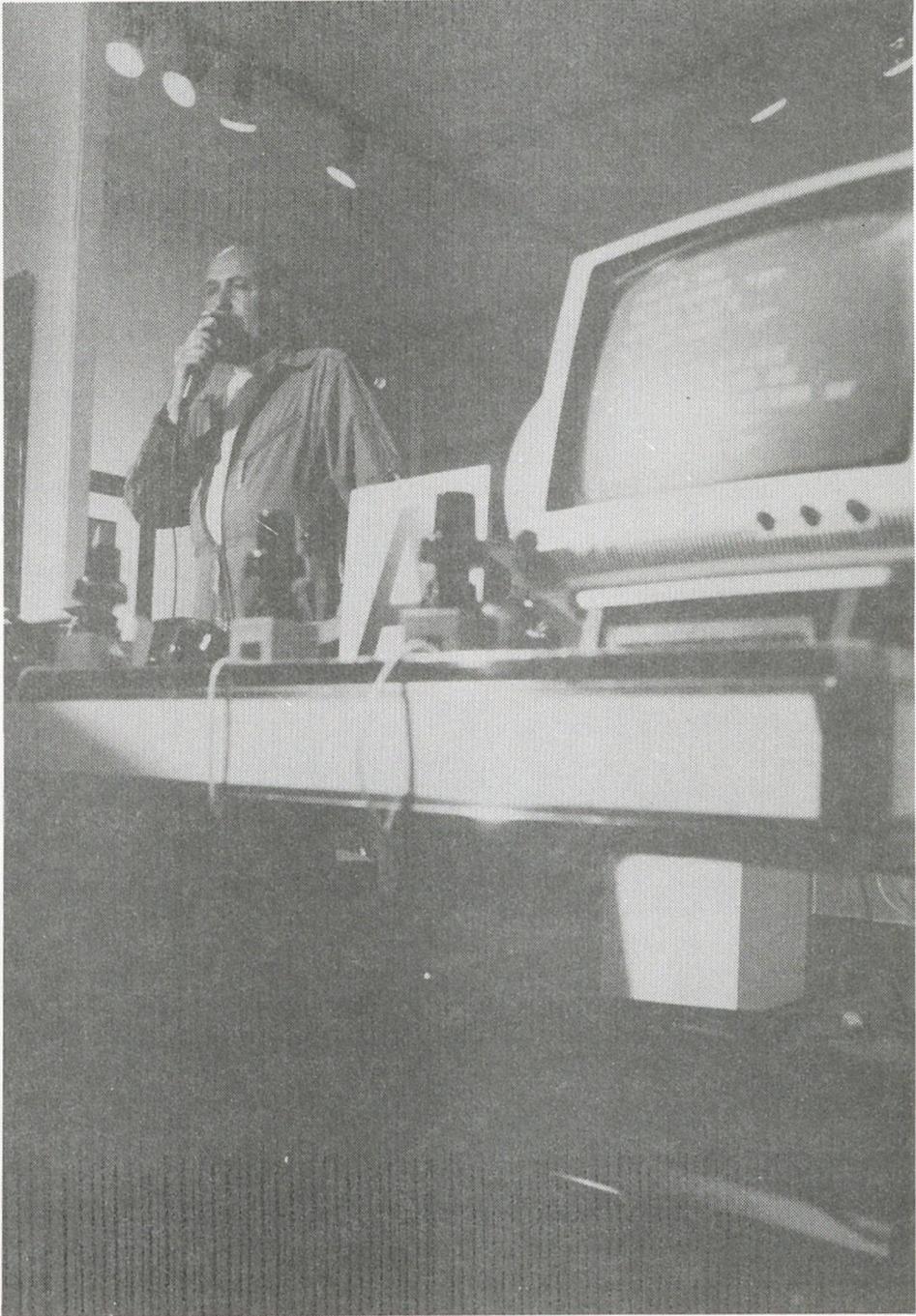
Dans la pratique de l'art sociologique, le concept de communication interactive constituait déjà le noyau central. J'ai toujours considéré le terrain de l'activité sociale comme le champ naturel de la pratique artistique, un champ qui pourrait être élargi et exploré à l'aide de nouvelles technologies de communication. Cette option dérouta les tenants d'une conception esthétique figée qui ne sont pas en mesure de saisir l'articulation, pourtant évidente, entre ce type de pratique, le concept d'art, et le rapport avec une société en mutation.

Nous sommes conduits à poser la question de savoir où se situent les frontières de l'art. Bien malin qui le dira. Il n'y a pas de frontière. L'art est une attitude ; une façon de se positionner vis-à-vis des choses plus qu'une chose elle-même ! Il y a une esthétique du comportement, une esthétique du geste, comme il y a une esthétique de l'objet. Il faudra maintenant compter avec une nouvelle catégorie : l'esthétique de la communication. Les supports de cette esthétique sont souvent immatériels, sa substance relève des matériaux impalpables qui appartiennent aux technologies de l'information.

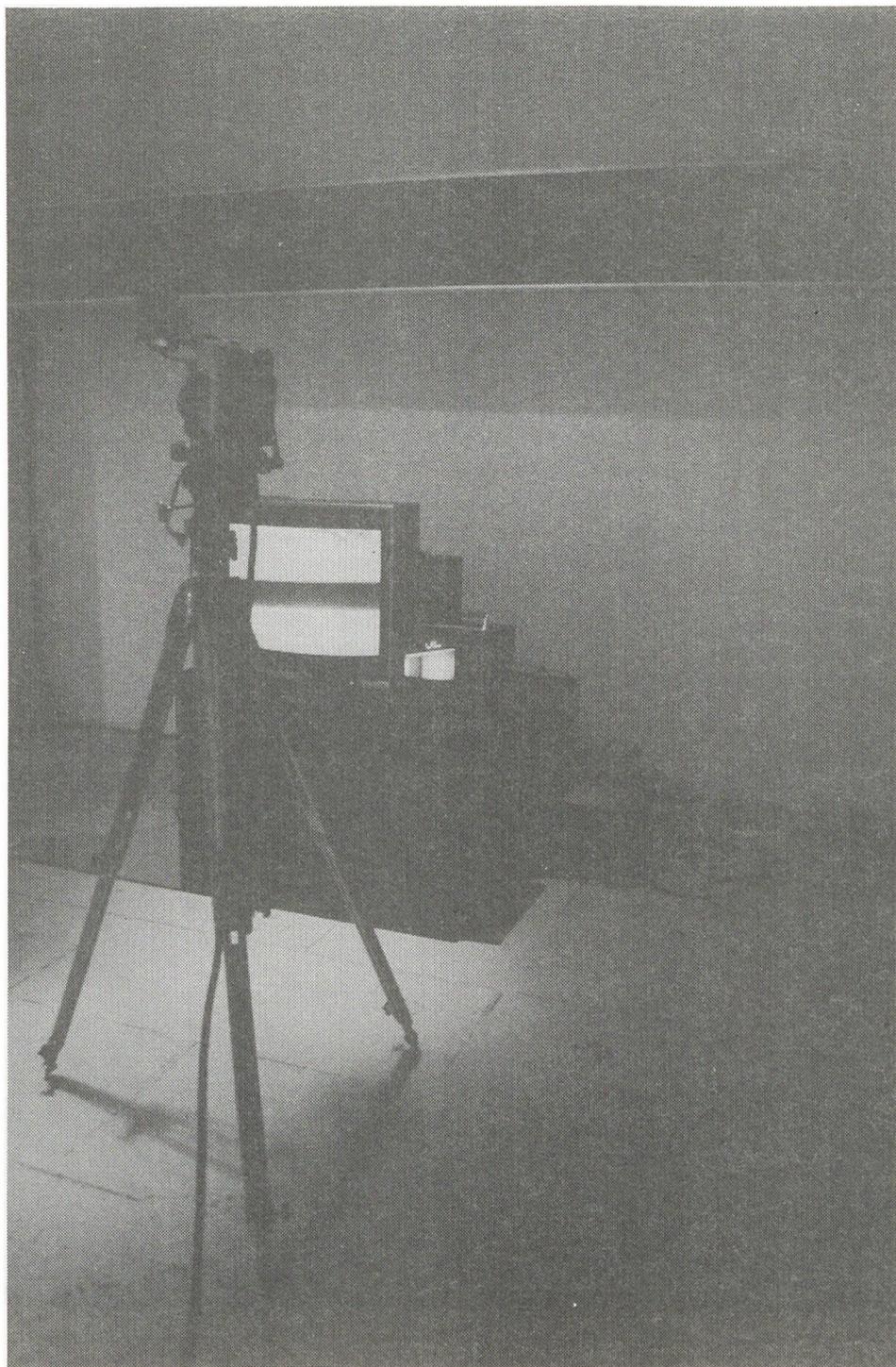
Dans les systèmes rétroactifs et d'échanges mis en œuvre par les artistes de la communication, il faut signaler la notion de participation du public qui prendra, à mon avis, dans le futur une importance grandissante. Cela pas du tout, comme on l'avait d'abord imaginé dans les années soixante-dix, sous forme d'une relation collective et nécessairement physique, types d'actions nourries de bonnes intentions qui basculaient vite dans des contextes d'animation sociale et dont certains artistes ne sont jamais revenus.

Je pense à des formes de participation plus élaborées ; des formes de participation s'effectuant à travers des structures multi-médias d'échanges d'informations mises en place par l'artiste présent comme concepteur du dispositif et éventuellement comme acteur-animateur du réseau constitué. La notion de « feed-back », de rétroactivité, avancée par la cybernétique a trouvé déjà ses applications en quittant le domaine des sciences pour rejoindre nos pratiques les plus courantes de la vie quotidienne.

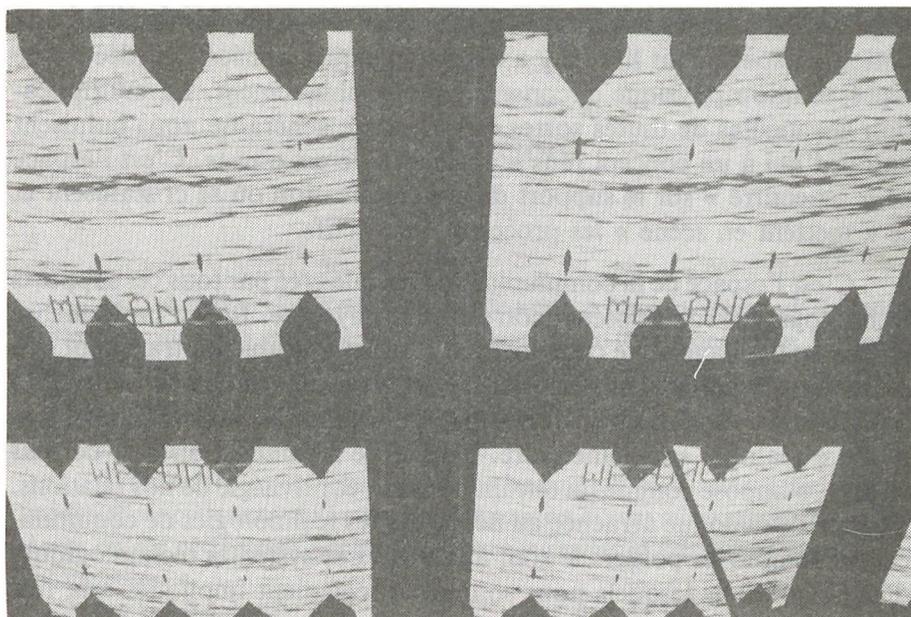
Ces notions dynamiques font désormais partie de notre espace social. « L'espace sociologique » évoqué par Frank Popper est un espace que les protagonistes de l'art sociologique se sont employés à explorer et à ratisser dès l'année 1967 (2) et d'une façon continue à partir de 1974



**Fred Forest. Galerie Isy Brachot. F.I.A.C. Paris 1985.**



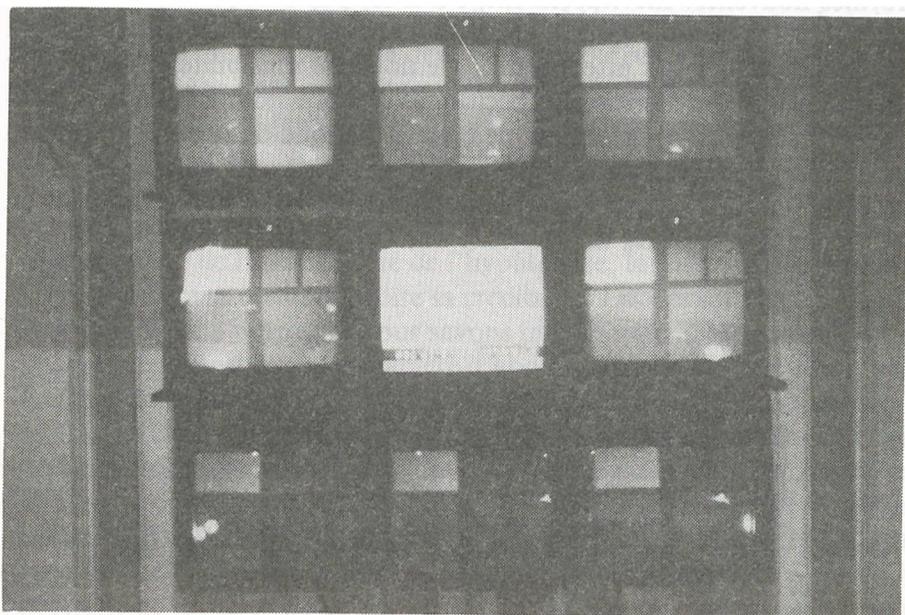
**“Jogging dans le parc”. Installation vidéo et journaux lumineux à diodes électroniques. Galerie J. Felman, Paris, février - mars 1989.**



**Installation vidéo + télématique. "Le Mariage du Rhin et de la Seine ou la pollution matrimoniale". Musée Ludwig et Galerie Friedrich, 1988. Cologne - Allemagne.**

---

**Installation vidéo. "Hommage à Mondrian", décembre 1990. Villa Bruni, Naples, Italie, avec la participation de la télévision italienne.**



sous l'impulsion des membres du Collectif d'Art Sociologique. Cette notion d'espace était liée, il y a encore quelques années, à l'idée d'une représentation physique circonscrite géographiquement. La multiplication des médias de toutes sortes et leur usage généralisé nous induisent aujourd'hui à un concept plus « abstrait » de cet espace. C'est l'espace de « rencontre » sur le support de communication où se cristallisent et se « mettent en scène » les processus interactifs.

C'est l'espace de la communication sociale créé par tous ces supports technologiques superposés à notre espace physique. Idée d'un immense réseau au maillage serré constitué par un filet invisible où transitent nos messages, s'échangent nos émotions. Filet où se nouent de nouveaux types de relations entre les êtres humains, nous offrant le luxe et le privilège d'une « réalité » supplémentaire. Espace de médiatisation qui, de plus en plus, s'impose comme un terrain nouveau et privilégié de nos relations. Surface de dialogue arrachée au néant par les technologies de communication comme les polders le sont à la mer. Les systèmes technologiques d'échanges dans lesquels nous sommes directement impliqués à la fois comme acteurs, et à titre individuel ou collectif comme éléments constitutifs du système, ouvrent la voie à des rapports du sensible qui ne passent plus obligatoirement par le visuel ou le verbal. Notre vécu journalier se déroule dans un champ global d'interactions et d'événements créés par les médias électriques et électroniques. Le bain d'informations permanent dans lequel nous vivons infléchit notre façon de sentir vers des formes nouvelles. Inévitablement, s'il n'est pas dévoyé et détourné par des pressions économiques, de sa vocation naturelle, l'art d'aujourd'hui devrait répondre aux attentes de cette nouvelle sensibilité et lui donner en les découvrant ses formes spécifiques d'expression. Des formes d'expression, relevant précisément de cette esthétique de la communication et d'un art qui serait autre chose qu'un art à voir ou à entendre. Un art dont la pratique et la finalité se situent au-delà de l'image, au-delà du geste pictural, au-delà de l'objet... dans la rencontre avec l'autre.

(1) — Fred FOREST. Art sociologique vidéo. 10/18 UGE, Paris, 1977.

— Rainer WICK. Nicht kunst, nicht soziologie. In Collectif d'art sociologique « Kunstforum ». Band 27, 3-78.

— Hervé FISCHER. Théorie de l'art sociologique. Casterman, Paris, 1977.

(2) Frank POPPER. Art action participation. Ed. Klincksieck, Paris, 1980.

(Voir aussi : DOSSIER ESTHETIQUE DE LA COMMUNICATION, ART PRESS N° 122, FEVRIER 1988, PARIS).

# LES ARCHITECTONIES DE DIMITRY ORLAC

Jean Delord

« Or il se trouve — et c'est ce qui donne toute sa force à l'équivoque du langage critique — que l'art moderne est précisément un art qui propose des documents. Pourquoi ? ».

(J.M. PONTEVIA, ogni dipintore dipinge sè, écrit sur l'art et pensées détachées T. III, ed. William BLACKE and Co, Edit. 1986).

« Ce qui confère à cette solution un caractère nouveau, c'est cette suggestion qu'une modélisation totale de la vérité est impossible pour des raisons purement physiques, c'est-à-dire qu'elle nécessiterait la production dans le cerveau d'événements physiquement incompatibles ».

(Douglas HOFSTADTER, GODEL ESCHER BACH, les brins d'une guirlande éternelle, ed. Inter Edition 1985).

## PYTHAGORE DERRIERE LES TOILES CIREES

### Surface (Squema)

Dans le dialogue de Platon intitulé « Ménon » (genre probatoire), nous découvrons peu après le début du texte, deux interlocuteurs occupés à des propos dont nous n'examinerons ici que les conséquences plastiques. Il s'agit « d'illustrer » en quoi consiste, parmi les différentes phrases, une définition. Nous sommes plongés dans un passage qui succède à l'échec des premières ébauches, pour dire en quoi consiste l'être de la vertu et qui précède la grande mise en scène mathématique, où, à travers la découverte de l'irrationalité de l'hypoténuse, la théorie de la réminiscence trouvera sa crédulité, voire sa crédibilité. Les dés sont pipés. Depuis le début de cette rencontre nous savons que Socrate et Ménon ne jouent pas le même jeu et que leur manière d'abolir le hasard diffère. L'un, philosophe, se réclame de la nécessité ontologique ; l'autre, élève des sophistes et plus précisément de Protagoras, ne jure que par l'argumentation rhétorique. Pour tenter de rétablir une « communication » qui n'a pas lieu, Socrate propose à son interlocuteur un accord : il souhaite qu'on connaisse l'objet dont il est question dans leur entretien. Au moment où nous rencontrons ces deux « parlants » il s'agit donc d'être persuadés de la nécessité de caractériser ce dont ils parlent. La vertu étant pour l'instant

un sujet trop difficile, Socrate considère des petites notions pour convaincre Ménon de la nécessité de sa démarche dialectique et définitionnelle.

Si on laisse de côté les enjeux pédagogiques d'un tel acharnement, pour ne s'intéresser qu'à ce qui se formule à ce moment-là, on découvre un ensemble complexe de phrases qui concerne la dimension plastique et qui interroge la nature de cet interprétant.

Tout d'abord Socrate définit la surface comme « la seule chose qui accompagne toujours la couleur ». Or, il se trouve que les exemples précédant cette saisie (sur « le rond », « le droit » etc...) nous permettent d'affirmer que ce terme ne désigne plus alors seulement un espace à deux ou trois dimensions mais bien une surface, un « épipédon » : un espace aux contours fermés. Ensuite, il la redéfinit comme la « limite terminant un solide ». Et enfin, cédant à des sollicitations plus érotiques que logiques, il propose de déterminer la couleur à la manière habituelle de Ménon comme « écoulement de figure proportionnée à la vue et sensible ».

Un tel itinéraire discursif constitue quels qu'en soient les sous-entendus et les mal entendus un acte décisif quant à la tradition picturale occidentale. Tous ces déplacements statuent de manière fondamentale sur la picturalité. Examinons de près les enjeux de ces affirmations.

### Couleur (Chroma)

La première d'entre elle constitue à la fois une mauvaise phrase logique (ce que Ménon s'empresse de remarquer) : elle définit sans définir puisqu'elle pose la figure à l'aide d'un terme qui n'est pas encore déterminé, la couleur — et, tout au moins pour Socrate (ce que Ménon ne perçoit pas), une assertion sans aucun fondement. Car cette formule, ce lieu commun au sens strict, relève du pythagorisme à une exception près : celle de la dénomination que Ménon relève. Socrate vient de substituer à la « *chroa* » des pythagoriciens la « *chroma* » devenue habituelle pour nous. Incontestablement il s'agit là d'une allusion à la pensée de l'école pythagoricienne. Pour celle-ci la couleur consiste dans la limite des corps, ou dans le contour ; surface et couleur reviennent au même : il ne saurait exister de surface sans couleur et de couleur sans surface. Cette réciprocity entraîne une similitude totale. Rigoureusement identiques elles sont égales. *Chroa* = *squema*, *squema* = *chroa*. Une telle égalité interdit le *chromatisme*.

Elle n'autorise que le chroatisme. Celui-ci implique à terme le monochroatisme et non pas le monochromatisme.

## Limite (Peras)

Le piège socratique prend la mesure de ce déplacement. A ce niveau du différend ni Ménon ni Socrate ne sont dupes de ce qu'ils trament. Nous assistons très certainement à une catastrophe : la pragmatique argumentative substitue à l'importance d'un glissement ce qui n'a cessé de préoccuper les peintres occidentaux. L'un et l'autre des interlocuteurs — pour des raisons radicalement opposées — vont renoncer à Pythagore. Socrate, parce qu'une telle approche est trop sensible, autrement dit parce que Platon ne saurait défendre une esthétique de la sensation. Ménon, parce qu'il ne s'intéresse pas à la « prégnance » de la couleur mais uniquement à une sophistique réussie et donc convaincante. Néanmoins, ce petit « locus » revêt une importance capitale. Il véhicule toute une dramatique picturale à côté d'une tragédie argumentative. Certes, on sait que Socrate trouvera tragique la préférence de Ménon pour la troisième définition, celle de la couleur à la façon d'Empédocle ; pour une simple raison la décision platonicienne d'affirmer le primat de celle géométrique (la deuxième) de « l'espace comme limite d'un solide ». Certes on peut regretter que Ménon n'ait pas considéré toute l'étendue de cette machination. Il n'en reste pas moins que la *chroa* dans l'un et l'autre cas passe de l'autre côté du miroir. Ainsi, Pythagore et les pyramides s'effacent.

Dans cet oubli se dessine une question où la peinture occidentale finira par s'originer. Pour caractériser la surface, Platon dispose de deux définissants : l'un la couleur, l'autre la limite. En choisissant l'approche par la limite il accomplit un acte de fondation : le définissant limite, autrement dit la caractérisation d'une surface par la seule dimension géométrique, devient définitif. Désormais, les mathématiques et elles seules, font figure de critère pour décrire l'horizon spatial. Quelques siècles plus tard Edmund Husserl affirmera qu'un « tel chemin en pouvait être manqué ». Mais que se passe-t-il dans ce passage de la couleur à l'unicité de la frontière géométrique ? S'agit-il seulement de substituer de l'abstrait à du concret, de l'intelligible à du sensible ? Lorsque Thierry Mugler se penche sur cette question il fait remarquer que tout en voulant dématérialiser l'approche pythagoricienne, Platon ne réussit dans sa détermination par la limite, qu'à substituer un sensible (la vue) à un autre (le toucher). Par delà cette dispute Platon a-t-il réellement commis une faute plastique ? L'erreur pour les amis de la plastique n'aurait eu lieu que s'il s'agissait bien de passer de la définition par le sensible à celle par l'intelligible. Or, ce qui préoccupe Platon ne relève pas de cette antinomie. La véritable matrice de ce transfert réside dans le rapport entre le métrique et le non métrique. Mettre entre parenthèses la « *chroa* » signale que la couleur n'est pas métrique. Par contre, la limite permet de fonder la géométrie

en tant que science des surfaces. Il existe donc une incompatibilité radicale entre la peinture et la géométrie. Pythagore a confondu ces deux instances. A sa manière Platon rappelle qu'il ne saurait y avoir de commune mesure entre la peinture et l'arpentage des couleurs. Si la couleur n'est pas mesurable, si elle ne constitue pas une limite, il vaut mieux ne rien en dire (d'où la caricature de la troisième définition culturelle et qui ressemble à une affirmation vide). Le peintre n'a pas à être un géomètre, un mesureur...

L'ambiguïté platonicienne ne se situe pas sur cette ligne mais sur l'assimilation entre le non métrique avec le sensible et le métrique avec l'intelligible. Celle-ci n'est pas picturale mais mathématique. Si la limite constitue la condition de possibilité de toute science alors pourquoi échappet-elle à toute mesure ? Mais soudain nous changeons de débat et il faudra attendre la fin du XIX<sup>e</sup> siècle pour que la topologie résolve ce difficile problème.

### Lumière (Phos)

Une telle rétrospective nous permet de localiser les architectonies de Dimitry Orlac et d'en décrire le gabarit.

1 - La surface, entendue en son sens strict, annonce la dérive de la *chroa* vers la *chroma*. En tenant compte des contraintes spécifiques à son propos Dimitry Orlac réhabilite la *chroa*. Pour résister à la plastique, il faut utiliser le *plastic*. Seul le monochromatisme perturbe le chromatisme.

2 - Il n'y a pas à choisir entre l'insuffisance de Pythagore et la suffisance de Platon. Assimiler la surface à la couleur conduisait les pythagoriciens à confondre une implication avec une équivalence. La couleur implique la *surface* et vice versa. Mais cette implication n'équivaut pas à une équivalence. Pythagore qui ne disposait pas de Toiles Cirées affirme : la couleur est surface et la surface couleur. Dimitry Orlac il y a couleur donc il y a surface il y a surface donc il y a couleur. Les Toiles Cirées réalisent cette implication du plan. Mais cette synthèse interne aux Toiles Cirées, si elle ranime le plan, reste passive. Les planitudes auxquelles nous avons à faire restent des déserts picturaux, aucune trace n'y advient. En elles-mêmes les Toiles Cirées ne délimitent aucun espace.

3 - Les trois termes (couleur, surface, limite) de cette argumentation ne permettent pas d'articuler la question de la lumière. Pythagore et Platon croient à une « épiphany » du visible. Mais sans la lumière naturelle ou artificielle la surface et la couleur restent imperceptibles. Les photons mettent d'accord les opposants de cette polémique : sans être un élément du tripode plastique ils autorisent seuls la perception ainsi que sa repré-

sentation. Dimitry Orlac refuse cette apparition de l'apparaître : les T.C. (Dorénavant dans ce texte T.C. = Toiles Cirées) ne sont pas éclairées par de la lumière mais par de l'argon. Au commencement est le gaz inerte et non le soleil intelligible ou les effluves. Pythagore, Platon et Empédocle doivent retourner à l'étude de la physique et de la chimie. Un gaz rare n'a pas à proprement parler de propriété lumineuse. De plus, à la différence du néon coloré, le spectre dans l'argon paraît incolore et pour nous — à l'échelle macroscopique — sa couleur n'existe pas. L'intensité des architectonies ne consiste pas seulement à inverser le propos pictural et/ou géométrique mais à le renverser. Dimitry énonce : si l'argon alors les T.C. ; ou, si les T.C. alors l'argon. La surface, la limite, la couleur, ne sont pas des invariants. Ce que nous percevons comme un état stable de la matière ne consiste qu'en une variation de l'inertie d'un gaz. On assiste alors à la fin des coexistences. Pour autant les gestes de Dimitry ne dématérialisent aucune immatérialité. Le macroscopique visible se confond avec la conséquence du microscopique invisible. Et tout en étant matériels, l'un et l'autre ont des réalités différentes. Les architectonies de Dimitry Orlac rendent étrange l'univers. La variation et l'invariant évoluent avec l'échelle de ses expérimentations. Au pied des pyramides Pythagore découvreur des nombres irrationnels, ne pouvait imaginer l'irrationalité de ces monochrones. Quant à Platon qui n'aimait pas les étrangers, il aurait refusé cette invention de métèque émigré : un gaz tellement rare qu'on peut le rencontrer partout.

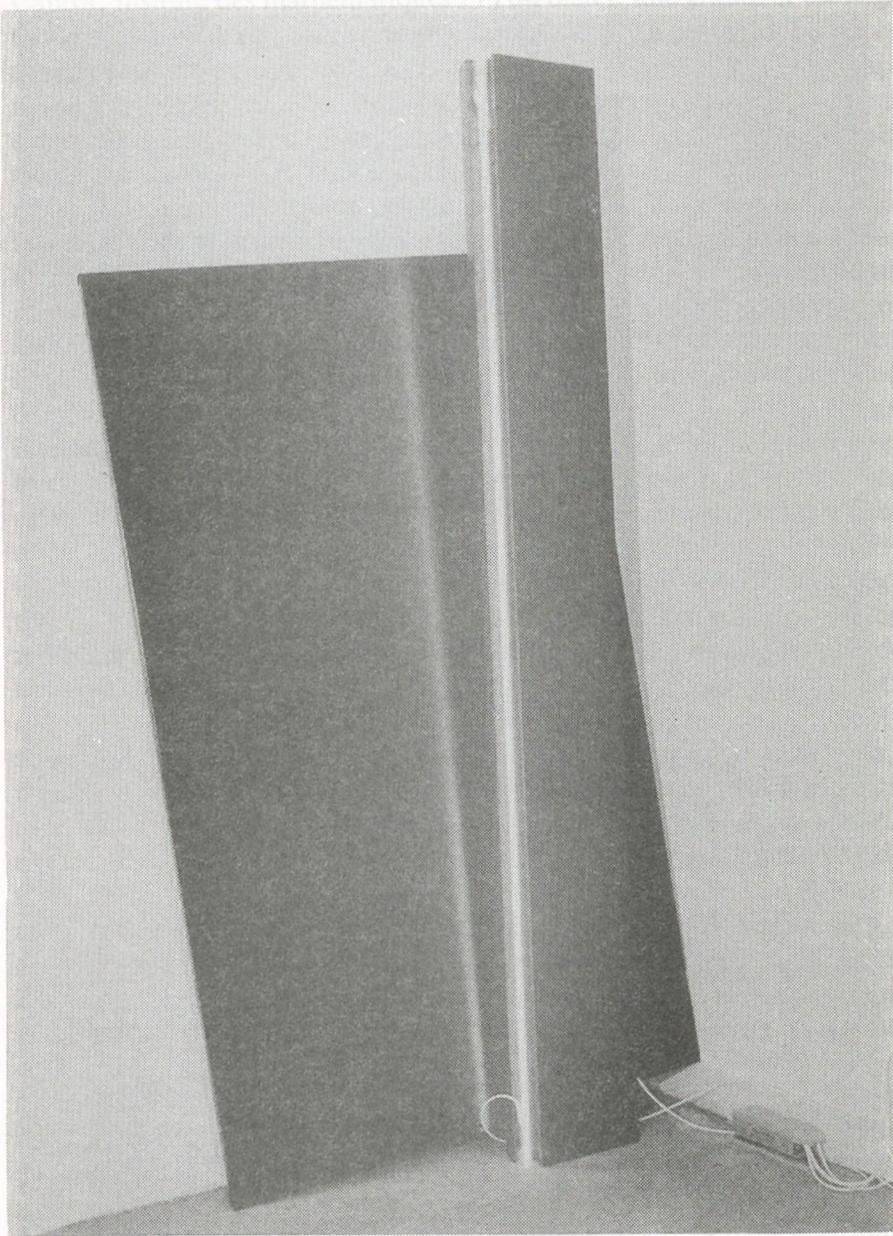
## LA 8<sup>e</sup> DECIMALE DE LA LUMIERE

« D'après Philon les choses sont insaisissables, à en juger par les critères stoiciens, c'est-à-dire par la représentation compréhensive, mais par nature elles sont saisissables » (Sextus Empericus in Esquisses Pyrrohiennes XXIII Page 209 Ed. Aubier Montaigne 1948).

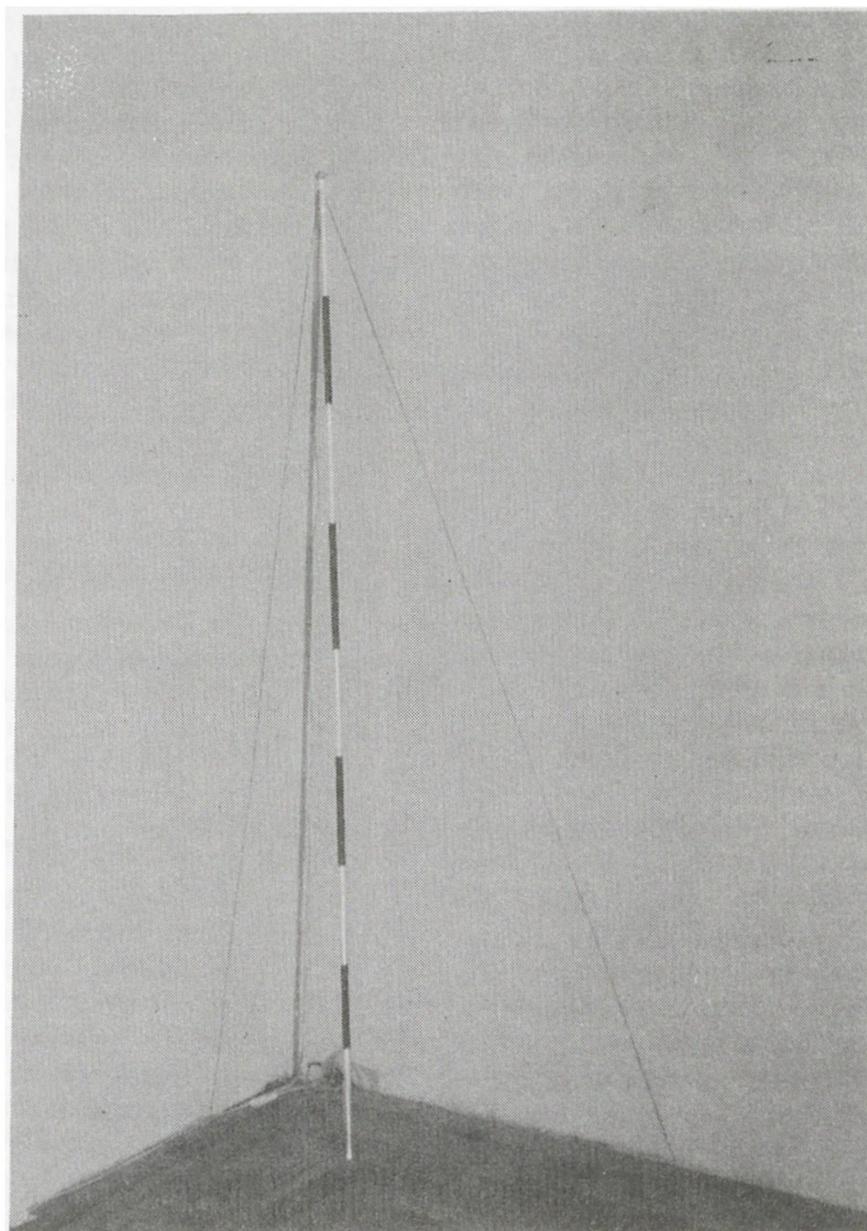
1 - A la différence de la traditon que nous venons d'évoquer, Dimitry Orlac n'imagine aucun « point saillant ». Les tableaux ressemblent toujours à des écrans où la recherche de l'invisible cristallise des réminiscences. Comme on l'a déjà écrit, de ce point de vue « la peinture n'est pas un choix, c'est une fatalité ». Pour échapper à ce cercle vicieux il faut, ou s'enfoncer dans cette dominante (qui dans l'histoire de la plastique a souvent pris la forme d'une domination) ou refuser cette genèse de l'expressivité. On avait essayé de figurer le processus pictural, mais cet acte continuait l'archéologie de la figuration : au lieu d'engendrer des matins calmes ou des nuits blêmes on mettait entre parenthèses l'imagination sans se rendre compte qu'on fabriquait encore du réel. En s'écartant de la peinture Dimitry Orlac nous oblige à entrer dans sa démarche. Admettons

que ces architectonies soient encore des dispositifs ou bien des appareils. La peinture a toujours consisté dans une machination ; pour simplifier nous dirons de Dürer à Duchamp. On peut alors, à loisir, distinguer parmi elle des mécanismes sages et des ruses ou des transformateurs. Néanmoins formantes ou transformantes ces procédures persistent à capter du grain. De tels moulins énergétiques codifient quelle que soit leur complexité ce qui ne peut y entrer et ce qui ne peut plus en sortir. Que dire des métamorphoses de l'argon et des T.C. ? A certains égards elles apparaissent comme des compositions : en elles, à travers elles, entre elles il s'agit de mise en actualisation de procédures d'apparitions. Elle se comportent nécessairement comme des machines ontologiques : elles arrachent l'être au néant ; elles renvoient ce qui est au non être. Mais examinées autrement les tubes et les T.C. rompent avec ce paysage. Leur dissimilation temporelle n'a plus d'équivalent. « Précis, mais inexact » disait Marcel à propos de certaines de ces œuvres. Il faut inverser : inexact mais précis. Les architectonies de Dimitry Orlac inventent leurs propres catégories : on voit leur musique, mais leur inattendu se déroule dans le noir.

2 - Duchamp écrit ceci : « le continu à 4-dim. est/essentiellement/le miroir du continu à 3-dim. ». (DDS, 130. JF. Lyotard, fait remarquer que le manuscrit porte après « essentiellement » : « une glace », raturée. cf « les transformateurs Duchamp » ed. Galilée 1977). Sur cette région, qui n'a jamais voulu être un horizon, JF. Lyotard a tout dit et en particulier que cette machination spaciale ne perd pas du virtuel mais qu'elle dissimule du prétendu réel. Du côté de chez Marcel la surface du miroir opère en tant que mécanisme dissimulant. Elle métamorphose la droite en points, dédouble la linéarité et dégage une ponctualité virtuelle de la droite. Il n'en reste pas moins que le miroirique ne règle pas pour autant la question des transformateurs. L'argon dans son inertie, les T.C. dans leur noirceur ne renvoient plus à la problématique des immatériaux. Pour les penser nous nous référerons non pas à l'Emmanuel Kant de la « différence des régions dans l'espace », mais à celui de « l'essai pour introduire en philosophie le concept de grandeur négative ». On y lit ceci : « le froid lui-même n'est sans doute qu'une négation de la chaleur mais il est facile de voir qu'il est possible en soi, sans principe positif... on ne connaît pas de froid absolu dans la nature et si on en parle on ne l'entend que de manière comparative » (cf. Ed. Vrin 1949). On sait que la chaleur négative n'est pas le froid. E. Kant essaye d'introduire à la suite du mathématicien A.G. Kastner l'idée d'une négation comme rapport d'opposition. Une négation qui ne soit pas une détermination négative mais dans une certaine mesure affirmative. Car dans une certaine mesure la grandeur négative est une grandeur véritable » (cf AG. Kastner cité par



**Dimitry Orlac. "Wall Street Scratch". Version n°3 1988 - Formica, acrylique, argon, transformateur, 140 x 240 x 40 cm. Collection particulière (Photo : F. Artigas).**



**Dimitry Orloc. Sans titre 1989, 200 x 40 x 30 cm. Argon, adhésif, trait au cordeau, transformateur. Collection particulière : Galerie Nikki Diana Marquardt - Paris.**

Cantor, histoire des mathématiques IV) ou bien « une grandeur est négative par rapport à une autre grandeur en tant qu'elle ne peut lui être réunie que par une opposition... » (E. Kant). On s'en prend au défaut capital de l'arithmétique naïve qui consiste à croire que l'univers serait une somme d'ombre et de lumière, de réalité et de négation. L'ombre ne coïncide pas seulement avec l'absence de lumière ou le défaut du soleil. Autrement dit la négation logique ne doit pas être confondue avec la négation réelle ou encore le principe d'une négation n'équivaut pas au manque, du principe d'affirmation. En conséquence dans « l'essai pour introduire en philosophie le concept de grandeur négative ». E. Kant reproche à Iruisius d'avoir assimilé la négation de la grandeur avec la non grandeur quand il écrit : « les grandeurs négatives ne sont pas des négations de grandeur comme le lui a laissé supposer l'analogie de l'expression ». Or, les gaz inertes peuvent apparaître parmi les autres comme de telles grandeurs négatives. On ne les dit inertes que par rapport à d'autres états gazeux plus agités et instables. Mais à l'inverse on pourrait dire que leur inertie n'existe que par rapport à l'instabilité des autres gaz. Pour reprendre la terminologie Kantienne, seul le verre des tubes nous persuade de la chaleur négative de l'argon. Les architectonies de Dimitry Orlac n'utilisent pas des matériaux immatériels. Pourtant ils paraissent fonctionner comme des immatériaux négatifs. Le froid, le chaud, le clair, l'obscur recomposent des continuités dans des états discontinus. Leur différence de pôle n'a aucune réalité nécessaire. L'argon n'a d'expansion uniforme à travers la matière que pour le milieu macroscopique de nos yeux. Pourtant ce gaz n'est pas immatériel : à l'échelle microscopique on connaît sa stabilité électronique. Les architectonies de Dimitry Orlac ne sont donc pas des tubes de mercure. On ne peut les comparer au plan incliné de Galilée ni au miroir de Marcel : ils neutralisent leur propre expérimentation. Lui n'en fait une expérience que parce qu'il les couple avec les T.C. alors que l'argon et les T.C. existent en dehors de lui. « Considérée en soi-même la somme de toute réalité existante en tant qu'elle est fondée dans le monde est égale à zéro = 0 », écrivait déjà E. Kant dans le texte déjà cité. Egale à zéro matériellement et aussi immatériellement les architectonies détournent la physique et la chimie de leur repaire et déclarent nul, le dispositif plastique. Ni l'argon, ni les T.C. ne reviennent jamais au même. Hétérogènes dans leur structure ils nous paraissent homogènes. Homogènes à leur niveau physique, ils deviennent hétérogènes sur le plan plastique.

3 - Comment faut-il considérer les T.C. dans un tel contexte argonautique ? Elles peuvent évoquer pour le spectateur ou pour le peintre des descriptions et/ou des illuminations. Mais leur plan (elles ne seraient que des surfaces, si étales elles n'étaient pas parcourues par les secousses

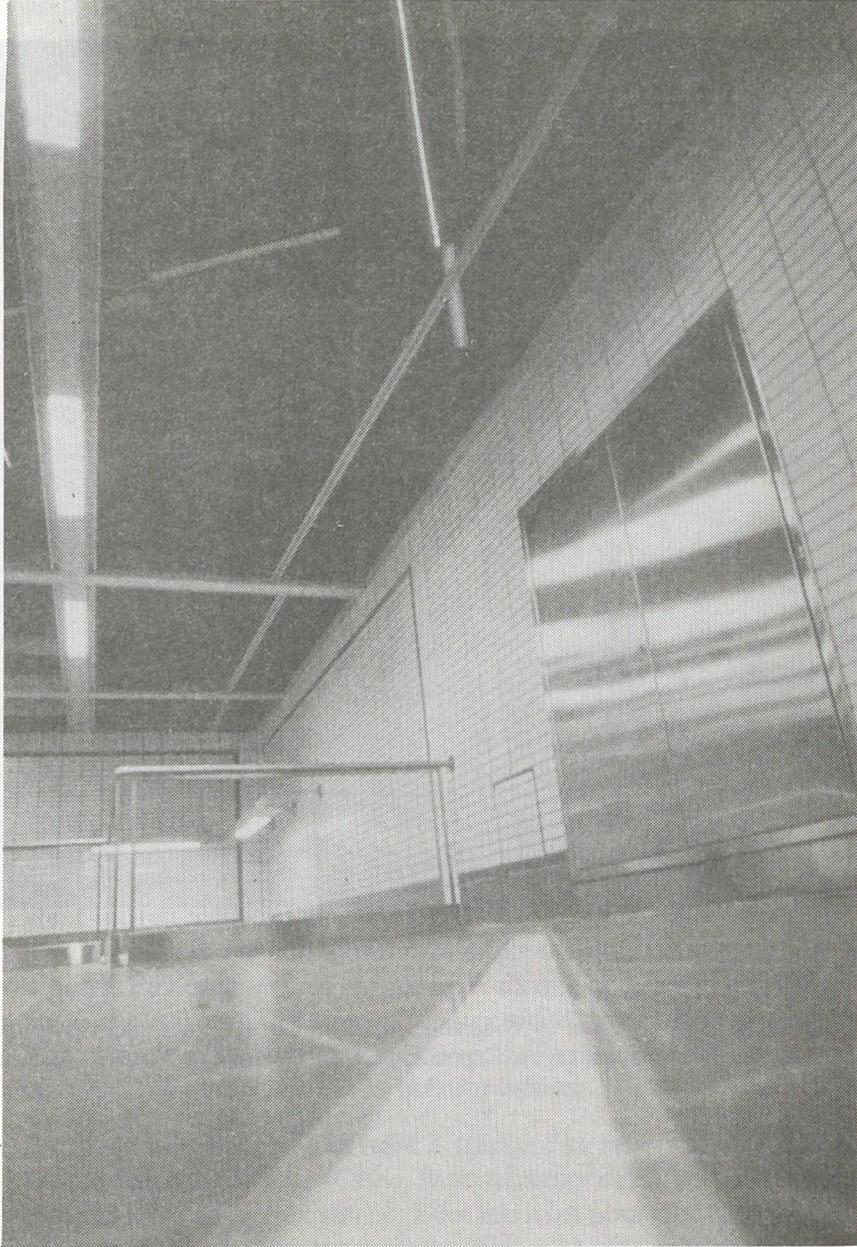
étranges d'un gaz) cesse d'être bi-dimensionnel. Ni mariées avec la couleur ni couplées avec la dimension. Le plastique introduit dans la picturalité une différence impensable pour le peintre : matière, couleur ne produisent aucune énergie. Cette uniformité ne relève plus du dispositif production et/ou destruction. Si une méga machine correspond à cet ensemble invisible, parce que ses composants sont nécessairement séparés dans l'espace (cf. Lewis Mumford), alors les T.C. échappent à cette dénomination. Visibles sans rendre visible, leur caractère à la fois synthétique et amorphe, les empêche de contredire un gaz inerte. Les transformateurs de M. Duchamp restent cosmologiques : mélanges pathologiquement extorqués à l'invisible visibilité du champ plastique. Tantôt stables et/ou instables figurés et/ou défigurés, ils empêchent la réduction binaire, le choix entre le fini et l'infini, mais leur mélange contradictoire ne vient pas à bout de la question de l'interprétant. Des symboles surviennent. Malgré leur contingence, de telles propositions radicales restent nécessaires et donc significatives.

4 - Les T.C. et l'argon déplacent la perspective de la paroi et donc du miroir. Dans les architectonies de Dimitry Orlac une paroi semble enfermer du gaz, mais celui-ci éclaire du verre alors qu'il ne s'agit plus du phénomène électrique. Il suffirait d'éteindre pour que les circuits soient ouverts, il suffirait d'allumer pour qu'ils soient fermés. L'argon se moque des décharges. Sa stabilité produit de l'instabilité. Un tel gaz ne sera jamais l'analogue d'une lumière ; il n'a pas de paroi et par définition il ne se répand pas sur un plan. Ce que nous vivons comme une explosion redevient un feu artificiel et/ou différentiel : l'argon et les parois ne dessinent pas une multitude d'horizons ou de membranes. Opérations parmi d'autres de l'espace et du temps, les états que nous appréhendons ne sont pas comparables à des couples. Leur coïncidence redevient une supposition. Mettre en relation des T.C. avec de l'argon ne rend les perspectives congruentes que grâce à nos présuppositions.

5 - Imaginons l'argon s'offrant à traduire sa relativité. Dans le cas des architectonies de Dimitry Orlac, la permanence des tubes souligne le caractère aléatoire de leur existence. Elles insistent pour nous, mais leur durée cesse de modifier l'impermanence : elles changent les caractères de notre situation. La lumière des architectonies circule. A la différence des tableaux que la lumière éclaire ou qui éclairent la lumière, leur luminescence nous apparaît comme une machine agitée. Pourtant elles ne fabriquent ni vision ni percept. En mouvement pour nous alors qu'elles sont en repos ; en repos quantique quand elles nous mobilisent.



Dimitry Orlac. "Reflets", mai 1990. Installation, 27 x 12 m. Céramique, vinyl, toile cirée, plastique, verre, néon, argon. Exposition Centre Léonard de Vinci - Toulouse.



Dimitry Orlac. Station de métro "Bagatelle" - Toulouse, 1992 (Détail). Verre, argon, acier, transformateur.

6 - Essayons maintenant de cartographier concrètement les positions des T.C. Elles privent les toiles de leurs repas et ne se déploient plus à portée des mains ou des regards. Dans leur être brut elles manifestent à quel point toute apparition reste précaire. Car qui a déjà regardé une T.C. ? Tout au moins qui l'a perçue comme un *phénomène* à part entière. Dimitry Orlac en les confrontant à l'argon souligne leur caractère incorporel. Elles n'entament pas davantage l'argon que celui-ci ne les modifie. Pour Aristote « les agents matériels patissent par le fait même des patients correspondants ». Une des originalités du stoïcien Chrysippe de Sole de Tarse, consistait au contraire à montrer que l'agent « même quand il se mélange au patient (puisqu'il est encore) reste totalement inaltérable dans cette fusion ». Mais les T.C. ne se mélangent pas à l'argon et ce gaz n'est pas un mélange. Est-ce à dire que les signes se constituent d'eux-mêmes et qu'après tout, le répertoire des architectonies constituerait l'envers des transformateurs de Duchamp ? Pourtant ces matériaux impénétrables ne veulent pas nous présenter la thèse de l'imprésenbilité de la matière.

## ENTHYMENES

### Modification

De telles architectonies pourraient faire allusion à l'invisible et ainsi refermer le phénomène d'ionisation de l'argon sur lui-même. Il sait ce qu'il ne fait pas : enfermer un volume de lumière dans une T.C.. De plus il ne faut pas confondre l'argon et le laser. On irradie des solides au laser pour une raison simple : leur décharge s'apparente au décharge HF dont elles sont l'extrapolation vers les fréquences optiques. Aucune comparaison possible au niveau de l'onde lumineuse entre le laser et l'argon. Les ions positifs de l'argon peuvent être considérés comme immobiles. Ce qui arrive devient. Et Dimitry ne raconte même pas cette altération. Sa rigueur stricte ne renvoie qu'à des modes. A tort il nous arrive de les considérer comme des modifications. Mais la substance a disparu.

### Rhétorique

« Le discours produit la persuasion » (cf. Aristote). Il y a donc des preuves qui s'administrent à l'aide d'un certain type de discours. Lorsque nous partons de prémisses vraies il s'agit de syllogismes ; lorsque celles-ci sont seulement vraisemblables, il s'agit d'enthymènes. De ce fait « j'appelle enthymène le syllogisme de la rhétorique ». Résumons. « Il ressort clairement des topiques (car il y a été précédemment parlé du syllogisme et de l'induction) que s'appuyer sur plusieurs cas semblables pour montrer qu'il en est de même dans le cas présent est là une induction, ici un exemple et que quand, de certaines prémisses résultent une proposition

nouvelle et différente, parce que ces prémisses sont vraies ou universelles où la plupart du temps on a ce qu'on appelle là un syllogisme, ici un enthymène » (cf. Aristote, Rhétorique livre 1 1356 b 12 à b 18).

Considérons les architectonies de Dimitry Orlac comme un certain type de phrases. De la même manière que peu de personnes ne s'aventurent à visualiser une construction paradoxale, peu de peintres, formulent des hypothèses utilisant la physique et la chimie mettant en cause l'interprétant plastique. Si le langage devient presque un fluide entre nos bouches, les architectonies n'ont qu'une solidité ou une liquidité apparente. L'argon et les T.C. ne se comprennent pas. Nous ne comprenons ni l'argon ni les T.C.

Paradoxe des T.C. ces enthymènes ne sont pas des états.

Paradoxe de l'argon : au niveau macroscopique la matière agitée tend à rejoindre l'inertie de ce gaz.

Paradoxe des architectonies : l'intertie de l'argon dynamise les T.C. mais cette constatation n'est jamais nécessaire. Elle relève seulement d'un aléa.

## Gaz

Les architectonies ont une certaine permanence. Pourtant elles fonctionnent comme une conséquence de la rhétorique, de la physique et de la chimie. Problème : à certain niveau de leur « réalité » elles ne constituent ni des éléments ni des tout. Cependant elles actualisent des virtualités et elles véhiculent des moments que nous examinons. Notre cerveau introduit donc l'effet de considération et notre regard s'habitue à celui-ci. Pourtant elles sont ponctuelles à leur individuation. L'art y perd tout contenu. Ceci étant nous persistons à croire à cette coïncidence entre des matières et des formes, tellement il nous est difficile de renoncer au préjugé de la peinture.

## Diagnostic

On assiste à des déflagrations. Notre regard ne peut s'empêcher d'apprécier et de juger. Mais à quel universel rapporter ces cas particuliers ? Ni à l'universel « immatériaux » ni à l'universel « matière ». Nous découvrons la plastique relative. Le jugement réfléchissant persiste à prêter une finalité à des actualisations qui ne sont vérifiées que par les échelles qui les mesurent. Ça et là il existe bien quelques lignes tracées et des totems verticaux. Mais l'argon ignore l'espace. Ne confondons pas des couches d'électrons avec une figure. Résultat : les verticales n'ont plus d'horizon ; les couleurs, murmures de l'argon, deviennent silencieuses. Autrement dit les « états » de l'argon n'ont pas lieu et les lieux des T.C. n'ont pas d'état. Les architectonies ne relèvent d'aucune description. Nous les vivons

comme des propositions. Mais déjà ailleurs dans le vraisemblable elles ne peuvent en elles-mêmes argumenter sur l'événement qu'elles finissent par constituer pour nous. Ceci étant posé les formes qui surviennent ça et là ne sont d'aucun secours pour nos regards.

### Tractacus

« Si un lion pouvait parler nous ne le comprendrions pas » (cf. Wittgenstein). De New York Dimitry m'écrit sur une carte postale qui reproduit le portail de l'Abbatiale de St Pierre de Moissac du XII<sup>e</sup> siècle : « la forme n'est que convention ». Il ajoute « n'est-ce pas ? ». En marge il a dessiné une architectonie, une T.C. noire, pourfendue par un carré (noté 120 cm × 120 cm) soulignée par de l'argon. Il me parle donc et je le comprends. Il fait allusion à un 10.000 mètres qu'on devrait courir comme un 400 mètres. Ce n'est pas un athlète au sens habituel. Quant à moi je l'ai été. Dans mes starting blocs ouverts sur un couloir proposant une arrivée, survenait le moment du départ. Mais à ce moment là je n'étais pas en piste pour une forme mais bien pour une course. J'ai envie de lui répondre : la vitesse relève de l'allure. Pourtant l'allure ne dépend pas de la vitesse. Autrement dit si la forme annule et neutralise les forces la figure s'invente. A ce moment là cesse l'affaire de la convention. Je ne peux pas par exemple, écrire « si un lion pouvait comprendre nous ne lui parlerions pas ». Pour reprendre l'image de Douglas Hofstadter : si les mots étaient des écrous et des boulons on ne pourrait faire rentrer n'importe quel boulon dans n'importe quel écrou. On pourrait ajouter que même avec une clé multiprise vous n'y parviendriez pas. Le langage renvoie à une forme qui résiste à sa formalisation. Les architectonies de même. Nous voici repartis, pour une nouvelle fugue...

### Sam Eugène

« Ce quelque chose que l'on produit hors de soi est une œuvre. Mais l'art contemporain pose l'impossibilité d'estimer quoique ce soit, sans pour autant renoncer à l'art » (JM. Pontevia in Opus déjà cité).

On pourrait répondre à cette affirmation par une adaptation libre des niveaux de stabilité si bien décrits par Douglas Hofstadter. Sam Eugène le paresseux, n'est introduit qu'à un certain moment au côté d'Achille et de la tortue. Imaginons qu'on fasse parcourir à Achille des toiles cirées et supposons que la tortue aime bien les argonautes. Sam Eugène, lui, se glisserait dans l'irréalité de l'argon. Les architectonies de Dimitry Orlac reviennent à des niveaux plus ou moins instables. A leur manière elles nous renseignent tout autant sur des processus de réflexion que sur des gestes plastiques. La paresse de Sam Eugène ne décrit ni sa sociabilité

ni son insociabilité : elle trouve son fondement dans le fait qu'il ne peut se résoudre à penser que les architectonies soient des réponses toutes faites. Celles-ci questionnent le dispositif plastique sans statuer sur leur sens. Pendant qu'Achille arpente et que la tortue parle Sam Eugène examine l'argon. Il n'en tire aucune conclusion. Paresseux mais lucide, son approche le conduit à remarquer que ni les T.C. ni l'argon ne sont en toute rigueur considérables.

### Pression

Les gaz rares nous entourent. L'azote « naturelle » en est remplie. Ce qui les caractérise : rien n'y bouge. Les T.C. sont communes le formica nous entoure. Mais ne confondons pas les physiques avec les chimistes, la table avec le tableau ou la scène avec le repas des électrons. Les architectonies de Dimitry Orlac fuient le commensurable pour le sauver et l'incommensurable pour le perdre. Il n'y a pas à raconter. No comment !

### Totem

Parfois les architectonies s'élèvent. Elles prennent l'aspect de totems étranges ou le fil d'argon ne parcourt aucun labyrinthe. En général nous pensons en termes de constante, de paramètre, de variable. Mais les scientifiques savent que ces trois éléments peuvent varier ce qui ne veut pas dire qu'il existe de hiérarchie dans cette variabilité. Les couches d'argon « sont leur contexte ». Dressées elles tracent des verticales pour nous. Quant à elles, elles restent « constantes constantes ». Elles ne sont pas les paramètres des totems même si droites elles ressemblent à des ensembles emboîtés. Triangle, carré, saillie, angle droit, sommet, flèche sont par rapport aux électrons des effets de haut niveau. Le gaz n'est en aucune manière un descripteur. Si les électrons de l'argon ont une mémoire électronique leur temps propre nous échappe. Quand les architectonies fonctionnent comme autant de totems elles s'apparentent à des détecteurs de similitude. Leur stratagème revient à obtenir pour nos yeux des gabarits, des schémas de descriptions, des formats uniformes pour décrire toutes les cellules d'un problème. Mais au lieu d'établir celles-ci sur des informations elles résolvent du provisoire. Les argonautes n'ont jamais eu de totem. Ils raisonnaient en terme de toison d'or. La quête de Dimitry si elle prend parfois la forme totemique n'en reste pas moins l'envers ou/et l'endroit de petits nuages sphériques d'électrons qui se multiplient exponentiellement à travers des collisions ionisantes. Les T.C. inertes et l'argon rare ne font unité que dans notre galaxie.

## Poles

Toutes ces conjectures déréalisent l'espace plastique. Elles ne font l'apologie d'aucune réalité. Les physiciens diraient plutôt : les décharges à haute pression sont moins bien connues que celles à basse pression. Tout simplement parce que, ce qui arrive dans ces phénomènes s'effectue dans une trame spatio-temporelle plus difficile à observer. Ils affirment qu'après l'avalanche primaire apparaissent les avalanches secondaires et que la formation des dards de plasma (ou « streamers ») effectue une propagation entre l'anode et la cathode. Autrement dit : circulez il n'y a rien à voir. Il n'en reste pas moins que pour nos yeux l'arc ou les faisceaux installent des cieux que les ondes lumineuses ont déjà abandonnés.

## Filtre

« Le monde est un gigantesque tas de hasards. Lorsque vous en reflétez une partie à l'intérieur de votre tête, votre esprit absorbe un peu de ces hasards » (Douglas Hofstadter, Opus cité page 756).

Voulez-vous jouer à la peinture ? Non, jouons aux échecs ou prenons un café. Les architectonies de Dimitry Orlac ne font face qu'aux conséquences de ce qu'il a créé. Tantôt il est plus complexe que ses œuvres ; tantôt elles sont plus aléatoires que lui. Il n'a pas renoncé à aimer ni à élever des lipizzans, à marcher, à vivre. Ce que nous qualifions d'aléatoire n'est souvent que le résultat de quelque chose de symétrique à travers un filtre oblique. Mais si par hasard vous m'interrogez en ces termes : qui est le filtre ? je ne pourrai dire que ceci : ma réponse est non. Car si, dans certaines fêtes foraines on remarque trop tard le bandeau qui signale « la sortie est derrière vous », vous n'êtes pas obligatoirement à St Michel et il ne s'agit pas là automatiquement d'un filtre oblique. Si oblique exige, il consiste pour vous à déterminer si Dimitry a pénétré quelque part et à déterminer comment il s'oriente dans les architectonies. Dans ce cas là, l'entrée est devant vous ce qui est la plupart du temps le cas, l'enthousiasme et l'expérience en moins. « Rien n'est perdu. Tout est perdu. Tais-toi » (*Jeux de mots et de hasard de Paul Nougé*).

Avril-Mai 1988

*Depuis 1988, beaucoup d'eau est passée sous les ponts... Ce texte est à lire comme un témoignage d'un moment de vie plutôt que comme un écrit sur la peinture. Le travail d'Orlac a évolué, mon écriture aussi. Qu'il reste comme un gage d'amitié et non comme l'état définitif de mes réflexions sur un « work in progress... ».*

**Mario BORILLO**, Directeur de Recherche au CNRS, Animateur de l'Equipe "Langue, Raisonnement, Calcul" à l'Institut de Recherche en Informatique de Toulouse (CNRS, UPS, INPT). Auteur de Informatique pour les Sciences de l'homme, Ed. Pierre Mardage, 1984, Bruxelles.

**Edmond COUCHOT**, Professeur, Responsable du Département Arts et Technologies de l'image informatique, Université Paris VIII. Auteur de Images de l'optique au numérique, Hermes, 1988.

**Christian de CAMBIAIRE**, Peintre vivant à Toulouse a participé dans les années 60 aux expositions organisées par le critique d'art Michel Tapié. Membre du groupe "Peinture-Itération" (1976-1980) qui a joué un rôle majeur en Midi-Pyrénées. Expositions personnelles récentes : Université de Toulouse Le Mirail et C.A.C. de Castres, Centre Léonard de Vinci, ENAC Toulouse ; Forum des Arts de l'Université Scientifique et Technique (FAUST) en collaboration avec le FRAC Midi-Pyrénées. (Catalogue récent disponible édition Pictura-CIAM).

**Jean DELORD**, vit à Toulouse, enseignant en philosophie, a publié plusieurs ouvrages théoriques sur la photographie et de nombreux textes de présentation d'artistes contemporains. Membre fondateur de la revue ERRES et membre du comité de rédaction de la revue Pictura-Edelweiss.

**Jean FOREST**, Artiste multi-média, enseignant à l'Ecole Nationale d'Art de Cergy, responsable du studio de création vidéo., chargé de cours à la Sorbonne en esthétique, il entreprend dès la fin des années 60 une démarche ambitieuse dans le cadre de l'Esthétique de la communication. Exposition et action dans le monde entier, il a publié Art sociologique, vidéo, 10/1, U.G.E. ; Art et communication aux Editions Osiris. Il est l'un des théoriciens et des artistes français de niveau international le plus productif dans le champ des Nouveaux Concepts-Nouveaux Outils. Il a également participé à l'exposition inaugurale en février 79 des activités artistiques de l'Université de Toulouse Le Mirail.

**Antonio GUZMAN**, Pratiques publiques en Histoire de l'art, Musée d'application, UER des Arts, approche critique de la photographie, Université de Rennes. Il est actuellement Directeur de l'Ecole des Beaux-Arts de Valenciennes. Il publie régulièrement des textes sur l'art et la photographie.

**Bertrand MEYER HIMHOFF**, Peintre, Responsable du département art du Centre d'Initiatives Artistiques de l'Université de Toulouse Le Mirail (CIAM), Directeur de publication de la revue et des éditions Pictura-Edelweiss, a organisé de nombreuses expositions de niveau international, national ou régional à Toulouse, des séminaires de réflexion sur l'art comme celui qui fait l'objet de ce livre. Expositions personnelles récentes : Galerie Sollertis à Toulouse, Biennale des arts du geste à Grenade-sur-Garonne, "Cloués nus aux poteaux de couleur" à l'Université de Toulouse Le Mirail.

**Derrick de KERCKHOVE**, Responsable du Centre Mc Luhan, Université de Toronto (Canada). Auteur de La civilisation vidéo-chrétienne, Paris, Ed. Retz, 1990.

**Claude MAILLARD**, *Ecrivain, chercheur en poésie informatique, a participé aux expositions suivantes : Les Immatériaux, Centre Georges Pompidou, 1985 ; Les Ruines de l'Esprit, Bibliothèque de l'Université de Toulouse Le Mirail, 1986 ; Sur l'imphotographiable / le dé-roulement, à la fondation nationale de la photographie, Lyon, 1989 . Elle a publié Le Partage de la Mère aux Ed. Philippe Olivier ; L'Oiseau de Bel Air, aux Ed. Stock ; Frénésie à Sainte-Anne (Tome 1 : Les Jardins, Tome : 20 séminaires pour un fantôme) aux Ed. Frénésie ; Machines Vertiges aux Ed. Le temps du Non ; S. at. L. Robot en voix de synthèse (œuvre sonore en K7 audio) Ed. Artalect 1994.*

**Denis MILHAU**, *Historien d'art, Conservateur en chef du Musée des Augustins de Toulouse, Enseignant à l'Université de Toulouse Le Mirail.*

**Abraham MOLES**, *Enseignant-Chercheur, auteur de nombreux ouvrages sur la communication , fondateur de l'association de micropsychologie de la communication . A notamment publié : La création scientifique, Genève, Kister, 1956 ; Art et ordinateur, Casterman, 1971 ; Les sciences de l'imprécis, Ed. du Seuil, 1990. Une association portant pour nom "Maison Abraham Moles" a été créé à la suite de son décès en 1992, elle a pour but de gérer la mémoire de son œuvre.*

**Dimitri ORLAC**, *Peintre né en Slovénie vit à Toulouse, études de philosophie à Paris et d'arts plastiques aux Beaux-Arts de Bordeaux, expose régulièrement depuis 1980 et participe à de nombreuses expositions collectives en France, en Europe et aux Etats-Unis. Parmi les expositions personnelles récentes : Galerie Sollertis, Toulouse, 1988 ; Galerie Zographia, Bordeaux, 1988 ; Brandt Pakhus galeri, Copenhagen, 1989 ; Galerie Lola Gassin, Nice, 1989 et 1993 ; CRAC Midi-Pyrénées, Toulouse, 1990 ; Atheneum, Université de Dijon, 1991 ; Galerie Jacques Girard, Toulouse, 1992 ; Centre Culturel Ukrainien, Kiev (ex Musée Lénine), 1992. A réalisé récemment une commande publique pour la station de métro Bagatelle à Toulouse.*

**Jean SABRIER**, *Artiste vivant à Bordeaux, il réalise régulièrement depuis 1967 des interventions publiques, expositions personnelles et collectives : Le musée n'expose que du musée, musée de la Roche/Yon, 1983 ; Galerie J.F. Dumont, Bordeaux, 1986 ; Faire voir, Musée d'Angoulême, 1991 ; Institut français d'Athènes, 1992 ; Lecture du Grand verre, L'Affiche, Bordeaux, 1993. A participé à l'exposition Les Ruines de l'Esprit, Bibliothèque Universitaire du Mirail en 1985. Publie la revue LIARD dont deux numéros sont parus à ce jour.*

**Anne SAUVAGEOT**, *Maître de Conférences à l'Université Toulouse Le Mirail, co-responsable du DESS "Initiatives culturelles et nouvelles technologies de la création". Auteur de Voirs et savoirs. Contributions à une sociologie du regard, PUF, 1994.*



**Maquette couverture : Claude Conte**  
**Réalisation du n° 12 : Bertrand Meyer Himhoff**  
**Photocomposition : Imprimerie du Champ de Mars (Saverdun)**  
**Achévé d'imprimer sur les Presses de l'Atelier d'Imprimerie**  
**de l'Université de Toulouse le Mirail en mars 1994**  
**par les Presses Universitaires du Mirail - 56 rue du Taur - 31 000 Toulouse**





# LES PAPIERS

ECONOMIE - SOCIÉTÉ - COMMUNICATION

Sous la direction d'Alain LEFEBVRE.

MD TERRITOIRE DE BELFORT

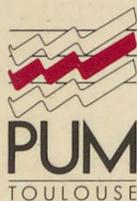


282 193 0113



Interroger l'art aujourd'hui nécessite l'examen des outils dont il dispose. L'introduction de la photographie, de l'électronique et de l'informatique dans le champ de la création nous contraint plus que jamais à concilier l'art et la technologie dans une perspective historique commune, celle-là même qu'induisent la déréalisation et la médiatisation progressives de la société. La culture de la communication, de même que l'esthétisme technico-scientifique actuels, conduisent notamment à une "délocalisation" de l'art qui rend en partie caduques la notion d'œuvre et la définition du rôle de l'artiste.

A la suite du séminaire organisé en décembre 1991 à l'Université de Toulouse-Le Mirail, la revue "Les Papiers" publie un dossier qui, par la confrontation de différents points de vue (philosophie, sociologie, esthétique...), invite à la réflexion sur le nouveau contexte de la création dans le domaine des arts visuels.



**PRESSES UNIVERSITAIRES DU MIRAIL**

Université de Toulouse-Le Mirail

56, rue du Taur

31000 TOULOUSE

ISSN: 1149-0411

**PRIX: 60F**