

L'image sans fonction

Un débat nouveau s'est ouvert dans le domaine, aux limites d'ailleurs très incertaines, de la « culture ». Les techniques de l'informatique permettraient à l'art de créer de « nouvelles images ». L'usage de ces techniques changerait profondément, de façon peut-être radicale, les conditions d'exercice de la pensée artistique.

La « création », désormais, pourrait être « assistée par ordinateur ». Une nouvelle forme d'art serait l'effet d'une technique nouvelle. La conséquence extrême de cette situation serait, selon certains, celle-ci : il y aurait lieu de se fonder, dans le domaine de l'art aussi, sur l'axiome de Galilée disant « *Le monde est écrit en langage mathématique* » ; on aurait désormais la possibilité de laisser les idéalités mathématiques développer leurs virtualités logiques qui sont, ensemble, celles de l'esprit humain et celles de l'univers ; et l'expérience du « beau » deviendrait, en somme, le spectacle donné par l'effectuation, sensible aux yeux, d'essences en quelque façon platoniciennes.

Les implications réelles des techniques nouvelles dans la culture actuelle doivent faire l'objet d'analyses concrètes plutôt que de spéculations, d'hypothèses, voire de prédictions. L'une d'elles pourrait consister en ceci : les concepts de « simulation » et d'« interactivité » décrivent correctement les démarches de l'esprit quand il met en œuvre ce qu'on nomme les « nouvelles images » ; sont-ils des concepts opérants si on tente de les affecter à l'analyse et à la compréhension des images artistiques ? A tort ou à raison, mais catégoriquement, sans aucune réserve, les notes qui suivent répondent par la négative.

L'image fonctionnelle

Le trait essentiel de l'image de simulation est son caractère qu'on peut dire « fonctionnel ». Ses formes

ne lui sont pas données par une reprise imitative des apparences sensibles des choses. Elles résultent d'un calcul scientifique. Ce calcul analyse les fonctions qui sont à l'œuvre ou peuvent être à l'œuvre dans un phénomène existant ou un phénomène dont on entreprend la réalisation. Ainsi, pour prendre des exemples triviaux, les conditions du pilotage d'un avion et la mise au point d'un projet d'architecture. Ces fonctions sont écrites sous formes d'algorithmes et ces algorithmes sont soumis à l'épreuve de variations de leurs variables, afin que soit étudiée la fonctionnalité du système. Ces valeurs calculables reçoivent un équivalent visuel — une forme-couleur — qui apparaît sur l'écran. L'expérimentation scientifique et technique se fait ainsi sur des modèles abstraits et ceci comporte des avantages, non seulement économiques, mais intellectuels puisque les pouvoirs d'analyse des yeux se trouvent renouvelés par un outillage agile.

Quand au concept d'interactivité, il décrit le processus au cours duquel un acteur humain soumet l'image de simulation à des variations susceptibles de lui fournir des connaissances nouvelles ; puis il infère, de cette expérience, un ordre nouveau de questions qu'il soumet, par allers et retours, au calcul de la machine.

Toutes simplificatrices qu'elles sont, ces remarques touchent à l'essentiel de ce qui est en jeu dans la mise en œuvre des images de simulation interactives. S'agissant d'art, cela soulève des remarques et questions auxquelles l'analyse concrète apportera des éléments de réponse. On semble en effet fondé à dire que l'œuvre d'art est l'occasion d'un dialogue. Cela s'entend parce qu'une œuvre est ouverte à autant d'inter-

prétations qu'il y aura de regards portés sur elle. Cela s'entend, même, parce que dans l'art la « langue » qu'on parle est elle-même traitée comme un interlocuteur. L'art est un dialogue parce qu'il met en relation une multiplicité virtuellement infinie d'idiolectes : chaque interlocuteur « parle » de façon singulière la langue qui est la sienne et dont le « code » est une matrice de « parole ». Dans le procès d'interactivité, au contraire, l'échange de ce qu'on ne peut nommer « questions » et « réponses » que par métaphores, ne peut se faire que dans la « langue » ou selon le code du système. L'« interaction est un monologue dont la machine est le locuteur ».

L'image sans fonction

On ne peut opposer, comme on le fait parfois, l'image de simulation qui, réellement, est fonctionnelle, à l'image artistique qui ne décrirait, elle, que l'apparence des choses. Si, comme je le crois, l'image artistique est « sans fonction » ce n'est pas selon cette opposition-là. L'exemple le plus simple qui puisse être invoqué est sans doute l'image perspective puisqu'elle se perpétue dans l'image photographique et dans l'image filmique. Le système perspectif décrit trois dimensions de l'espace relativement l'une aux autres et fait varier ces dimensions jusqu'aux aberrations, parfois, que sont les anamorphoses. Outre le code linéaire, cette image se donne un code lumineux coloré qu'elle raccorde, d'ailleurs tant bien que mal, au système de mesure qui ordonne ses lignes.

Enfin l'image de simulation et l'image artistique semblent avoir des finalités tout opposées. Mais cette opposition n'est nullement exclusive. Elle est une opposition

L'auteur enseigne l'histoire de l'art moderne à l'université de Paris I - Panthéon Sorbonne.

polaire : celle de deux conduites mentales qui l'une et l'autre sont nécessaires à la vie de l'esprit puisqu'elles se définissent l'une par rapport à l'autre. L'image de simulation est un outil de la pensée scientifique et technique avec ses fins de connaissance qui visent à maîtriser, comme le voulait Descartes, et à « posséder », disait-il, la Nature. Le propre de la pensée scientifique et technique est d'établir un pouvoir et sa finalité est l'utile. Reste à demander à l'analyse d'une image artistique ce qu'est le propre de la pensée de l'art, sa visée.

Le tableau invisible

Pour être aussi crédible qu'il se peut, je ferai quelques remarques sommaires sur *Les Ménines* peintes par Velasquez vers 1650. Ce tableau est le seul dont on ait dit qu'il était « le plus beau tableau du monde ». Bien qu'elle n'ait aucun sens, cette façon de dire est l'indice d'un accord général sur la qualité artistique de l'œuvre. « *Les Ménines* » donnent toutes les conditions d'une représentation perspective : celle qui répond aux exigences d'une raison calculatrice.

L'œuvre met en jeu une perspective tant linéaire que lumineuse-colorée. Elle établit entre les figures humaines et les lieux de la représentation, une relation susceptible d'être reçue comme intelligible parce que narrable et descriptible. Comme le veut l'idéologie humaniste, l'homme, sujet de la représentation, est sur la scène du monde cet acteur dont Descartes demande donc qu'il s'en rende « maître et possesseur ». Enfin, la raison représentative se donne ici comme consciente d'elle-même et de sa finalité raisonnable et active. Le tableau est porteur de trois figures emblématiques qui sont autant d'indices de sa fonction : la porte ouverte sur le dehors du monde qui remplace ici la figure plus commune de la fenêtre ; les tableaux représentés dans le tableau, en particulier celui que peint le peintre ; enfin le miroir sur le mur du fond.

Cependant, « *Les Ménines* » donnent contradictoirement à penser que tout cet outillage mental ne saurait assurer une prise sur le réel

qui comble la pensée de l'art ; d'où le même doute pourra rejaillir sur quelques techniques imagières que ce soit, par exemple, sur les images interactives. Le tableau peint par Velasquez est invisible et des volumes entiers de spéculations écrits par des historiens d'art patentés n'ont pu et ne pourront jamais lever ce doute. Les tableaux accrochés au mur sont également illisibles. Le miroir reflète le Roi et la Reine de façon incertaine et ne reflète pas, en tout cas, le spectateur qui visite l'œuvre au Prado.

L'art sans message

Ainsi, au moment exact où s'affirme, avec la pensée de Descartes, une rationalité triomphante, Velasquez vient semer le même doute qui, avant lui, avait hanté la pensée de Léonard. *L'artiste, quel qu'il soit, ne pense pas que le savoir est le tout de la pensée.* Il pense que les vérités scientifiques laissent échapper quelque chose d'essentiel à la vie de l'esprit et que l'art, précisément, est cette forme de la pensée qui pense le réel et qui pense la pensée comme en eux-mêmes contradictoires. Comme le voulait Héraclite, à l'aube de la rationalité grecque, l'art donne toujours à penser l'unité des contraires. Or cette contradiction qu'assume la pensée de l'art, produit, par le canal des œuvres, l'effet mental proprement artistique. Celui-ci n'est en rien un effet de sens, de connaissance, d'utilité, de maîtrise et de possession s'exerçant sur la Nature des choses et sur l'esprit des humains. En cela, l'art ne relève nullement de la « communication » que l'actuelle idéologie politique identifie à « la culture ». L'art ne transmet jamais, il n'a jamais transmis nul « message » à personne.

Dans le tableau de Velasquez, le propre des personnages du spectacle est qu'ils sont les seuls éléments qui, symboliquement, figurent hors des trois champs concrets donnés pour ceux de la représentation : ils sont donnés hors le miroir, hors les tableaux dans le tableau, hors ouverture sur un dehors de l'art. Ils échappent, seuls, au doute général qui pèse sur la représentativité de la représentation. Ils sont, dans le tableau de Velasquez les emblèmes du réel en ce qu'il est

présent : objet d'une relation de présence avec la pensée, non d'une relation de savoir. L'effet est hallucinant. Qui visite l'œuvre au Prado, s'il s'en approche, sa vue se brouille à cause du traitement guilloché de la touche, si sensible sur la robe du chien. S'il s'en éloigne, les personnages lui apparaissent dans un effet de présence saisissant dû aux vibrations optiques que provoque ce traitement de la touche. Ainsi, jusque dans la matière sensible de l'œuvre où les figures se donnent puis s'effacent, tout concourt à rendre présents les personnages comme des présences, qu'en effet, il est à peine métaphorique de dire hallucinatoires. Car une présence, si elle se donne, là, nue, hors emprise d'aucun savoir représentable par ordre de raison, ne peut être qu'énigmatique. L'art est la pensée du réel comme énigme. Il pense la présence du présent comme autre encore que tout ce qu'on en peut savoir : il est la pensée de l'altérité qui fait dire à Arthur Rimbaud, avec exactitude, que « *Je est un autre* » lui-même dans l'expérience artistique, alors que les savoirs se fondent, avec une même exactitude, sur la pensée de l'identité de ce qui, dans le réel, est identique.

Admirer...

L'effet de présence énigmatique provoque l'admiration et « admirer », étymologiquement, est : « ouvrir grand les yeux avec émerveillement et angoisse », puisqu'un réel est, présent ici, alors qu'il pourrait ne pas être. La pensée de l'art, ainsi, est une pensée de l'ambivalence ; si bien qu'il est insensé de parler de l'art en termes de « valeurs esthétiques ». La preuve de cette ambivalence de la pensée de l'art, dans le tableau de Velasquez, est qu'y figure le symbole constant de la pensée artistique depuis le mythe grec de l'origine de l'art où Dédale, premier artiste, rend possible la procréation du Minotaure : la figure du monstre, de l'inhumain en l'homme même, ici l'animal et la naine.

La démarche de la pensée de l'art, à en croire l'œuvre de Velasquez, donne du sens aux choses, fonde leur possible représentation en vérité mais, dans le même temps, détruit symboliquement la

l'impertinence pour l'analyse conceptuelle de simulation et d'interaction se remarque aussi en considération de la propre structure de la tâche de synthèse. L'élaboration de

leurs formes : ou elle combine

l'usage
gerie de
des
pour la
cepen
on un
elle d
combl
Cet
ée pa
n'il n'
onnée
forme
urs s
forme
s règle
à ex
ires
mutu
es
en ces
que



noires, bordées d'un halo clair, sinueuses ou formant des angles, sur un fond de couleur qu'on peut dire en aplat. Les combinaisons de ces lignes donnent tantôt lieu à des images « *abstraites* », ne représentant rien d'identifiable ; tantôt à des figures qu'on identifie aisément et dont l'identification est précisée par les titres des œuvres.

Paul Klee analyse dans ses propres textes (*Théorie de l'art moderne*), la dualité, dans son œuvre, d'images dites « *abstraites* » et « *figuratives* ». Il travaille, dit-il, à ses tableaux en se donnant des règles combinatoires, mais sans projet de représentation. Au cours de ce travail, une figure parfois se présente. Le peintre l'accepte ou, s'il la refuse, l'efface d'un coup de pinceau. Or, au cours du développement de la série que je cite en exemple, voici qu'un jour des figures terribles se proposent à lui. Ce n'est sans doute qu'en 1939, en tout cas après le début de cette série, que Paul Klee apprend de son médecin qu'il va mourir de la

maladie dont il souffre. Il dit alors à Will Grohman qu'il a donc vu, avant même qu'il en ait le savoir, sa mort venir à lui dans sa peinture.

Langage

Tel est toujours l'événement artistique et ce qui est en jeu dans la mal nommée « *création* » : cet événement est un événement de langage, un effet du travail opéré par un corps parlant sur le corps de la « *langue* » qu'il parle. Très exactement, nul ne parle en son nom propre : c'est la langue qui parle et donne à ce corps-là une parole jamais ouïe. Car si tout corps est destiné à nommer lui-même sa mort, nul autre que lui n'assume le travail de la dire. Heidegger l'énonce ainsi : « *L'homme parle seulement pour autant qu'il répond au langage, en écoutant ce que le langage lui dit. Parmi tous les appels que nous autres hommes pouvons contribuer à faire parler, celui du langage est le plus élevé et il est*

partout le premier » (Essais et conférences, 228). Mais, réellement, l'événement artistique n'est ni prévisible, ni imprévisible. De telles catégories ne lui conviennent pas. Il est l'événement même de la pensée comme étant ce qui advient. A ce point, nulle distinction entre « *création* » artistique et « *création* » scientifique. Un événement tel prend toujours la pensée par surprise et cependant ne peut manquer de survenir, sauf à ce que cette pensée soit celle d'un mort-vivant. Mais, s'opposant en cela polairement à la pensée des savoirs, penser l'événement intemporel de la présence de tout réel à la pensée est la tâche propre à l'art. C'est pourquoi, parmi les œuvres humaines, seules les œuvres d'art sont immortelles.

Ceci est l'extrême opposé des « *nouveautés* » fournies par la logique combinatoire de l'image numérique à la « *culture* ». Une nouveauté, une « *idée* » ou une forme nouvelles ne sont jamais des événements artistiques. Ce sont des événements de mode : aujourd'hui, des événements médiatiques. Aussi n'est-on pas surpris que l'image de simulation, outre ses irremplaçables fonctions de connaissance et d'utilité technique, soit prise en charge, au titre de divertissement, par les médias. Au mépris du sens strict des mots, pervertissant la langue même, les médias prétendent « *créer l'événement* » quand l'événement est ce qui advient sans calcul possible et qu'il convient sans doute d'abandonner le mot « *créer* » aux idéologies monothéistes. Les médias créent du vent. Donnez à un chanteur célèbre quatre vingts millions de centimes, provoquez par là l'admiration pour le fric de ceux qui n'en ont pas, faites dire à cet homme qu'en premier lieu il ne sera pas candidat à la présidence de la République, qu'en second lieu il ne demandera pas l'application de son inapplicable plan contre le chômage, bref donnez la parole à ceux qui n'ont rien à dire : le vent du Paraclet médiatique soufflera ses vaines paroles et vous vendra aussi bien une image numérique pour une œuvre d'art.

Paul Klee - Prisonnier - 1940.



MARC LE BOT