



HAL
open science

Du simulacre numérique. Les images digitales au défi du vivant

Régis Cotentin

► **To cite this version:**

Régis Cotentin. Du simulacre numérique. Les images digitales au défi du vivant. Art et histoire de l'art. Université Sorbonne Paris Cité, 2017. Français. NNT : 2017USPCA027 . tel-01578121

HAL Id: tel-01578121

<https://theses.hal.science/tel-01578121>

Submitted on 28 Aug 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE — PARIS 3

École Doctorale 267 — Arts & Medias

COMUE Université Sorbonne Paris Cité

DU SIMULACRE NUMÉRIQUE

LES IMAGES DIGITALES AU DEFI DU VIVANT

Thèse de doctorat en Études cinématographiques et audiovisuelles
présentée par Régis COTENTIN

Sous la direction de Mlle Nicole BRENEZ

Présentée et soutenue le 1 février 2017

Membres du Jury :

- M. Vincent AMIEL : Professeur, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne
- Mlle Nicole BRENEZ : Professeur, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3
- M. Luc LANG : Professeur, ENSAPC (École Nationale Supérieure d'Arts Paris-Cergy)
- M. José MOURE : Professeur, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne
- M. Antonio SOMAINI : Professeur, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3

DU SIMULACRE NUMÉRIQUE

LES IMAGES DIGITALES AU DÉFI DU VIVANT

Les auteurs contemporains, des plasticiens aux réalisateurs de *blockbusters*, créent des images où le réel et le virtuel semblent de la même étoffe. Leurs films, vidéos et installations exposent un monde qui émerge de l'immatérialité des écrans.

À la différence des images qui procèdent de l'imprégnation de la lumière réelle sur des surfaces photosensibles, les simulacres numériques résultent du langage binaire. Ils correspondent à du code informatique qui transforme l'image en une somme de données.

Dès lors, ceux-ci entraînent-ils une mutation de notre rapport à l'image ? En quoi induisent-ils une nouvelle perception des représentations artistiques où prime l'apport d'une subjectivité ?

Les simulacres numériques apparaissent après des millénaires d'images qui relèvent de l'ontologie et entretiennent un lien sensible avec le réel. Le spectateur ayant besoin de se projeter dans ce qui emprunte à sa nature et ce qui interroge ses aspirations, ses sentiments comme ses croyances, il attend de la simulation numérique la même capacité d'incarnation et de transfiguration que les autres moyens d'expression.

Entrelaçant la tradition et le contemporain, cette recherche analyse l'éloquence sensible du simulacre numérique au défi du vivant dans le cinéma et les arts plastiques des années 2000-2010 selon les concepts de présence, représentation et simulation.

Comment le numérique actualise-t-il des codes culturels et esthétiques hérités de l'histoire de l'art ? Cette recherche tente de comprendre la nature et le sens des simulacres numériques du vivant en tant qu'ils conjuguent l'incorporel synthétique à l'argument ontologique.

Mots-clés : Androïde, Art contemporain, Art vidéo, Cinéma, Digital, Histoire de l'art, Hologramme, Humanoïde, Identification, Immatériel, Incarnation, Incorporel, Intelligence artificielle, Numérique, Performance Capture, Présence, Réel, Représentation, Simulacre, Simulation, Virtuel, Vivant.

THE DIGITAL SIMULACRA

DIGITAL IMAGES CHALLENGING THE LIVING

The contemporary authors, from visual artists to *blockbusters'* directors, create images where the real and the virtual seem from the same cloth. Theirs movies, videos and installations show a world which emerges from the immateriality of the screens.

Unlike images which are the result of the impregnation of the actual light on photosensitive surfaces, digital simulacra stem from binary language. They are made of pure computer code that can transform the image into a sum of data.

Therefore, will the digital simulacra change our relationship to images? How do these digital sham images induce a new perception of artistic performances where subjectivity and its contributions are the prime factors?

We are confronted with these digital simulacra of images after millennia of imagery that relate from ontology and that maintain a significant link with reality. The viewer, having the need to project himself into something that borrows from his nature and that questions his aspirations, his feelings as well as his beliefs, expects from the digital simulation the same capacity for incarnation and transfiguration that he experiences from others means of expression.

Confronting and intertwining the traditional and the contemporary, this research analyses the sensitive eloquence of digital simulacra and how they face the challenge of real life, through film and in visual arts over the decade 2000-2010, based on the concepts of presence, representation and simulation.

How do the various uses of digital technology force us to update the cultural and aesthetic codes that we inherited from Art history? Thus, this research attempts to understand the substance and the meaning of the digital pretence of life, which combines the synthetic intangible with an ontological argument.

Key-words: Android, Artificial Intelligence, Art Video, Cinema, Contemporary Art, Digital, History of Art, Hologram, Humanoid, Identification, Incarnation, Intangible, Immaterial, Living, Performance Capture, Presence, Representation, Real, Simulacra, Simulation, Virtual.

REMERCIEMENTS

Mes plus vifs remerciements vont à Nicole Brenez, dont la bienveillance et l'esprit de rigueur ont accompagné l'écriture de cette thèse d'année en année, à Bidhan Jacobs pour ses conseils et son soutien, à l'équipe de direction du Palais des Beaux-Arts de Lille qui a facilité mon travail de recherche, Bruno Girveau, Alain Tapié, Stéphanie Devissaguet, Anne-Françoise Lemaître, ainsi qu'aux membres du jury pour le temps et l'attention qu'ils ont bien voulu accorder à mon travail, Vincent Amiel, Luc Lang, José Moure et Antonio Somaini.

Je remercie celles et ceux qui m'ont diversement aidé, me signalant, me communiquant telle œuvre, tel livre, tel article, m'éclairant sur tel point, ou qui m'ont invité, au fil des années, à parler ici ou là d'un des aspects de cette recherche : Laetitia Barragué-Zouita, Jérémy et Agnès Fabre, Magali et Pierre Fasula, Virginie et Gautier Labrusse, Frank Schabaver... Je tiens à saluer le soutien de mes amis Calmin Borel, membre du comité de sélection de la Compétition Labo et de la Sélection International du Festival du Court-Métrage de Clermont-Ferrand et Philippe Franck, historien de l'art, concepteur et critique culturel, producteur, créateur sonore et intermédiaire, directeur de Transcultures, centre des cultures numériques et sonores (Belgique). Ils ont tous deux participé à enrichir ma culture des images contemporaines en me communiquant, prêtant, offrant des documents, des films, des références qu'ils venaient de découvrir au cours de leurs pérégrinations festivières.

Commencée en 2008, cette thèse a accompagné ma vie personnelle et professionnelle et a souvent fait l'objet de discussion avec les artistes, les auteurs, les historiens et les chercheurs des expositions dont je me suis occupé en tant que commissaire au Palais des Beaux-Arts de Lille. Ces personnalités ont toutes témoigné de l'intérêt à mon sujet de thèse et ont pris plaisir à me livrer leurs impressions sur le numérique et son évolution lors d'échanges toujours passionnants. Le dialogue s'est parfois poursuivi au téléphone, par e-mail et lors de nouveaux rendez-vous. Je tiens donc à remercier tout particulièrement, dans l'ordre alphabétique, les deux membres du groupe de musique AIR (Jean-Benoît Dunckel, Nicolas Godin), l'artiste japonais Ryuta Amai, la conservatrice générale Guillemette Andreu-Lanoé (pour ses conseils de lecture sur l'Antiquité), le cinéaste Jean-Jacques Annaud, l'écrivain-scénariste Jean-Claude Carrière, l'artiste-designer Claude Courtecuisse, l'écrivain et érudit Umberto Eco (pendant la

réalisation du documentaire *Umberto Eco, derrière les portes*, 2012 de Teri Wehn Damisch), le plasticien et metteur-en-scène Jan Fabre et sa collaboratrice Barbara De Coninck, le sculpteur anglais Antony Gormley, l'ambassadeur belge, grand amateur d'art Leo Peeters, l'artiste Ernest Pignon-Ernest, la sculptrice américaine Rona Pondick, le plasticien anglo-italien Quayola, le musicien britannique Scanner (Robin Rimbaud), le vidéaste américain Bill Viola et sa femme Kira Perov avec qui j'ai échangé par email sur l'installation *Room of St John of the Cross* pendant la préparation de l'exposition *Portraits de la Pensée*, 2011, la réalisatrice de films sur l'art Teri Wehn-Damisch, qui me rapportait aussi les impressions de son mari, le théoricien de l'art Hubert Damisch.

Toute ma reconnaissance va à Fleur Morfoisse qui m'a soutenu ces dernières années dans l'achèvement longtemps différé de cette thèse auquel elle a su croire, avec dévouement et générosité.

Un grand merci à ma mère pour son écoute et pour sa relecture. Merci aussi à mes beaux-parents de m'avoir épaulé en s'occupant de mon fils pendant mes longues heures de lecture et d'écriture.

Enfin, je tiens à saluer et remercier la patience d'ange de mon fils Alexis et de mon épouse Marie-Jeanne qui m'ont (trop) souvent vu le nez plongé dans les livres ou devant l'ordinateur pour rédiger cette recherche, qui s'est imposée au fil du temps comme un membre de la famille.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	10
<i>Le simulacre numérique</i>	10
<i>Le numérique face au vivant</i>	14
<i>Présence, représentation, simulation du vivant au temps du digital</i>	16
PARTIE 1 / PRÉSENCE – RELATIONS DU NUMÉRIQUE AVEC LE VIVANT	21
CHAPITRE 1.1. – LE VIVANT DANS L'IMAGE	24
1.1.1. – LA CHAIR DE L'IMAGE	25
« <i>La vie est le roman de la matière</i> » (Cioran)	25
<i>L'art, le conte des matières</i>	27
<i>La ressemblance par contact</i>	29
1.1.2 – LA RECOMPOSITION DU VIVANT PAR L'IMAGE	32
<i>Du corps préservé à l'image du vivant sans corps</i>	32
<i>Le vivant retrouvé</i>	34
1.1.3 – LA REPRÉSENTATION DU VIVANT SANS CORPS	35
« <i>Les corps s'éloignent</i> » (Amiel)	35
1.1.4 – LE SENTIMENT DE LA MATIÈRE	37
<i>L'imprégnation de la matière</i>	37
<i>L'allégorisation des matières</i>	40
CHAPITRE 1. 2 - L'IMAGE « VIVANTE »	46
1.2.1 – LA POÉTIQUE DE L'INCARNATION	47
<i>L'analogie : l'image devient « chair »</i>	47
<i>L'Incarnation : L'« Esprit » devient image-chair</i>	49
<i>Une relation vivante à l'invisible</i>	50
<i>Le sensible en direction de l'intelligible</i>	52
1.2.2 – LE VISAGE COMME MATIÈRE	57
<i>La tête, mémoire de la représentation du vivant</i>	57
<i>La plasticité du visage devient masque</i>	60
1.2.3 – LA PRÉSENCE DE L'IMAGE	63
<i>La présence faite image</i>	64
1.2.4 – LA MODÉLISATION DU VIVANT	74
« <i>Être là, comme en vrai, presque vivant</i> » (Folman, <i>Le Congrès</i>)	76
<i>La « substance » du numérique</i>	77
<i>Une immortelle de synthèse</i>	78
<i>La technologie dans le corps, la multiplication des sens</i>	84
CHAPITRE 1. 3 - LA PERFORMANCE CAPTURE D'UNE VIE	88
1.3.1 – « FAIRE VRAI ! » - LA VALEUR D'UNE VIE	90
<i>Prélever du vivant par l'image</i>	90
<i>Créer une présence plus qu'une figure</i>	92
<i>L'image gagne une vie</i>	95

<i>Le destin d'une image</i>	97
<i>Le souvenir de la réalité</i>	98
1.3.2 – LE VISAGE PERFORMÉ - FAIRE CORPS AVEC L'IMAGE	99
<i>La reconnaissance anthropomorphique</i>	99
<i>La greffe du synthétique sur le filmique et l'absorption des corps</i>	101
1.3.3 – LA PERSONNIFICATION PAR LA PERFORMANCE CAPTURE	102
<i>L'anatomie comparée des corps de synthèse</i>	102
<i>Le regard « performé »</i>	106
<i>L'altérité par la performance capture</i>	108
CHAPITRE 1.4 - L'ANDROÏDE, SIMULACRE DU VIVANT	111
1.4.1 – L'ACTEUR COMME ANDROÏDE	112
<i>La mémoire du clone</i>	115
<i>L'intuition de la mort du replicant</i>	118
1.4.2 – L'ANDROÏDE COMME SUBSTITUT AFFECTIF	121
<i>« Il est tellement réel, mais il ne l'est pas. » (Spielberg, A.I.)</i>	127
<i>La résurrection sous forme de simulacre</i>	131
PARTIE 2 / REPRÉSENTATION – LE NUMÉRIQUE, UNE MATIÈRE SENSIBLE	138
CHAPITRE 2.1 - LE VIVANT DANS LA MATIÈRE DE L'IMAGE	140
2.1.1 – LA VIE DANS LE GRAIN DE L'IMAGE	141
<i>Un « instant de vie » (Proust) par « Une sorte de processus chimique » (Modiano)</i>	141
<i>Récupérer « le pouvoir de la vie » (Bergé)</i>	148
<i>« L'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il » (Benjamin)</i>	152
<i>La régénérescence d'une vie dans le grain de l'image</i>	154
2.1.2 – L'ANIMATION INTERNE DE LA PIXELLISATION	157
<i>La vibration particulière du signal vidéo</i>	157
<i>Dans la nuit digitale</i>	161
<i>Expressivité plastique de la trame électronique</i>	164
2.1.3 – LA COULEUR NUMÉRIQUE	167
<i>La peinture de la lumière</i>	168
<i>Une impression palpable : La « chair des choses »</i>	170
<i>Une incandescence concrète et organique</i>	174
<i>La dématérialisation, poussière de lumière</i>	176
CHAPITRE 2.2 - DE L'HOLOGRAMME À L'ENTITÉ HOLOGRAPHIQUE	179
2.2.1 – LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE MATÉRIALITÉ DE L'HOLOGRAMME	180
<i>L'hologramme comme image-objet</i>	180
<i>Une représentation de plain pied avec le réel</i>	183
<i>La tactilité holographique</i>	185
<i>L'hologramme comme icône</i>	191
<i>Les hologrammes comme films de familles</i>	195
<i>« L'incroyable disparition d'un corps à l'intérieur de l'image » (Schefer)</i>	198
2.2.2 – L'EFFET « SPIRITE » DE L'HOLOGRAMME	200
<i>L'évaporation d'une matière vibrante</i>	202
<i>Un film 3D du passé</i>	205
<i>Le pictorialisme de l'apparition vidéo</i>	207
<i>La poésie du pixel numérique</i>	209

<i>La résurrection holographique</i>	212
<i>La survivance 3D</i>	214
2.2.3 – L'ENTITÉ HOLOGRAPHIQUE	218
« <i>La vie en haute définition</i> » (Woo, Paycheck)	218
<i>L'anthropomorphisme de l'hologramme</i>	221
<i>Les entités holographiques, l'ADN numérique</i>	224
PARTIE 3 / SIMULATION – LE NUMÉRIQUE COMME CORPS VIVANT	232
CHAPITRE 3.1 - LE REGARD HAPTIQUE	236
3.1.1 – DONNER VIE À UN CORPS DÉMATÉRIALISÉ	239
<i>Le simulacre invisible d'un organisme vivant</i>	239
<i>L'invisible exposé</i>	241
3.1.2 – « NOUS VOULONS VOIR DES CORPS QUAND NOUS REGARDONS DES IMAGES » (Belting)	242
<i>La vision intérieure</i>	242
<i>La lumière « négative »</i>	246
<i>L'absence et l'omniprésence</i>	248
3.1.3 – DONNER FORME À L'INFORME : FAIRE CORPS AVEC L'IMAGE	250
<i>L'écran digital : une chambre noire inversée</i>	250
<i>La trame digitale transformée en enveloppe corporelle</i>	252
<i>Le bleu, aura de la matière digitale</i>	256
CHAPITRE 3.2 - LA PLASTICITÉ DIGITALE	259
3.2.1 – LA « PEAU-PELLICULE » : UN CORPS-PAYSAGE SANS FIN	261
<i>La peau-paysage</i>	261
<i>L'écran, membrane psychique</i>	264
3.2.2 – LES RELIEFS DE L'ÉCRAN	266
<i>L'effet de réel par la 3D</i>	266
<i>L'exploration 3D optique et haptique</i>	268
3.2.3 – LA MATIÈRE DIGITALE COMME UNE CHOSE EN SOI	269
« <i>L'effet de réel se substitue au réel lui-même</i> » (Krauss)	269
« <i>Remonter à la surface</i> » de l'image par la 3D (Godard, Adieu au langage)	271
« <i>Passage vers le réel</i> » (Godard, Adieu au langage)	274
<i>La plasticité de la 3D</i>	276
« <i>Rentrer du plat dans la profondeur</i> » (Godard, Adieu au langage)	279
<i>L'image 3D en tant qu'univers concret</i>	281
<i>L'image numérique, morceau de la réalité</i>	284
CHAPITRE 3.3 - L'IMMERSION MULTI-SENSORIELLE	287
<i>L'effet d'immersion stéréoscopique</i>	290
<i>La face cachée de l'image digitale</i>	292
<i>La volatilité atmosphérique du numérique</i>	294
<i>La 3D grandeur nature</i>	296
<i>Une cosmogonie virtuelle</i>	299
<i>La concrétion du temps</i>	302
<i>Le numérique, vaste champ d'énergie</i>	305
<i>Le temps en flux de matières</i>	308
<i>Le numérique comme incorporel</i>	310

CHAPITRE 3.4 - L'ORGANICITÉ NUMÉRIQUE	314
3.4.1 – UN OBJET PUREMENT SYNTHÉTIQUE	315
<i>L'organicité abstraite du digital</i>	315
<i>Des organismes virtuels non conscients</i>	317
3.4.2 – LA MODÉLISATION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	319
<i>L'artificiel « pensant »</i>	319
<i>L'ordinateur, une arborescence en réseau</i>	322
3.4.3 – UN MÉTABOLISME BIOTECHNOLOGIQUE	323
<i>La combinaison de l'organique et du synthétique pour de l'ADN artificiel</i>	323
<i>Un « logiciel de contrôle émotionnel », c'est-à-dire un cerveau (Maillo, Eva)</i>	326
<i>Des faisceaux holographiques en tant qu'animations cérébrales</i>	328
3.4.4 – LA FIN DES CAMÉRAS ?	330
<i>« Un film raconte l'expérience d'être en vie » (Carax)</i>	330
<i>« Les caméras numériques sont des ordinateurs, pas des caméras » (Carax)</i>	333
CONCLUSION – LA SIMULATION COMME INCARNATION ?	337
BIBLIOGRAPHIE	345
FILMOGRAPHIE	363
INDEX	366

INTRODUCTION

Le simulacre numérique

Notre étude aborde la question du simulacre numérique dans le cinéma et les arts plastiques des années 2000 à nos jours, période se caractérisant par le passage de l'analogique au digital. Les images argentiques (photographie et film) dites analogiques s'imprègnent du réel et en reproduisent la trace de façon indicielle. « Ainsi apparaît le statut particulier de l'image photographique : *c'est un message sans code.*¹ » Le numérique, quant à lui, traite sous forme codée les images du monde. Déclinées sur de multiples écrans, les nouvelles technologies d'images, bien que spontanément associées dans notre esprit à la photographie, au cinéma et à la vidéo, ne sont pas d'ordre analogique et entraînent de nouvelles manières de concevoir et de percevoir une image. La conversion de l'analogique au numérique a changé la manière de créer. La matière des images et des sons est devenue du code informatique. D'une capacité d'assimilation illimitée, intégrant et actualisant des concepts, des pratiques et des techniques établis, le numérique ne s'oppose à aucune notion ni disciplines culturelles préexistantes mais les aspire dans son système pour se développer. Comme le dit le vidéaste américain Bill Viola, « l'ordinateur finira par englober tous les médias, il sera tous les médias - tous les autres systèmes différenciés dont nous disposons actuellement. Ils conserveront leur personnalité, mais tous, y compris la photographie, le cinéma, l'écriture, fonctionneront à partir d'un certain code numérique. Alors la notion de traduction prendra des dimensions inouïes, parce que tout sera encodé de la même manière.² »

Ainsi, le terme « numérique » s'emploie indifféremment pour ce qui touche de près ou de loin aux outils, aux images, aux médias et aux supports immatériels. Par ses usages, il excède sa définition élémentaire associée au nombre et au calcul. Ses multiples incarnations et variations dépassent le cadre étymologique et technique. Vocables antinomiques à celui

¹ Roland BARTHES, « Le Message photographique » (1961), *L'Obvie et l'obtus*, Paris, Seuil, 1982, pp. 10-13

² Raymond BELLOUR, « Où va la vidéo ?, Entretien avec Bill Viola », *Cahiers du Cinéma Hors-série : Où va la vidéo ? Dans tous les sens, mais lequel est le bon ?* n° 14, Paris, Cahiers du cinéma, Éditions de l'Étoile, 1986, pp. 64-73

d'analogique, les termes synonymes de « numérique » (francophone) et de « digital » (anglophone) désignent tout à la fois un ensemble de technologies devenues dominantes et, au sein de celles-ci, le cinéma contemporain, les images de synthèse et la 3D. Si « numérique » a la préférence de l'Académie Française par rapport à l'américanisme « digital », ce dernier induit subtilement la tactilité et l'ergonomie des écrans et des interfaces dites « tactiles ». Par association, les adjectifs « immatériel », « virtuel » et « artificiel » signalent les simulacres, les représentations et les objets « de synthèse » (ou « synthétiques ») créés par ordinateur, enfin les hologrammes, les configurations, les artefacts fabriqués par l'homme dans l'intention d'imiter ses propres capacités physiques et rationnelles pour une nouvelle expérimentation du réel. Grâce aux évolutions conjointes des techniques et de la création, le numérique est apprécié comme une nouvelle matière d'images avec son propre système de signes où il n'y aurait « plus qu'à voir ou à écouter des données sensibles qui valent désormais pour elles-mêmes.³ » La plasticité du médium digital liée à sa dimension algorithmique n'introduit-elle alors pas une perception différente de sa matière ? « L'image numérique », précise Quentin Bajac, « instaure aujourd'hui un autre rapport, plus distant, au monde, dans lequel sa dimension indicielle s'efface. [...] Gommant les différences entre les techniques, le numérique renforce l'hybridation, souvent jusqu'à l'indécision du spectateur, contraint aujourd'hui bien souvent à la spéculation. À quoi exactement a-t-on affaire : photographie ? dessin ? peinture ? photogramme de film ? de vidéo ? image retouchée ? assistée par ordinateur ?⁴ »

Tandis que le réel est absorbé dans la numérisation, peut-on alors avancer que, simultanément, les simulacres numériques n'entretiennent plus de relation avec la réalité ? Ne perdraient-ils pas la trace et le sens du référent ? « En fait », comme le précise Pierre Barboza, « c'est la seule phase initiale de la saisie qui est analogique. Ensuite et au plus tôt, le processus quitte l'analogie pour passer à un principe symbolique et langagier. Ce passage marque aussi l'interruption de la contiguïté de l'image avec son référent. L'image numérique ne porte pas de véritable empreinte du réel mais donne à voir son icône, en tant que transposition graphique d'une série chiffrée. [...] En transformant l'indice en information, le calcul détache l'indice de son support et donc de sa condition d'existence : sa temporalité.⁵ » Dès lors, les simulacres numériques entraînent-ils une mutation de notre rapport à l'image ? Comment la mise en

³ Arnaud MACÉ, *La matière*, textes choisis et présentés par Arnaud Macé, Paris, Corpus, GF Flammarion, 1998, p. 38

⁴ Quentin BAJAC, *Après la photographie ?, de l'argentique à la révolution numérique*, Paris, Découvertes Gallimard, Arts, 2010, pp. 116 - 119

⁵ Pierre BARBOZA, *Du photographique au numérique, La parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris, L'Harmattan, 1996, p. 113

algorithme de l'univers des formes peut-elle être considérée comme un matériau plastique ? Codées-décodées (le codec) en une somme de paramètres, les représentations digitales et leur langage binaire fondent une esthétique nouvelle basée sur le « principe d'équivalence du signe et du réel.⁶ » Les images numériques, simulacres se substituant à la réalité, superposent des éléments virtuels au concret. Pour Pierre Klossowski, « le simulacre au sens *imitatif* est actualisation de quelque chose d'incommunicable en soi ou d'irreprésentable. [...] le simulacre *imite* ce qu'il appréhende dans le phantasme.⁷ » Cette définition de l'écrivain et philosophe français pourrait être celle du simulacre numérique qui donne pour réel ce qui ne l'est pas.

Ainsi, en premier lieu, les images numériques sont des simulacres parce qu'elles produisent des réalités (existantes ou imaginaires) informatiquement simulées. Les représentations digitales, même celles issues d'un enregistrement de la réalité, sont programmables et peuvent devenir autres que ce qu'elles sont par le truchement des logiciels. À la différence des images qui procèdent de l'imprégnation de la lumière réelle sur des surfaces photosensibles, les productions numériques résultent du langage binaire et correspondent à du code informatique qui transforme l'image en une somme de données. C'est pourquoi de telles productions peuvent être nommées « simulacres », en ce qu'elles n'entretiennent plus le traditionnel rapport ontologique au référent qui caractérisait la phase photochimique du cinéma.

Selon le dictionnaire de la langue française Le Robert, le simulacre « n'a que l'apparence de ce qu'il semble être⁸ ». Selon Le Littré, « Simuler » fait « paraître comme réel ce qui ne l'est point ». La « simulation » désigne l'« action de simuler » une maladie, un sentiment etc...⁹ » Les définitions de ces termes associés s'appliquent à la morphogénèse artificielle des formes digitales. Mais, en second lieu, du point de vue des motifs eux-mêmes, elles sont aussi appropriées pour ce qui concerne les androïdes, humanoïdes, robots, clones et personnages en *performance capture* qui reproduisent les émotions et les comportements humains. Comment désormais rendre compte de cette population de créatures digitales, par quoi se caractérise la figurativité numérique ?

⁶ Jean BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation* (1981), Paris, Collection Débats, Galilée, 2011, pp. 10-11-16

⁷ Pierre KLOSSOWSKI, *La Ressemblance*, Marseille, Ryoän-ji, 1984, pp. 76-77

⁸ Dictionnaires Le Robert, Paris, Le Robert, 2011, p. 1024

⁹ Dictionnaire de la langue française, Tome 4/par Emile Littré, Paris, Hachette, 1873-1874, p. 1948

En troisième lieu, le passage de l'analogique au numérique a permis de développer un monde d'images dans lequel le spectateur est convié à s'immerger, jusqu'à sembler pouvoir y participer. La simulation numérique provoque l'illusion d'une expérience sensible dans laquelle le sentiment de présence est prééminent. Par une captation du regard qui entraîne le corps dans l'univers des images, le fictif, voire la fiction, se vivent à la première personne. Le spectateur éprouve la sensation d'être l'interface à partir de laquelle le digital tire sa propre substance. Immergé dans un univers simulé et tridimensionnel, il est convié à s'engager dans une vision cyberorganique, qui suscite l'envie de « toucher avec les yeux » et d'« entrer dans la peau » des personnages virtuels. Plongé au cœur de l'artefact, il croit pouvoir saisir les objets de synthèse qu'il perçoit dans l'espace réel et évoluer dans une « réalité virtuelle », parallèle à la nôtre. La vie artificielle déployée à l'écran paraît comme un vaste territoire d'explorations et d'expérimentations simulées. Produites avec des logiciels informatiques, les simulations digitales ne reposent sur aucune réalité matérielle et ne dépendent d'aucun support physique. Le digital peut créer son propre univers sans lien avec les lois qui régissent le nôtre et pose le problème d'un autre réel que les théoriciens qualifient d'hyperréel¹⁰. Imitations sans origine, les simulacres numériques, qui ne sont ni des contrefaçons ni des reproductions mais sont issus des processus de simulation qui se substituent à la réalité, se présentent comme issus d'une réalité autre ou supposée comme telle. Copies sans source, ils transmettent les sensations légères d'un autre monde, au-delà du temps et de la gravité, où il n'y a pas opposition entre le réel et l'imaginaire. En ce sens, les simulacres numériques bouleversent la perception du réel en tant que tel. Dans l'hyperréel généré par le numérique, les créateurs cultivent l'évanescence par le dépassement de la matière. Comme l'écrit Arnaud Macé, « les images numériques auraient alors l'inquiétante familiarité des rêves, des objets et des êtres coupés du contexte où ils pouvaient être autrefois contrôlés, classifiés, rangés à leur place dans le système des formes qui nous sert à découper le réel. Leur insistante présence semblerait riche de significations d'un autre type, d'une richesse qui ne se dépensera jamais dans un éclaircissement de type conventionnel, à l'aide de formes et de signifiés : leur manière de signifier est précisément d'un autre ordre.¹¹ » De quel autre ordre s'agit-il ? La multiplicité des outils et des effets numériques, leurs nombres mais aussi leurs hétérogénéités, comme l'étendue des domaines d'intérêts qu'ils touchent et la diversité des modes d'approches qu'ils suscitent, empêchent d'essentialiser le digital. Les images de synthèse produisent tant de

¹⁰ Sur l'hyperréalité, cf. Jean BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, op. cit.; Umberto ECO, *La guerre du faux*, Paris, Les Cahiers Rouges, Grasset, 1987; Umberto ECO, *Travels in Hyperreality*, San Diego, New York, Londres, A Harvest Book, Harcourt Brace & Company, 1986; Nick PERRY, *Hyperreality and Global Culture*, Londres, Routledge, 1998; Sean CUBITT, *Simulation & Social Theory*, Londres, Sage Publications Ltd, 2000.

¹¹ Arnaud MACÉ, *La matière*, op. cit., p. 38

métamorphoses qu'il est difficile de se fier à l'une ou à l'autre de leurs manifestations pour les définir.

Le digital ouvrirait-il la voie à un art non substantiel ? N'aurait-il nul besoin de manifester de *substance* ? « La virtualité nous fait miroiter un au-delà que nous ne regardons cependant pas, en tant qu'au-delà du monde empirique, avec les yeux qui étaient gouvernés jadis par la religion.¹² » Que peuvent alors incarner les simulacres numériques sans rien matérialiser autrement que sous forme d'effets ? Quelles significations plastiques, sémantiques et culturelles mettent-ils en œuvre ? Les simulacres numériques prétendent à la fois rivaliser avec la réalité, se substituer à celle-ci, et créer leur monde propre. Ils sont des avatars à leur insu des représentations du monde. À l'aune de la fidélité au réel et de la conformité au modèle « vrai », les représentations synthétiques semblent n'être que des signes vides. Mais, paradoxalement, leur autogenèse les anime d'une logique spécifique, née des mouvements du calcul et des dynamiques d'encodage. Produits grâce aux logiciels informatiques, conçus à partir d'une trame de pixels, les simulacres numériques, uniquement constitués de la lumière des écrans, s'inventent une vie, incorporelle de surcroît mais qui paraît auto-générer son évolution, – et en cela, authentiquement analogique au vivant. Comment les artistes se sont-ils saisis de cette vitalité proprement digitale, de ses spécificités, de ses dissimilitudes d'avec la traditionnelle organicité du vivant ?

Le numérique face au vivant

Les simulacres numériques apparaissent après des millénaires d'images qui relèvent de l'être et qui entretiennent un lien sensible avec le réel. Dans *Pour un humanisme numérique*, l'historien américain Milad Doueihi défend l'idée que « la culture numérique (est) animée par un souci de l'intelligent et de l'humain, de l'intelligent comme expression de l'humain¹³ ». Qu'entend-on alors par vivant quand on parle de simulacre numérique comme « expression de l'humain » avec des visages, des personnages, des figures et des corps immatériels ?

Sur le plan biologique, est considéré comme vivant ce qui est composé d'un organisme complexe et d'un métabolisme pluricellulaire doté de capacités et de fonctions reproductrices qui, par définition, naît, se développe, évolue jusqu'à la dégénérescence et meurt. Des

¹² Hans BELTING, *La vraie image, Croire aux images ?*, trad. J. Torrent, Paris, Collection Le temps des images, NRF Gallimard, 2007, p. 33

¹³ Milad DOUEIHI, *Pour un humanisme numérique*, Paris, Librairie du XXI^e siècle, Seuil, 2011, p. 56

nanobactéries aux mammifères marins de plusieurs tonnes, jusqu'aux séquoias de cent mètres de haut, il existe des millions de formes de vie différentes dont l'information génétique est contenue dans la molécule d'ADN, l'indice universel de la parenté des êtres vivants. Comme le précise la professeur au Collège de France et médecin Anne Fagot-Largeault, « s'interroger sur le vivant, c'est faire (au moins, en première approximation) la double hypothèse qu'il existe une nature commune à tous les vivants (unité de la vie), et que les vivants constituent un ordre de réalité distinct qui n'est ni celui de la matière 'inerte' ni de l'ordre humain 'culturel' (spécificité de la vie). On s'expose donc aux difficultés d'une ontologie tripartite (matière/vie/esprit, ou : chose/vivant/personnes).¹⁴ » Transposés dans le domaine esthétique, cette ontologie tripartite sur les correspondances entre matière, vie et esprit, la chose, le vivant et les personnes, amène à interroger ce qui touche à l'incarnation, l'imitation et l'illusion du réel dans l'image, réel qui ne relève ni de la matière ni de l'ordre humain mais du vivant.

Qu'en est-il des technologies numériques dans le champ de l'art ? Du début des années 2000 à nos jours, d'*Anywhere out of the World* (2000) de Philippe Parreno, où le personnage de synthèse Ann Lee est conscient de son aspect de « coquille vide » à *The Spoils* (2016) de John Hillcoat qui décline les métamorphoses numériques du visage de l'actrice Cate Blanchett comme autant d'allégories du vivant, de *A.I. Artificial Intelligence* (2001) de Steven Spielberg qui raconte la fable d'un enfant-androïde programmé pour aimer, à *Her* (2013) de Spike Jonze qui narre l'histoire d'amour entre un homme et un logiciel se vantant d'« avoir de l'intuition », le cinéma et l'art des années 2000-2010 n'ont eu de cesse d'exposer les vertus du digital à remplacer le vivant et de narrer les exploits d'une intelligence artificielle qui apprend de ses expériences. Dans le champ artistique, nombre d'œuvres ont pensé le digital comme une dimension de l'humain, grâce à laquelle pouvaient se réactualiser les questions de l'être et du non-être, du naturel et de l'artificiel, du véritable et du virtuel, du matériel et de l'immatériel à partir du simulacre digital. Le numérique à ce titre est devenu un vecteur pour modéliser, questionner et présumer l'avenir de l'homme. Replacé dans une perspective historique sur les liens de l'image avec le vivant, il poursuit la quête de l'humanité à croire en la transsubstantiation de la vie dans l'art.

¹⁴ Anne FAGOT-LARGEAULT, « Le vivant », in Denis KAMBOUCHNER (dir.), *Notions de Philosophie*, I, Paris, Collection Folio essais, Gallimard, 1995, p. 231

Le médium digital n'échappe pas à la culture traditionnelle des images liée à la matière, le code devient un matériau que les créateurs imprègnent d'une sensibilité, d'une vision, d'un esprit. Selon l'historien de l'art Hans Belting, « même les technologies les plus avancées du monde numérique continuent à produire des images qui sont agencées en fonction des capacités d'intuition de nos habitudes visuelles.¹⁵ » Les traditions artistiques, de la préhistoire à l'époque contemporaine, instituent des schémas culturels qui induisent la perception et la lecture des images digitales. Même si ces dernières se détachent de l'analogie avec le réel et des modèles d'incarnation classique, nos horizons d'attente exigent qu'elles portent une part de vérité comme les autres expressions artistiques. Précisément parce qu'elle a rompu le lien analogique, peut-être la représentation numérique ouvre-t-elle, manifeste-t-elle le mieux, comme l'écrit le théoricien Roland Tefnin, cette « faille entre l'image et nous, cette déchirure ontologique où commence le mystère de la représentation¹⁶ ». Comment les artistes ont-ils agrandi et peuplé cette faille ?

Présence, représentation, simulation du vivant au temps du digital

Entrelaçant la tradition et le contemporain, cette recherche analyse l'éloquence sensible du simulacre numérique dans le cinéma et les arts plastiques des années 2000-2010 selon les concepts de présence, représentation et simulation¹⁷, qui articulent l'anthropologie du regard porté sur les images. Nourries par les théories d'Erwin Panofsky, Marc Augé, Hans Belting, Régis Debray ou Bernard Stiegler, ces trois notions rapportent l'image à l'expérience humaine dans une culture donnée. Elles aident à distinguer la permanence des problématiques esthétiques des productions iconiques les plus anciennes jusqu'aux images virtuelles contemporaines. Si on suit la thèse de Pierre Barboza¹⁸, les représentations de synthèse ont ceci de commun avec les œuvres d'avant la photographie d'être produites directement par la main de l'homme, et donc de ne pas être saisies par un appareil de prise de vue. Comme le suggère le professeur français, le digital qui fin à la « parenthèse indicelle dans l'histoire des images » interrogerait-il les enjeux anthropologiques de la perception des images ? L'objectif de cette recherche est de montrer que le numérique actualise des codes culturels et des formes

¹⁵ Hans BELTING, *La vraie image, Croire aux images ?*, op. cit., p. 28

¹⁶ Roland TEFNIN, *Le regard de l'image, Des origines jusqu'à Byzance*, Gand, Tijdsbeeld ; Anvers, Fonds Mercator, 2003, p. 8

¹⁷ Dans *La puissance du simulacre, Dans les pas de Platon*, Paris, François Bourin éditeur, 2013, Jean-François Mattéi invite à analyser les images selon trois modes distincts : modélisation, représentation, simulation. J'ai choisi de commencer par la notion de Présence parce que la modélisation appartient au lexique courant du numérique.

¹⁸ Pierre BARBOZA, *Du photographique au numérique, La parenthèse indicelle dans l'histoire des images*, op.cit., 1996

symboliques jusqu'alors employés pour leur capacité à nourrir les illusions de présence, à nouer les liens entre image et ontologie. Aussi, l'anthropologie à travers l'art et l'iconologie est-elle convoquée pour saisir la nature et comprendre le sens des simulacres numériques du vivant, confrontés aux concepts esthétiques de présence, de représentation et de simulation, qui scandent les trois parties de notre thèse.

La première partie, sous l'égide de la notion de présence, porte sur les relations du numérique avec le vivant. Le digital désoriente le regard qui n'est jamais sûr de ce qu'il voit. Des interfaces tactiles à la 3D, en passant par les images de synthèse qui multiplient les trompe-l'œil, le spectateur est précipité dans une sorte d'abîme visuel sans fond substantiel, qui célèbre son propre pouvoir illusionniste. Toutefois, l'immersion dans l'espace numérique est programmée selon des dispositifs qui relèvent d'un mode de représentation classique fondé sur le principe optique de la *camera obscura*. Le digital produit certes une pluralité de mondes possibles prêts à prendre la place du réel, mais ceux-ci sont inmanquablement livrés à une perception qui procède de son expérience du monde. Le simulacre synthétique n'échappe pas aux réflexes d'identification qui se projettent là où il y a forme et même absence de forme. Soumis au regard, le digital est saisi par la pensée, l'imagination et l'affect mobilisés de concert. Sa perception se pose comme l'occasion d'une expérience esthétique à part entière, qui cherche à appréhender quelque chose de l'existant, de l'étant, voire de l'Être. Comment, à cet égard, les artistes ont-ils inscrits leurs travaux numériques dans la survivance de l'ontophanie sacrée¹⁹ de l'art antique et du paradigme de l'image acheiropoïète²⁰ ? Comment, à l'inverse, se sont-ils soustraits aux besoins voire aux exigences d'ontologie si puissants dans la tradition artistique ?

Les œuvres numériques réactivent les pouvoirs de l'image, déjouant de la sorte un schéma historiciste qui décrit l'histoire de l'art comme un processus menant de l'empreinte, stade archaïque de la représentation, vers l'abstraction symbolique, progrès calqué sur le modèle du développement psychique de l'homme s'arrachant à l'emprise du monde par le langage. Réfléchir sur le simulacre numérique dans une perspective anthropologique et phénoménologique consiste donc dans un premier temps à analyser la manière dont les œuvres digitales héritent de la métaphysique classique de l'image. Ce questionnement interroge le rôle du spectateur face à la « désincarnation » supposée des objets de synthèse. Grâce au développement des technologies illusionnistes, le simulacre franchit le pas vers la

¹⁹ Voir Mircea ELIADE, *Le Sacré et le Profane* (1965), Paris, Collection Folio essais, Gallimard, 1988

²⁰ Voir Hans BELTING, *Pour une anthropologie des images*, traduit de l'allemand par Jean Torrent, Paris, Collection Le Temps des Images, Gallimard, 2004

fiction de la *représentation*. L'absence de lien avec un modèle réel confère à la figure synthétique une impression d'altérité, même si l'effet de présence n'est obtenu que par les pouvoirs de l'illusion. Comment, selon les œuvres, l'image digitale condense-t-elle ressemblance et dissemblance ?

La deuxième partie, placée sous l'angle de la représentation, aborde le numérique comme une matière sensible. Quelles que soient les techniques de simulation et des modes de représentation des images digitales, les simulacres numériques ne se bornent pas aux contours de l'écran et refusent de se tenir au point que la perspective optique est leur assigne. Réciproquement, le spectateur ne se laisse pas contenir dans les limites ni ramener aux deux dimensions des représentations de synthèse. Il aime se lier et procéder « en temps réel » à l'activité et à l'interactivité des images digitales. Sa liberté d'agir et de réagir lui donne l'impression de se frayer un chemin dans l'espace virtuel. Comme le signale l'anthropologue Jean-Olivier Majaastre, « la représentation est à mi-chemin du signe, décorporé, et du corps, indicible. Elle ne doit son pouvoir qu'à se maintenir dans cet entre-deux, riche des deux registres mais orpheline de leur efficacité spécifique.²¹ » Même si le numérique ne tire pas son pouvoir du contact originel avec un modèle, s'il n'a pas valeur d'empreinte²², sa force suggestive oscille entre la présence et l'absence, le visible et l'invisible, c'est à ce titre qu'il s'inscrit en continuité de l'art de représentation tel que définit par Majaastre. Dans l'espace de représentation de synthèse, le simulacre numérique, sans être affecté par la chose représentée, continue d'être interprété comme l'incarnation d'un phénomène sensible. Qui plus est, servant d'illustration à ce dernier, il s'astreint au paradigme de la *mimèsis* pour gagner en évidence dans les systèmes de représentation perspectifs auquel il s'associe, la photographie, la vidéo, le cinéma. Il désigne un double virtuel animé d'une présence sur laquelle s'exercent des opérations programmées.

De quelle nature les simulacres numériques peuvent-ils alors se prévaloir ? Le numérique permet-il de modeler la transparence de l'image comme une substance ? Comme le dessin émeut ceux qui voient en lui le geste de l'artiste qui donne vie, le numérique répondrait-il à l'espoir de donner corps à l'image ? Considéré comme un médium de contact, l'écran digital accrédite-t-il une relation tactile avec le monde des idées et de l'imagination ? Désormais, comment notre besoin contemporain d'être constamment en lien direct avec l'image alimente-

²¹ Jean-Olivier MAJAASTRE, *Approche anthropologique de la représentation. Entre corps et signe*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 196

²² Voir Charles S. PEIRCE, *Ecrits sur le signe*, G. Deledalle, Paris, Seuil, 1978, pp. 138-165. Sur la problématique philosophique de l'empreinte et son « illustration » dans les arts plastiques, voir Georges DIDI-HUBERMAN, *L'empreinte*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1997. Pour la période contemporaine, voir Véronique MAURON, *Le signe incarné : ombres et reflets dans l'art contemporain*, Paris, Hazan, 2001

t-il le désir d'associer la matière digitale à un contact charnel, de faire évoluer la sensibilité de notre corps dans la découverte de la réalité, d'aller toujours plus loin dans sa pénétration ?

La troisième partie, consacrée à la simulation, étudie la plasticité du digital. Le simulacre numérique se situe à la fois en-deçà et au-delà de la visibilité mimétique. Il est l'image d'une image dont le modèle lui-même se résorbe à travers sa représentation. La fascination du double (de conception ontologique) et la représentation comme substitut (mimétique et symbolique) disparaissent au profit d'une image qui se constitue comme sujet à part entière. Cette troisième partie est ainsi consacrée à la plasticité du numérique selon sa capacité à engendrer des corps synthétiques qui imitent le vivant. Elle s'accompagne des spéculations au sujet de la projection humaine dans ce qui n'est pas humain. Entre la réalité et le rêve où le point de vue humain se projette vers d'autres dimensions, les œuvres étudiées questionnent la représentation que l'homme a de lui-même dès lors qu'il prend conscience de la relativité de sa place parmi les êtres qui existent et dans les mondes qu'il imagine. Comme par lassitude de se projeter et de concevoir le monde par rapport à soi, le spectateur, face aux images de synthèse, rêve de s'émanciper de la relativité de sa perception, des lois de la nature et d'être porté au-delà de ses limites. Comme toute autre représentation, les simulacres numériques questionnent le principe d'identification au sens formulé par l'anthropologue écossais James George Frazer « Pourquoi les hommes désirent-ils déposer leur vie hors de leur corps ?²³ »

Nous nous appuyons dans ces trois parties sur des œuvres contemporaines, du film *A.I. Artificial Intelligence* de Steven Spielberg, qui date de 2001, à l'installation vidéo *The Dreamers* de Bill Viola réalisée en 2013. Au cours des années 2000-2010, les arts plastiques, le cinéma et le digital s'influencent ouvertement, convertissant les problématiques plasticiennes dans les domaines cinématographiques et numériques, et réciproquement. Notre étude rapproche donc œuvres plasticiennes et représentations synthétiques. Elle rend compte de l'éloquence sensible du digital en regard de peintures, de sculptures, de performances et de pièces plasticiennes qui composent avec les images de synthèse. Afin de situer les problématiques liées au numérique dans une perspective historique, nous convoquerons aussi des références plus anciennes dans la peinture, la sculpture, l'installation, le cinéma et la vidéo. Les œuvres étudiées sont européennes et américaines. Deux films pourtant sortent du cadre occidental, *Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures* (2010) du cinéaste thaïlandais Apichatpong Weerasethakul et *The Grandmaster* (2013) du hongkongais

²³ James G. FRAZER, *L'homme, Dieu et l'immortalité*, 1928, trad. P. Sayn, Paris, Librairie orientaliste Paul Geuthner, 1928, p.274

Wong Kar-Wai, parce qu'ils sont exemplaires, respectivement, d'une mise en scène des visions spectrales et des effets volatiles de la matière digitale, dans le même esprit que la création occidentale. Enfin, bien que réalisés par le réalisateur chinois John Woo, *Face/Off* (1997) et *Paycheck* (2003) sont des productions américaines.

Le numérique n'est pas à proprement parler soupçonné de falsifier et d'affabuler plus que les autres disciplines artistiques. Sans doute amplifie-t-il l'ambiguïté des œuvres visuelles qui entendent remplacer le réel par son image. Comme le suggère Paul Valéry, « peut-être croyons-nous recevoir d'un objet d'autant plus de vie que nous sommes plus obligés de lui en donner ?²⁴ » Les figures synthétiques naissent d'une nuée de pixels. Comment prêter à ces évanescences une consistance, une substantialité parfois capable de faire croire au fantasme d'une vie derrière l'incorporel digital ? Quelles manifestations du vivant souhaitons-nous observer au travers des apparences virtuelles ? Les personnages virtuels suscitent-ils un nouveau type d'identification ? À quel niveau d'échange avec le spectateur se situe leur incarnation possible ?

²⁴ Paul VALÉRY, *Variété III, IV et V*, Paris, Collection Folio essais, Gallimard, 2002, p. 155

PARTIE 1.

PRÉSENCE

**RELATIONS DU NUMÉRIQUE
AVEC LE VIVANT**

Selon Jean-Marie Pontévia, « la Beauté, pour l'homme occidental, a toujours été jusqu'ici la *Présence*. Son sens le plus manifeste semble même avoir été de conjurer l'absence et, à cette fin, elle produit un redoublement de présence qu'on peut appeler *intensité*.²⁵ » Face à une œuvre, la notion de présence postule une relation entre l'intelligible et le sensible où le premier est le paradigme du second. La présence dans l'art visuel n'a pas d'abord pour principe de ressembler au vivant, encore moins de le remplacer mais d'offrir une relation symbolique sous forme visible.

L'une des origines les plus attestées des images réside dans l'expérience de la mort. La question de l'image se définit par rapport à la vie et la croyance en une survivance après la mort. L'art conjecture une seconde vie. Par la médiation de la symbolique artistique, l'homme s'entretient avec les puissances invisibles.

« La notion d'image inclut la réalité du corps », précise l'égyptologue allemand Jan Assmann. « C'est valable non seulement pour la plastique funéraire, mais aussi pour les images divines dans les temples. Ointes et habillées lors du culte divin journalier, celles-ci sont l'objet de tous les soins prodigués à un corps et non à une image. [...] L'analogie de la statue et du corps apparaît immédiatement en toute clarté.²⁶ »

Les traditions antiques, reliant l'image à l'immortalité, ont pénétré au fil des siècles les formes d'expression profanes et religieuses. À partir des traditions de l'Antiquité, de Byzance à la Renaissance, l'Occident monothéiste, instruit par la double nature divine et incarnée du Christ, médiatise le message de Dieu par l'image via le Dogme de l'Incarnation. Derrière l'icône se cache, si ce n'est un corps, au moins un esprit et une vision qui transfigurent la matière et ses effets. Les apparences physiques de l'image visent à se projeter vers une transsubstantiation. Selon les instances qui en règlent le culte et en garantissent le sens, les œuvres qui « présentifient » sont rattachées à des lieux et à des pratiques qui reposent sur la croyance. Elles sont des médiums de foi et ne sont pas assujetties à la ressemblance puisqu'elles attestent de l'existence d'un ailleurs et d'un autrement. L'essence prime ainsi sur

²⁵ Jean-Marie PONTÉVIA, *Tout a peut-être commencé par la beauté, Écrits sur l'art et pensées détachées*, Seconde édition, Paris, William Blake & Co Edition, 1995, p. 62

²⁶ Jan ASSMANN, *Mort et au-delà dans l'Égypte ancienne* (2001), trad. N. Baum, Paris, Éditions du Rocher, 2003, pp. 170-171

l'apparence. L'image, fondée sur une relation symbolique, donc structurellement interprétable, est susceptible d'engager le spectateur dans une méditation voire, plus tard, une introspection. À cet égard, l'image ne se contente pas de reproduire la vie dans l'inaltérable : elle altère son contexte – le culte, la cérémonie, les officiants.

D'un point de vue technique, le numérique semble d'abord rompre la visée symbolique des représentations et des œuvres d'art qui prévaut depuis l'Antiquité. L'image de synthèse crée des objets de son propre fond. Pour cette raison, le numérique est souvent comparé à la puissance de l'icône. Mais sa lumière ne provient pas d'une transcendance dont l'illumination caresse les images qui la représente. Le digital ne met pas en rapport le monde sensible avec un fondement spirituel. Il est autotélique, sans aucune relation à quelque extériorité que ce soit. Néanmoins, il faut se garder de réduire le numérique à des images purement formelles parce qu'elles ne s'opposent en rien à la capacité de révélation. Le simulacre de synthèse révèle l'« être » des choses sans lien ontique (sans lien avec une vérité ontologique).

Il n'y a pas de corps dans les simulacres numériques, mais il y a face à leurs apparitions diaphanes celui du spectateur qui tente de s'y réfléchir, de s'identifier. Les représentations digitales s'imprègnent du « corps réel, ce corps de spectateur que chaque projection fait un moment disparaître ou presque.²⁷ » Le numérique intègre sa vision comme le lieu d'où s'engendre la multiplicité des points de vue et des interprétations. Orienté par ses réflexes d'identification, le spectateur cherche un caractère sensible derrière le numérique et souhaite croire à une animation interne à travers laquelle il se reconnaîtrait. Comment le numérique répond-il à ce désir d'ordre anthropologique du spectateur de percevoir l'œuvre comme le miroir de ses doutes et de ses inquiétudes, mais aussi de ses actes ?

²⁷ Dominique NOGUEZ, *Le cinéma, autrement*, Paris, Collection 10/18, Union générale d'éditions, 1977, pp. 98-101

CHAPITRE 1.1. – LE VIVANT DANS L’IMAGE

Le numérique ne peut se soustraire du passé et des références culturelles qui éduquent le regard. Il se mesure à la tradition. Les œuvres digitales coexistent avec des systèmes qui conviennent à la critique platonicienne du monde sensible, entre présence et représentation. Elles participent d’une métaphysique de l’image. Qu’elles procèdent d’un art de présentation qui privilégie l’allégorisation des motifs - l’icône - qu’elles résultent d’une intelligibilité propre au modèle de la Renaissance - l’art comme *cosa mentale* – ou qu’elles puisent encore dans les avant-gardes des XIX^e et XX^e siècles, elles jouent des présupposés esthétiques qui transfigurent le matériel en immatériel. La problématique la plus ambiguë advient quand l’image digitale convertit sa symbolique en une incarnation relative au vivant.

Certes, nous ne sommes plus aujourd’hui dans le dogme de l’Incarnation propre à la doctrine chrétienne. Mais ce modèle continue d’infléchir notre perception des images, dans un principe général qui éprouve les limites de l’imitation et de l’illusion et, dans le cas du numérique, de la simulation tactile et interactive. Stimulant des réponses intuitives, les représentations de synthèse forment le problème de l’image sous l’angle du contact. Elles captivent et s’expérimentent comme des manifestations sensibles. Au-delà des phénomènes et des fonctions dont elles font état, le spectateur souhaite entretenir avec elles les mêmes rapports qu’avec les images traditionnelles, à savoir dialoguer avec une « substance » dont elles nous feraient don.

Pendant des millénaires, les hommes ont cru à la reviviscence du vivant par l’acte de création. Des crânes de Jéricho à la momie égyptienne, des œuvres plasticiennes de Bill Viola (*Man Searching for Immortality / Woman Searching for Eternity ; Man with His Soul ; The Dreamers*, 2013) au film de Sofia Coppola *Somewhere* (2010), l’histoire des représentations atteste la pérennité de cette visée symbolique, qui culmine avec le modèle incarnationnel des icônes byzantines et chrétiennes. Une telle visée si étroitement liée au sacré continue-t-elle d’informer une technologique si hautement industrielle que le numérique et si oui, comment ?



CRANES SUR-MODELÉS DE TELL ASWAD, découverts en 2006, document CNRS

1.1.1. - LA CHAIR DE L'IMAGE

« *La vie est le roman de la matière* » (Cioran)

Comme l'énonce le philosophe Emil Cioran dans son *Précis de décomposition*, « la vie est le *roman* de la matière²⁸ ». Pour l'écrivain roumain, la « matière » correspond à ce qui est organique mais aussi à ce qui est de l'ordre de l'entendement, de l'expérience, de la mémoire, de l'intelligence, les facultés de l'âme et de l'esprit. La décrépitude du corps, imperceptible ou précipitée par la maladie, entraîne vers la fin de vie. Elle s'accompagne parfois de la sénescence de la raison. Le fait d'être en vie et de se sentir comme tel semble partagé par tous et celui d'être rayé du nombre des vivants conçu comme un nouvel avènement (dans nombre de religions) ou une fatalité arbitraire (pour la modernité laïque). Selon les cultures et selon leurs convictions, les hommes n'ont eu de cesse d'exprimer leur questionnement et leur inquiétude à propos d'une persistance au-delà de l'existence terrestre, par exemple en termes d'âme capable de se séparer du corps, souhaitant par le truchement de l'art accompagner son échappée. Perfectionnant leurs techniques en même temps que leurs messages à destination de

²⁸ E. M. CIORAN, *Précis de décomposition* (1949), Paris, Collection Tel, Gallimard, 1984, p. 123

l'au-delà, ils composèrent ainsi une variété d'écritures pour ouvrir « un horizon de sens au-delà des limites de notre vie ici-bas.²⁹ »

Pendant des millénaires, le roman de la *matière* dont parle Cioran s'est écrit par la conversion artistique (et symbolique) des *matières*, qui rendent tangibles ce qui est énigmatique et impénétrable. Dans sa conférence *De l'origine de l'œuvre d'art*, Martin Heidegger définit ainsi « l'œuvre d'art comme œuvre » à partir de la matière.

« Toute œuvre, dans la mesure où elle est, est produite *en pierre, en bois, en métal, avec* de la couleur, du son ou du langage. Ce que l'on a utilisé pour cette fabrication s'appelle la *matière*. Elle est conduite jusqu'à une forme. Cette décomposition de l'œuvre selon la matière et la forme engendre encore par la suite d'autres distinctions, entre le fond, le contenu et la figure. Il est toujours possible d'utiliser ces déterminations de matière et de forme à propos de l'œuvre d'art, chacun y parvient aisément, et l'habitude en a donc été prise depuis des siècles.³⁰ »

Depuis des millénaires, la perte d'un être aimé, son départ du monde des vivants conduisent les hommes à créer des représentations pour consoler du manque. « Si le langage, si l'art existent, c'est parce que existe l'«autre»³¹ ». La mort stimule la reviviscence imaginaire et l'acte de création. La sidération que provoque la dépouille mortelle porte vers la spiritualité et la renaissance par l'image, qui s'opposent à la décomposition de la mort.

« La mort est iconophile », affirme l'historien français Philippe Ariès. « [...] Malgré le discours sur la mort, qui abonde depuis qu'il y a une écriture, et donc une littérature (d'abord sacrée), l'image reste le mode d'expression le plus dense et le plus direct de l'homme devant le mystère du passage.³² »

Les artistes inventent des images où s'épanouissent les rémanences. Les hommes se confient à l'acte de transfiguration de l'art pour conjurer le sort et pour augurer d'une existence après la mort. Le « roman » n'est pas ici un modèle littéraire, il peut se faire « improvisation, fantaisie de la matière, chimie éphémère³³ », exploration de toutes les formes par lesquelles l'art tente de retenir et de reconstituer par la représentation ce qui se dérobe.

²⁹ Jan ASSMANN, *Mort et au-delà dans l'Égypte ancienne*, op. cit., p. 27

³⁰ Martin HEIDEGGER, *De l'origine de l'œuvre d'art, Première version*, trad. C. Layet, Paris, Payot & Rivages Poche, Petite bibliothèque 820, 2014, pp. 61-64

³¹ Georges STEINER, *Réelles présences, Les arts du sens* (1989), trad. M. R. de Pauw, Paris, Collection Folio essais/Gallimard, 1994, p. 169

³² Philippe ARIÈS, *Images de l'homme devant la mort*, Paris, Seuil, 1983, p. 7

³³ E. M. CIORAN, « Aveux et anathèmes » (1987), *Œuvres*, Paris, Collection Quarto/Gallimard, 1995, p. 1706

L'art, le conte des matières

Les fondements de l'art s'évanouissent dans le silence anépigraphique de la Préhistoire. Des temps immémoriaux à l'Égypte romaine, les différentes civilisations du Croissant fertile se succèdent et s'imprègnent les unes les autres, mêlant leurs mythologies, leurs traditions et leurs cultures. Des crânes sur-modelés de Jéricho aux portraits du Fayoum, elles s'appliquent à immortaliser la vie dans la matière, en confinant l'allégorie d'une âme inaltérable dans l'altérable d'un objet symbolique. En ce sens, l'art formalise le roman des matières qui tentent de reconstituer la vie. L'historien français Numa Denis Fustel de Coulanges constate que :

« C'est peut-être à la vue de la mort que l'homme a eu pour la première fois l'idée de surnaturel et qu'il a voulu espérer au-delà de ce qu'il voyait. La mort fut le premier mystère, elle met l'homme sur la voie des autres mystères. Elle éleva sa pensée du visible à l'invisible, du passager à l'éternel, de l'humain au divin.³⁴ »

L'origine des arts plastiques résulterait de l'expérience de l'absence et de la mort. Les premiers hommes expérimentèrent de multiples techniques pour entretenir les expressions du vivant et choisirent la tête comme relique d'une âme. La reconstitution du visage à partir du crâne marqua les efforts d'en conserver les apparences, d'en immortaliser l'esprit et de soustraire la condition humaine à sa destinée pour faire œuvre pérenne.

Parmi les plus anciens vestiges de l'humanité, les crânes surmodelés datent d'au moins - 8500 av J.-C. Retrouvés dans les nécropoles néolithiques du Croissant fertile, ils témoignent des débuts de la plastique funéraire. Qu'ils proviennent du Proche-Orient, d'Océanie, d'Afrique ou d'Amérique du Sud, ils sont recouverts de plâtre et/ou d'argile pour reconstituer la face³⁵. La matière est peinte pour suggérer un visage. Les orbites sont incrustées de coquillages bivalves ou de pierres luisantes pour créer des yeux. La tête est parfois couronnée et le visage recouvert d'une fine couche d'or, selon les usages rituels. Le crâne devient un portrait et un objet de culte. Échappant à la terre à laquelle ils étaient destinés, les crânes étaient sans doute exposés comme des reliques vénérées ou des trophées - telle une tête arrachée à l'ennemi - afin de continuer le roman de la vie. Ainsi, dans *Vie secrète*, l'écrivain Pascal Quignard propose de définir l'image du crâne sous le primat culturel :

³⁴ Numa Denis FUSTEL DE COULANGES, *La cité antique*, Paris, Librairie Hachette, 1927, p. 20

³⁵ Voir pour approfondir : *La mort n'en saura rien : reliques d'Europe et d'Océanie*, catalogue d'exposition sous la direction d'Yves Le Fur, Musée national des arts d'Afrique et d'Océanie, Paris, 12 oct. 1999 – 24 janv. 2000, Réunion des Musées Nationaux / Grand Palais, France, 1999

« *Imago* voulait dire à l'origine la tête de mort du mort découpée, placée sous le foyer, puis surmodelée et enfourchée sur un bâton, puis posée sur le toit, puis le masque de cire empreint sur son visage, puis la peinture à la cire qui représente ses traits placée sur les bandeaux de la tête momifiée.³⁶ »

La fascination de l'homme pour le crâne est immémoriale et souligne son importance symbolique. Que celui-ci puisse être le siège de l'âme ou d'une force vitale semble avoir incité les vivants à lui léguer une « expression d'argile » afin de sauver sa mémoire du néant.

« Il y a une étrange vertu dans les reliques », remarque l'écrivain Jacques Chessex. « Les plus endurcis d'entre nous, les plus téméraires aventuriers du néant, les matérialistes, les athées mêmes ne peuvent s'empêcher d'être saisis, parfois jusqu'à l'adoration nerveuse, par les restes d'un saint, d'un dément abyssal, d'un assassin.³⁷ »

Le crâne devient une *camera obscura* abritant une pluralité de mondes possibles, prêts à prendre la place du réel et à réfléchir sa beauté bizarre comme modèle. Il fonctionne comme un miroir dont le reflet correspondrait, selon Maurice Blanchot, à un portrait « exprimant ce fait que le visage n'est pas là, qu'il est absent, qu'il n'apparaît qu'à partir de l'absence qui est précisément la ressemblance.³⁸ » Le crâne rappelle que « tout ce que nous pouvons dire ou faire, penser ou sentir, porte un même masque.³⁹ » Son allégorie est universelle et surpasse en force chaque variation de sa représentation. Ses multiples métamorphoses enrichissent notre grammaire visuelle mais ne produisent pas de savoir complémentaire à sa symbolique. Son image traduit radicalement que l'existence n'est qu'une ponctuation dans le livre du devenir universel. Face à elle, l'homme est porté par la conscience de sa mortalité qui le stimule à accomplir des projets pour la postérité. Pendant des millénaires, le roman *de la matière* dont parle Cioran s'est écrit par la conversion symbolique *des matières* dans la représentation, l'art remplissant ainsi un rôle conjuratoire.

³⁶ Pascal QUIGNARD, *Vie secrète*, Paris, Collection Folio, Gallimard, 1998, pp. 115-116

³⁷ Jacques CHESSEX, *Le dernier crâne de M. de Sade*, Paris, Grasset, 2009, p. 109

³⁸ Maurice BLANCHOT, *L'Amitié*, Paris, Gallimard, 1971, p. 43

³⁹ Fernando PESSOA, *Le livre de l'intranquillité de Bernardo Soares*, trad. F. Laye, nouvelle édition, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 1999, p. 266



Sofia COPPOLA, *Somewhere*, 2010

La ressemblance par contact

L'une des séquences du film *Somewhere* de Sofia Coppola explicite comment le regard anthropomorphise la matière, même abstraite. Le personnage principal en est un comédien, Johnny Marco (Stephen Dorff). Il se confie aux mains de spécialistes des effets spéciaux pour réaliser le moulage de son visage, dans le but de le représenter en vieil homme. La scène, muette, présente sa tête emplâtrée comme une vanité et la cinéaste américaine use de la lenteur du plan séquence pour révéler le besoin d'identification du spectateur, même face à un acteur recouvert de matière informelle. La scène participe d'une esthétique où l'effet spécial le plus réussi est l'acteur lui-même.

Somewhere raconte l'histoire de Johnny Marco. Esseulé au Château Marmont sur Sunset Boulevard, le comédien arpente les couloirs et les salles du grand hôtel avec désenchantement. Revenu de tout, il perd son temps entre séances de promotion, soirées jet-set et virées en voiture de luxe. Dans cet univers factice, l'arrivée de sa fille de treize ans, Cleo (Elle Fanning), bouleverse sa vie et l'oblige à s'interroger sur la vanité du monde confiné d'Hollywood. De scène en scène, son rôle de père se consume petit à petit au profit de celui de la star qui ne peut se passer d'artifices. Placée à dessein au milieu du long-métrage, la séquence décrite du masque est déterminante parce qu'elle synthétise la dissolution de sa personnalité.

Dans cette scène, l'acteur prête sa tête aux doigts experts de trois spécialistes des effets spéciaux qui doivent réaliser le moulage de son visage pour les besoins d'un film en préparation. Assis dans un fauteuil, habillé d'un tee-shirt, il écoute leurs conseils puis le trio s'affaire et lui pose un bonnet de tissu synthétique pour aplatir ses cheveux et retrouver la forme de son crâne. Ils recouvrent ensuite ses yeux d'un gel qui colle ses paupières, puis commencent à poser du plâtre sur le haut de la tête et ses joues. Balloté entre les mains des trois techniciens, le visage de l'acteur se recouvre progressivement d'une couche épaisse de matières. Il s'efface derrière une masse informe qui reflète toutefois la forme ovale du faciès. Contraint de fermer les yeux et la bouche pendant toute la durée de l'opération, le comédien ne respire que par le nez pendant une quarantaine de minutes. Au terme du recouvrement, il reste seul dans la loge. La caméra se rapproche doucement. La respiration de l'homme anime le fond sonore. Accompagnant le zoom progressif, le spectateur observe le masque avec de plus en plus d'attention. Le visage se devine derrière l'agrégat. Les rugosités de la matière acquièrent une autre consistance. Les yeux clos et la forme du nez se repèrent aisément. Au niveau de la bouche, un trait exprime le désœuvrement de l'acteur dans la loge. La tête se discerne de mieux en mieux.

La séquence subjuguée et son silence inspire. Le masque de plâtre convoque de multiples références que nous prenons le temps d'associer dans la durée du plan. Les souvenirs de momies grimaçantes, de crânes sur-modelés, de masques mortuaires, de têtes réduites et de corps calcinés de Pompéi viennent à l'esprit. Le regard qui examine la tête emplâtrée de Johnny Marco souhaite y distinguer son visage. Cette intention s'accompagne d'une anthropomorphisation de la matière. La résolution à reconnaître du vivant dans la matière est inscrite dans nos habitudes culturelles et une telle séquence explicite la façon dont elle reste cruciale à l'ère numérique. Comme l'écrit Paul Valéry, « chez l'Homme..., cette idée [la mort] excite au plus haut degré l'imagination qu'elle défie. Si la puissance, la perpétuelle imminence, et en somme, *la vitalité de l'idée de la mort*, s'amoindrissaient, on ne sait ce qu'il adviendrait de l'humanité. Notre vie organisée a besoin des singulières propriétés de l'idée de la mort.⁴⁰ »

Dans le cas du numérique, de la 3D à la *performance capture*, la modélisation à partir du vivant est primordiale à la création de personnages synthétiques. Elle s'effectue par

⁴⁰ Paul VALÉRY, « Préface » in James G. FRAZER, *La crainte des morts*, trad. M. Drucker, Paris, Émile Nourry, 1934, pp. 5-6

simulation dans le premier cas ou par analogie dans le second mais l'homme reste le modèle qui « articule » la matière. Son « incorporation » symbolique au sein de l'image affine le synthétique aux traditions conjuratoires. Le numérique négocie un supplément d'âme qui l'inscrit dans le prolongement des techniques de préservation du vivant par la représentation. Le thème du portrait-substitut, qui confère à la peinture le rôle de confier à la postérité l'image des morts, conçoit l'art comme un « anti-destin » (André Malraux)⁴¹.

L'attention portée à la tête plutôt qu'à une autre partie du corps est immémoriale. Elle symbolise une personnalité. Les traits du visage témoignent d'une vie. Durant la préhistoire, comme le souligne Georges Bataille dans *Lascaux ou la naissance de l'art*, « le crâne était (déjà) la partie du corps qui ne devait pas cesser dans la mort de représenter l'être qui l'habitait. [...] Le crâne, après la mort, était toujours cet homme auquel les survivants avaient à faire autrefois.⁴² » Plus qu'une trace, il demeure le référent d'une existence authentique, reconstituée, imaginée et rêvée. Néanmoins un crâne ne fait pas un portrait. Le plâtre du masque mortuaire prélève du visage ce qui reste de vie le jour du trépas. Il s'imprègne de la putréfaction du visage pour minéraliser son image. La *ressemblance par contact* enregistre le résultat d'une vie.

Dans le cas de Johnny Marco, cette *ressemblance par contact* donne figure à ses tourments. La séquence se termine à un stade avancé du travail. Le masque est en cours de finition. L'acteur se découvre dans le miroir en vieillard aux cheveux blancs. Amusé et intrigué, il se penche pour observer sa métamorphose. Son regard examine le travail puis discerne avec stupeur que l'artifice réfléchit la dégénérescence prématurée de sa personnalité désabusée. L'image révèle la vie intérieure de son sujet.

Filmée en 2010, la séquence de *Somewhere* invite, de surcroît, à réfléchir sur les techniques de modélisation numérique du vivant. À l'image des prothèses en latex, la *performance capture* à partir des expressions d'un comédien invite aussi à chercher le supplément d'âme du virtuel dans le fantôme de l'acteur. Profiterait-elle à notre regard pour sonder l'âme humaine plus profondément que les effets traditionnels, ou l'égarerait-elle au contraire dans l'illusion ? Parfois, l'association des effets traditionnels avec les plus récents expose une différence de nature qui ne manque pas d'interroger. Par exemple, pour certains

⁴¹ André MALRAUX, *Les voix du silence* (1951), Paris, Collection La Galerie de la Pléiade, Gallimard, p. 637

⁴² Georges BATAILLE, *La peinture préhistorique, Lascaux ou la naissance de l'art* (1955), Genève, Éditions d'Art Albert Skira S.A., 1980, pp. 29-31

spectateurs, les personnages réalisés en *performance capture*, tel le Gollum de la trilogie de Peter Jackson *The Lord of the Rings* (*Le Seigneur des Anneaux*, 2001-2003), paraissent plus incarnés que ceux qui exploitent la modélisation numérique sans modèle. Leurs caractères se définiraient par les résidus de présence du comédien, là où les autres ne se singulariseraient que par leurs aspects merveilleux. Se prêtant aux jeux des apparences, de quel supplément d'âme les techniques numériques pourraient-elles alors se vanter quand celles-ci ne sont pas issues du vivant ? Que souhaitons-nous voir dans la prothèse de Johnny Marco, dans la *performance capture* comme dans les personnages synthétiques ? Quelle manifestation du vivant souhaitons-nous observer aux travers des apparences virtuelles ? Quelle part de nous-mêmes avons-nous besoin de léguer aux images digitales ?

Comme dans la séquence de *Somewhere*, la création numérique est proche du modelage. Elle est tendue vers ce que l'écran diffuse dans l'instantanéité, offrant l'illusion de manifester une présence en accord avec la conception du temps présent définie par Merleau-Ponty comme là où « l'être et la conscience coïncident⁴³ ». Cette capacité projective de l'image numérique la convertit en un champ d'existences. Les signes s'organisent en figures mouvantes tissées dans la matière électronique, c'est-à-dire la fragmentation en pixels. Sur fond pixellisé, l'agitation des motifs et des couleurs ménage l'illusion d'une présence. Dès lors, les représentations digitales inspirent des effets d'identification comparables à ceux produits par la peinture, la sculpture, la photographie et le film-pellicule. Elles appellent à l'anthropomorphisation de ses morphèmes visuels.

1.1.2. - LA RECOMPOSITION DU VIVANT PAR L'IMAGE

Du corps préservé à l'image du vivant sans corps

L'histoire de l'art s'accorderait donc à celle des hommes qui éprouvent le désir d'entretenir la mémoire du vivant. La thèse repose sur l'expérience universelle de l'être humain qui, un jour, voit une vie s'évanouir devant lui, perdue à jamais. Comment garder une trace de ce qui s'évanouit ? Comment entretenir la mémoire ? Comment perpétuer le passage d'un homme sur terre ? Par définition, le vivant évolue sans cesse ; l'immortaliser est, d'une certaine façon,

⁴³ Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception* (1945), Paris, Collection Tel, Gallimard, 1976, p. 485

contraire à sa nature. Pourtant, les hommes de l'Antiquité, pour se défendre contre l'oubli, préservèrent les corps, les embaumèrent. Ils métamorphosèrent leurs squelettes en reliques. Ils les affublèrent d'objets et de parures pour restituer les apparences du vivant. Comme le précise Régis Debray, dans *Vie et mort de l'image* :

« Les rites de funérailles [...] illustrent autant les vertus symboliques que les avantages pratiques de l'image primitive comme *substitut vivant du mort*. [...] Comme si la pierre sculptée aspirait en elle le souffle des disparus. Il y a bien transfert d'âme entre le représenté et sa représentation. Celle-ci n'est pas simplement métaphore de pierre du disparu, mais une métonymie réelle, un prolongement sublimé mais encore physique de sa chair. L'image, c'est le vivant de bonne qualité, vitaminé, inoxydable. Enfin fiable.⁴⁴ »

L'aspiration à l'immortalité est constitutive de la croyance de l'homme en une existence *post-mortem*. Parmi les civilisations antiques, l'Égypte est celle qui y consacra son art et sa symbolique. Invoquant les dieux pour vivre une seconde fois, les Égyptiens produisirent un art funéraire en dialogue avec l'éternité. « La stèle funéraire égyptienne dressée à l'aplomb du sarcophage enfoui regarde vers le couchant, puisque les morts voyagent vers le soleil. Elle a la forme d'une porte ouverte. Car telle est sa destination : *faire communiquer les vivants et les morts* ⁴⁵ ». La force d'incarnation de la statuaire, des objets comme des fresques et textes gravés des Égyptiens provient de cette allégation de la vie dans l'inaltérable. Des premiers embaumements de l'Ancien Empire (2800-2300 av. J.-C.) aux momies de l'Égypte romaine (III-IV^e siècle apr. J.-C.), le projet des Égyptiens de conserver à leurs défunts l'apparence du vivant a durablement imprégné la représentation de l'être humain. C'est la célèbre thèse d'André Bazin :

« À l'origine de la peinture et de la sculpture (se) trouverait le 'complexe' de la momie. La religion égyptienne dirigée toute entière contre la mort, faisait dépendre la survie de la pérennité matérielle du corps. Elle satisfaisait par là un besoin fondamental de la psychologie humaine : la défense contre le temps. La mort n'est que victoire du temps. Fixer artificiellement les apparences charnelles de l'être c'est l'arracher au fleuve de la durée : l'arrimer à la vie. Il était naturel de sauver ces apparences dans la réalité même du mort, dans sa chair et dans ses os. [...] Ainsi se révèle, dans les origines religieuses de la statuaire, sa fonction primordiale : sauver l'être par l'apparence. ⁴⁶ »

⁴⁴ Régis DEBRAY, *Vie et mort de l'image*, op. cit., pp. 27-30-32

⁴⁵ Régis DEBRAY, *Vie et mort de l'image*, op. cit., p. 61

⁴⁶ André BAZIN, « Ontologie de l'image photographique », *Qu'est-ce que le cinéma ?* (1945), Paris, Collection 7^e Art, Les éditions du Cerf, 2002 (quatorzième édition), p. 9

Les artistes de l'Antiquité représentèrent des visages, des corps, des figures dans la pierre. Ils gravèrent leurs silhouettes. Ils modelèrent leurs volumes. Ils les rehaussèrent de pigments de couleurs pour les animer d'un semblant de vie. L'analogie avec le vivant était derrière les formes, comme une imprégnation primordiale. Elle constituait sa profondeur, le supplément d'âme. La logique de la représentation se mit ainsi en place, inspirant l'écriture des images, de l'immédiateté de leur perception à l'horizon infinie de leur interprétation, de la surface au fond. La maîtrise des techniques, les échanges interculturels participèrent de l'évolution du langage iconographique. Les artistes s'orientèrent vers la *mimèsis*, l'illusionnisme, le symbole, l'Idéal, chaque création témoignant de l'imprégnation sensible d'un esprit, d'une substance irréductible parce qu'immanente de ce qui nous constitue en tant qu'être et qui nous réunit sous le sceau de l'humanité. Une représentation est inséparable de la trame d'une vie, de celle qui en est l'objet comme de celle qui en est le créateur.

Le vivant retrouvé

Comme le précise Hans Belting dans *Image et culte*, « le portrait funéraire antique annonce déjà les intentions et les moyens de l'icône⁴⁷ » du Haut Moyen Âge. La transsubstantiation caractéristique des portraits funéraires gréco-romains a non seulement survécu dans l'icône chrétienne mais elle a aussi fondé l'esthétique occidentale. Le concept religieux d'Incarnation et ses transpositions profanes dans l'histoire de l'art dépend d'une imprégnation allégorique des *re-présentations*.

« Le corps humain est le tombeau des dieux, comme l'écrit le philosophe français Alain. Les hommes ont cherché longtemps d'où venaient leurs rêves, leurs passions, leurs impulsions, et aussi les grâces soudaines, allègements et délivrances, sans faire assez attention à ce mécanisme qui s'éveille, s'emporte, s'irrite, s'étrangle de lui-même, et, l'instant d'après, s'apaise, se relâche, se desserre, bâille, s'étire et dort, selon ses propres lois et sans souci de nos jugements et prières, tant que nous n'avons pas l'idée simple de le mouvoir selon nos puissances connues, j'entends de le promener, de l'asseoir, de le coucher, de l'exercer, de la masser enfin de mille façons.⁴⁸ »

En ce sens, pour préserver le secret de la vie, les Égyptiens perfectionnèrent les techniques de momification afin que les dieux s'infiltrèrent dans le corps comme dans un tombeau. De

⁴⁷ Hans BELTING, *Image et culte, Une histoire de l'art avant l'époque de l'art* (1990), trad. F. Muller, Paris, Les Éditions du Cerf, 2007, p. 135

⁴⁸ ALAIN, *Système des beaux-arts* (1926, renouvelé en 1953), Paris, Collection Tel, Gallimard, 2008, p. 26

l’Ancien Empire à l’invasion romaine, l’Égypte imprègne leurs sépultures de l’aura du vivant. Du sarcophage à la momie, la représentation est en lien avec le corps retombé sous l’emprise d’Osiris. Les dieux se confient à l’image et à son pouvoir de transfiguration qui fascine. Comme l’invoque Christine Bergé dans *La Peau, Totem et tabou*, « imaginons le silence des nécropoles égyptiennes dans l’ombre desquelles était scellé le corps momifié des défunts. Pendant que leur enveloppe terrestre poursuivait son voyage dans le temps, leur âme voguait sur une barque légère vers les rives du Nil céleste.⁴⁹ »

1.1.3. - LA REPRÉSENTATION DU VIVANT SANS CORPS

« *Les corps s’éloignent* » (Amiel)

À l’heure de la dématérialisation numérique, l’art funéraire de l’Égypte antique de conserver à leurs défunts l’apparence du vivant semble *a priori* loin de nos préoccupations contemporaines mais il n’en est rien, bien au contraire.

« Que re-présente-t-on avec une image de synthèse, qui n’est pas la ‘trace du réel’, la momie d’un changement ? » s’interroge Réjane Hamus-Vallée. « Que choisit-on, quand on opte pour une technique plutôt qu’une autre : un visuel différent [...] ou bien encore un rapport au réel différent ? [...] Est-ce parce que l’ordinateur s’affranchit du réel, qu’il lui est plus aisé ensuite de le reconfigurer à sa guise ?⁵⁰ »

Contrairement à la photographie, au cinéma et même à la vidéo, le numérique ne s’imprègne pas de son modèle. Il s’en inspire. Il l’imite. Il peut suppléer à sa réalité, mais il ne peut se prévaloir d’emprunter à son aura. Aussi le numérique, pour ses détracteurs, ne convainc pas parce qu’il ne témoigne pas de l’empreinte, d’une analogie avec le réel. Artificiel et virtuel par définition, discrédité comme tel, il n’atteste d’aucun lien avec un « original ». Les images synthétiques s’éloigneraient trop du vivant pour faire *imago*. Mais comme l’affirme Georges Steiner, « la reproduction n’est jamais la force vive⁵¹ ».

⁴⁹ Christine BERGÉ, *La Peau, Totem et tabou*, Auxonne, Collection Borderline, Le Murmure, 2015, p. 19

⁵⁰ Réjane HAMUS-VALLÉE, *Les effets spéciaux*, Paris, Cahiers du cinéma, les petits cahiers, Scéren-CNDP, 2004, p. 60

⁵¹ Georges STEINER, *Dans le château de Barbe-Bleue, Notes pour une redéfinition de la culture* (1971), trad. L. Lotringer, Paris, Collection Folio essais, Gallimard, 2013, p. 72

Or, l'apparition du numérique prend place dans le contexte plus large d'émergence de nouvelles conceptions et techniques du vivant, les biotechnologies nées de la découverte de l'ADN et leurs développements exponentiels à partir des années 1990. Il faut donc penser les liens des images avec le vivant en parallèle à l'évolution des conceptions de l'existence simultanément physiologique, individuelle et sociale.

« Tout d'abord, l'arsenal des techniques biomédicales. La chirurgie des organes de rechange, l'utilisation des ressources de la chimie pour combattre le vieillissement des tissus, le choix du sexe de l'embryon, la sélection des facteurs génétiques à des fins éthiques ou stratégiques, préparent, au sens propre, une nouvelle typologie de l'homme.⁵² »

On ne peut que spéculer sur l'avenir de ces expériences scientifiques ou pseudo-scientifiques, mais elles modifient notre rapport à la vie, au corps, à notre intériorité, à notre conscience et à notre rapport au temps et à l'espace. En correspondance, l'image numérique n'est pas perçue comme une empreinte, mais comme une représentation labile où tout est envisageable. L'absence d'impression analogique et l'intelligence de ses effets sont vécues, selon les sensibilités et l'attachement aux traditions, comme un manque ou au contraire comme une potentialité infinie. Le spectateur se soucie plus de se rapprocher de l'image comme événement visuel que de ses fondements ontologiques. Nous sommes loin de l'embaumement d'un corps, de sa momification dans des bandelettes parfumées, prenant l'apparence du défunt. Comme le remarque Vincent Amiel :

« Sur nos écrans, les corps s'éloignent. Et la chair, qui palpait encore dans la matière de la lumière, disparaît de nos représentations électroniques. La surface, peu à peu, remplace la texture. [...] Les couleurs, les formes, les densités et le mouvement sont codés, numérisés, [...] (construisant) des types de représentation desquels la densité physique se trouve de plus en plus exclue. Avec les facilités contemporaines de transmission, ce sont les qualités sensibles de l'image qui s'éloignent, ce sont ces corps tangibles qui, de Rubens à Salgado, de Vigo à Cassavetes, ont pesé sur le mouvement des êtres, ont pesé sur l'acte et le geste, ont infléchi l'idée ou la narration. Corps lourds, muscles tendus, chairs abandonnées ; ils ont été, pendant des siècles, la part d'image offerte à l'homme, le fragment indicible d'une représentation aux ordres idéologiques successifs par ailleurs trop explicites (religieux, organiques, romantiques...). Sur quels écrans les voir désormais ? Le cinéma sans doute est le dernier (ou le fut-il ?) à offrir au regard un mouvement lesté, non dégagé de la corporéité des formes, où le grain ne s'efface pas au profit de la rapidité d'action, ni la matière au profit du récit.⁵³ »

⁵² *Ibid.*, p. 141

⁵³ Vincent AMIEL, *Le corps au cinéma, Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, Presses Universitaires de France, 1998, pp. 1-2

Les images synthétiques se sont libérées des actes de transsubstantiation qui définissaient les rituels funéraires antiques mais elles accordent, elles aussi, une place essentielle à l'interaction avec les sens. Le virtuel délivre du lien direct avec un corps mais il ambitionne d'imiter et de développer ses capacités. La symbolique du numérique, où se conjuguent les apports des sciences cognitives, telles les neurosciences en lien avec la psychologie et l'intelligence artificielle comme avec la philosophie et la linguistique, n'échappe pas aux « mystères de l'esprit » et aux rapports de ce dernier avec la matière.

L'embaumement s'est changé en cryogénéisation. La préservation des organes dans les vases canopes se reconnaît dans la cryoconservation des tissus et des cellules. Les nanotechnologies qui permettraient la régénération des tissus et des organes au niveau moléculaire pourraient inverser le cours de la vie. Les sciences ou pseudosciences expérimentales tentent d'exorciser le temps et les lois naturelles. Elles s'accompagnent du rêve d'ajourner le vieillissement, de perpétuer le fonctionnement des organes vitaux et ainsi de subsister au-delà des limites naturelles. Parallèlement, les représentations répondent à un besoin psychologique, intellectuel et moral profond car elles reflètent notre propre expérience, l'intimité de l'être, la projection de soi, vivre, exister, physiquement, mentalement en tant que sujet et objet de l'autre. Elles proposent d'expérimenter une nouvelle dimension de l'être dans laquelle nous projetons notre désir de voir plus loin, en profondeur mais d'une autre manière.

1.1.4. - LE SENTIMENT DE LA MATIÈRE

L'imprégnation de la matière

L'ère numérique génère et connaît d'importantes mutations technologiques, artistiques et culturelles qui modifient notre façon d'aborder la tradition et le patrimoine. Pour autant, elle est tourmentée en retour par l'histoire de l'art et les images du passé. Comme le précise Georges Steiner :

« Chaque ère nouvelle se contemple dans l'imaginaire de sa propre histoire ou d'un passé emprunté à d'autres cultures. C'est là qu'elle met à l'épreuve son identité, son intuition d'un progrès ou d'un recul. Les échos grâce auxquels une société s'efforce de déterminer la portée, l'influence et la logique de sa

propre voix, proviennent toujours de l'arrière – les mécanismes en jeu sont évidemment complexes et pétris d'un besoin confus, mais fondamental, de continuité. Aucune société ne peut se passer d'antécédents.⁵⁴ »

Les spirales du temps culturel déterminent en grande partie notre approche du numérique. Irrémédiablement, la perception des images digitales est liée à l'histoire de l'art. La mémoire et l'imagination hébergent tant de références visuelles, plus ou moins conscientes et assimilées, que le numérique ne peut s'extraire d'une lecture induite par et sur ce fond culturel. Comme l'écrit Tonio Hölscher, l'une des figures majeures de l'archéologie classique allemande :

« Toutes les images, dans des situations données, sous l'effet d'une perception émotionnelle d'une intensité particulière ou d'actes culturels emphatiques, sont susceptibles d'être intégrées à la vie sociale et de jouer le rôle d'êtres vivants. Il faut bien voir que le phénomène n'est pas circonscrit à une époque particulière. Ces forces vivantes sont attribuées aux images depuis l'époque archaïque et jusque dans l'Antiquité tardive. On racontait que les œuvres de Dédale, inventeur et archétype de l'art archaïque le plus ancien, étaient si vivantes qu'il aurait fallu les enchaîner pour les empêcher de s'enfuir. Nul besoin donc d'attendre le 'naturalisme' des époques tardives, qui conféra aux images un aspect 'vivant' : cette qualité leur était propre d'emblée. À l'inverse, on trouve des histoires de statues 'vivantes' jusqu'à l'époque impériale romaine et jusque dans l'Antiquité tardive. Il ne faut donc pas voir là non plus le fruit d'un animisme archaïque magique sur lequel aurait été fondée la croyance en la vie des statues : une telle représentation traversa sans s'altérer toutes les époques 'éclairées' de l'Antiquité grecque et romaine.⁵⁵ »

Les Égyptiens de l'Antiquité croyaient à l'enchantement de leurs symboles, les Grecs présumaient de la force d'incarnation de leurs statues polychromes, les Byzantins fondaient le pouvoir de l'icône sur l'exacerbation symbolique, les artistes de la Renaissance convertirent la *mimèsis* des Antiques en illusionnisme allégorique. Du XVI^e au XIX^e siècle, selon la thèse platonicienne de l'*Idea* et suivant les dogmes religieux qui ont diabolisé le côté charnel de l'image, la représentation artistique s'est rapprochée de l'expression de l'intelligible, se convertissant en « une chose de l'esprit » (« *la pittura e cosa mentale* » de Leonard de Vinci.) La perspective albertienne a durablement influencé notre vision du monde et elle continue d'inspirer notre conception des images dans les différents genres, du paysage au portrait.

⁵⁴ Georges STEINER, *Dans le château de Barbe-Bleue, Notes pour une redéfinition de la culture*, op. cit., pp. 13-14

⁵⁵ Tonio HÖLSCHER, *La vie des images grecques, Sociétés de statues, rôles des artistes et notions esthétiques dans l'arc grec ancien*, Paris, La Chaire du Louvre, Hazan, Musée du Louvre, Louvre éditions, 2015, pp. 29-30



Antonello de MESSINE, *Portrait d'homme dit Le Condottière*, 1474-76, Louvre, Paris
 Jean-Auguste Dominique INGRES, *Monsieur Bertin*, 1832, Louvre, Paris
 Pablo PICASSO, *Gertrude Stein*, 1905-06, Metropolitan Museum of Art, New York

Même après les avant-gardes des XIX^e et XX^e siècles qui se détournent à dessein des conventions, la composition d'un sujet se mesure encore aujourd'hui à l'aune de l'interprétation des données sensorielles selon l'illusionnisme optique. La perspective domine la création et la lecture de la plupart des images contemporaines. La raison n'est en rien liée à la force de l'analogie et à la séduction des effets du système perspectif mais à un paradoxe souligné par Régis Debray. À partir de la Renaissance, « l'idée de la création artistique s'est construite contre celle de création ontologique, tout en se modelant formellement sur elle. L'art est une ontologie inversée par primauté de la représentation sur la présence.⁵⁶ » Pour cette raison, le regardeur cherche dans la matière des images, figuratives et abstraites, l'imprégnation de l'être dans le sens métaphysique du terme. La profondeur d'une composition se conçoit selon ce qu'elle a saisi d'une réalité et d'une existence et selon ce qu'elle transmet potentiellement de cette même réalité et de cette même existence. Une représentation ne vaut que si elle invoque une présence. Les exemples dans l'histoire de l'art sont innombrables, dans le figuratif et l'abstraction, dans les portraits comme *Le Condottière* (1474-76) d'Antonello de Messine, le *Portrait de monsieur Bertin* (1832) de Jean-Auguste-Dominique Ingres, *Gertrude Stein* (1905-06) de Pablo Picasso, *Femme lisant* (1994) de Gerhard Richter et dans les tableaux abstraits de Malevitch, Rothko, Newman, De Kooning, Kirkeby d'une intensité aussi forte que les portraits cités. Comme une « ontologie inversée par primauté de la représentation sur la présence », l'impression ne se rapporte pas à un sujet. Elle ne résulte pas du motif mais de l'imprégnation de la matière.

⁵⁶ Régis DEBRAY, *Vie et mort de l'image*, op. cit., p. 252



Bill VIOLA, *Man Searching for Immortality / Woman Searching for Eternity*, 2013

L'allégorisation des matières

Dans le cas de la photographie comme celui d'un film, tel que le précise Nicole Brenez,

« L'exercice s'avère particulièrement difficile puisque le cinéma, art de la reproduction par excellence, favorise la réduction mimétique selon laquelle on rapporte immédiatement l'image à sa provenance – comme si les phénomènes pouvaient un instant équivaloir à leur enregistrement. (Instant que, sous le nom d'aura, Walter Benjamin accordait à la photographie.)⁵⁷ [...] Par exemple sur le corps : comment un film prélève, suppose, élabore, donne ou soustrait-il le corps ? De quelle texture le corps filmique est-il fait (chair, ombre, projet, affect, doxa) ? Sur quelle ossature tient-il (squelette, semblance, devenir, plastiques de l'informe) ? À quel régime le visible est-il soumis (apparition, épiphanie, extinction, hantise, lacune) ? Quels sont ces modes de manifestation plastique (clarté des contours,

⁵⁷ Nicole BRENEZ, *De la figure en général et du corps en particulier, L'invention figurative au cinéma*, Paris, Bruxelles, De Boeck Université, 1998, pp. 11-12

opacité, tactilité, transparence, intermittences, techniques mixtes) ? [...] Quelle créature au fond est-il (un sujet, un organisme, un cas, un idéologème, une hypothèse) ?⁵⁸ »

L'allégorisation des matières travaille les œuvres du vidéaste Bill Viola qui intègrent l'évolution de notre regard porté sur le numérique et parient sur la perception des médias électroniques en correspondance avec l'histoire de l'art. Plusieurs pièces de l'artiste américain démontrent ainsi que nous ne pouvons pas nous passer d'imprégner l'image d'une valeur ontologique.

Man Searching for Immortality / Woman Searching for Eternity est un diptyque vidéo en couleur. Les images sont projetées sur deux grandes dalles de granit noir adossées au mur comme des pierres tombales verticales. Sur l'une et l'autre, un homme et une femme surgissent du noir et s'avancent vers le spectateur. Entièrement nus, ils se présentent à nous comme des Adam et Eve vieillissant. Leurs apparitions évoquent deux fantômes. L'impression est d'autant plus manifeste que les deux êtres épousent la verticalité des deux pierres noires comme des gisants. Puis l'un et l'autre allument une petite lampe torche qu'ils tiennent dans leur main droite, ils en projettent la lumière sur celle de gauche. La paume, filtrant son rayon, s'illumine de l'intérieur. Presque étonnés de cette phosphorescence, les deux personnages décident alors de parcourir leur corps tout entier, présumant que la peau serait une surface sensible. Progressivement, passant d'un membre à l'autre, de la tête aux pieds, de face comme de dos, ils observent que leur enveloppe charnelle enregistre l'écriture de la lumière comme une pellicule-film. La chair à l'endroit où se fige le faisceau de la lampe devient transparente parce que surexposée. Elle se métamorphose photographiquement. Par cette alchimie particulière, Bill Viola convertit l'imprégnation lumineuse en un effet de matière picturale, proche des glacis de la peinture à l'huile, qui subliment un portrait en une émanation d'une présence. Dans *Man Searching for Immortality / Woman Searching for Eternity*, dont le titre affirme la différence entre une recherche physique masculine et une recherche métaphysique féminine, l'artiste américain expose le corps – et donc la chair – comme un support de métamorphose à la fois plastique et spirituelle.

⁵⁸ *Ibid.*, pp. 13-14



Bill VIOLA, *Man with His Soul*, 2013

En 2013, Bill Viola réalise un autre diptyque titré *Man with His Soul*. Deux écrans sont accrochés côte à côte, à 90°, à la verticale. Ils présentent cette fois le même homme assis sur une chaise, calme et songeur. Le moniteur de gauche, en couleur HD, le montre en train de lire une lettre, celui de droite propose sensiblement la même mise en scène mais en noir et blanc, d'une définition semblable à celle d'une captation vidéo des années 1970. Le grain de l'image poudroie en surface ; l'homme apparaît ainsi comme le fantôme de celui en couleur. Progressivement, les deux films n'énoncent plus le même propos. L'homme en couleur reste impassible, visiblement troublé par la lettre, mais il n'affiche pas ses tourments, comme pour se donner une constance, tandis que celui en noir et blanc extériorise une souffrance intérieure qui défigure son visage et qui tord son corps de douleur. Les expressions de ce dernier paraissent manifester la peine de celui qui par contraste contrôle ses émotions. La différence entre les deux images donne l'impression que l'image en noir et blanc révèle l'intériorité, peut-être « l'âme », tourmentée de l'homme filmé en couleur.

L'installation en diptyque se réfère à un dispositif traditionnel de la peinture composé de deux panneaux dont les sujets se répondent l'un l'autre. La relation entre les deux écrans inspire une communication allégorique entre l'homme « vivant » en couleur et son image fantomatique en noir et blanc. L'interprétation symbolique dépend de la comparaison entre les deux types de captation. L'image en couleur HD représente un portrait de composition classique, l'autre, grainée par la pixellisation, semble proposer sa transfiguration.

Man with His Soul confronte deux aspects de la même image, l'une dénotée comme actuelle, l'autre dénotée comme appartenant à un passé technique. Le diptyque, comme le précédent *Man Searching for Immortality / Woman Searching for Eternity*, parie sur le fait que le synthétique est parvenu à concurrencer l'analogique sur le plan technique mais aussi sur le plan symbolique. L'évolution technologique affranchit aujourd'hui la vidéo et le numérique de la comparaison avec la photographie et le cinéma. Plus encore, elle conditionne autrement notre lecture des images digitales, donnant l'impression d'avoir affaire à deux temporalités et à deux imaginaires différents. Le parallèle entre les deux images insinue qu'une aura « spirite » aurait été surprise par un appareil du passé, comme si son mode d'enregistrement témoignait d'une époque lointaine. *Man with His Soul* démontre que notre œil conjugue la perception même de la matière vidéo avec le vocabulaire symbolique de l'histoire de l'art, composant ainsi différents niveaux de réalités. Associant la vidéo traditionnelle au numérique de haute définition, donc deux matières d'images différentes, évocatrices de sentiments distincts, suscitant des émotions contradictoires, elles composent avec notre conscience historique des technologies de la représentation.

Avec *The Dreamers*, Bill Viola choisit de présenter des femmes et des hommes de tous âges, allongés dans des lits de pierres plongés dans l'eau. Sur des écrans plasma à la verticale, ces portraits réunis dans une seule pièce fondent une assemblée de rêveurs immobiles. Seules quelques gouttes perlent et s'échappent de leurs nez pour mourir à la surface de l'eau. Petit à petit, nos regards ne s'inquiètent plus de leur immobilité mais se concentrent sur les mouvements de l'eau qui animent la surface des écrans. Les corps, les vêtements, les mains, les visages monopolisent notre attention. Les figures ne bougent pas mais leurs images à travers l'eau ne cessent de changer. Nous ne contemplons plus des personnes endormies, statiques, plongées littéralement dans leurs rêves mais des portraits continûment bouleversés par les oscillations transparentes de l'élément liquide.



Bill VIOLA, *The Dreamers*, 2013

Nous convoquons alors plusieurs références simultanées. Les premières nous sont familières comme l'image du défunt sur son lit de mort, du gisant sculpté dans la pierre ou encore de la symbolique de l'élévation de l'âme qui quitte le cadavre. Celles qui nous viennent en second sont plus artistiques, l'Égypte et ses momies, Byzance et ses icônes, les portraits peints et sculptés. Mais plus encore, les vidéos donnent l'impression que les visages se défont des crânes, que les corps s'échappent du squelette, que l'esprit des rêveurs se dérobe pour gagner un au-delà. L'effet de décollement de la face comme de l'anatomie entière renvoie à la *Vera Icona* et aux origines spirituelles de l'art qui inspirent le vidéaste américain. L'installation démontre comment un visage et son fantôme cohabitent. Dans un mouvement continu des images jouant de leur transparence et de leur inconsistance matérielle, *The Dreamers* propose de contempler l'insaisissabilité de la vie, même contrainte, immobile et plongée dans un milieu contraire à sa nature. Elle synthétise la volonté de Bill Viola de convertir l'image numérique en support iconique. Elle démontre par l'exemple qu'il est possible de l'exciper de la grille de pixels pour être sublimée.

Concret ou évanescent, le matériau compte peu en définitive. La quête artistique compose avec la conception substantialiste d'origine grecque, qui admet l'existence de réalités permanentes, et avec l'esthétique anthropologique chrétienne, qui a établi une culture de l'image à partir des attributs et des qualités « substantiels » de la nature humaine. De ce fait, la représentation figurative demeure assignée à une « présence » dans les œuvres profanes ou à une « rémanence » pour celles d'inspiration religieuse. Dans sa version moderne et courante, cette conception de l'art tend à considérer le substantialisme anthropologique comme une qualité qui lui est inhérente. Elle n'est pas comprise comme la résultante d'une anthropogénèse culturelle, mais comme une évidence première, quasi naturelle. Elle inspire un mouvement de transcendance, ancré dans notre perception des choses. Et elle ne s'efface pas avec le numérique. Les images digitales prolongent, elles aussi, la nécessaire conciliation entre le concept de permanence d'une « substance », que le temps n'affecterait pas, et la temporalité du vivant. Elles se fondent, comme d'autres images, sur la tension entre l'éphémère et l'inaltérable, entre l'immuable et le mouvement.

CHAPITRE 1.2. - L'IMAGE « VIVANTE »

Les images sont des rencontres. Elles portent la représentation des choses et des êtres au niveau d'une réciprocité, d'un vis-à-vis, d'un contact. Riches de significations, elles représentent plus qu'elles-mêmes. Leurs dimensions concrètes ne matérialisent qu'un seuil de perception, entre visible et invisible. Elles projettent vers une perspective de sens qui communique avec notre conscience intime. Parce qu'elles excèdent notre propre existence, nous leur concédons une forme de pérennité. Même si elles subissent aussi les outrages du temps, elles nous ressemblent et nous leur léguons une forme de vie. Parce qu'elles semblent dotées de qualités singulières, l'homme prête aux représentations des vertus propres aux vivants.

Les figures de dieux furent les premiers qui, par l'image culturelle, héritèrent d'une existence comparable à des êtres vivants. Ainsi, selon les préceptes religieux et les superstitions profanes, qui alimentent l'imaginaire universel, les peintures et les statues s'animèrent, pleurèrent, saignèrent, parlèrent et agirent. Elles débordèrent de l'espace de représentation et suggérèrent subtilement leur collaboration « active » le temps d'un miracle. Porteurs de messages sibyllins, elles devinrent des objets incantatoires. Leurs légendes fondèrent une tradition iconographique.

« Les statues, reliefs et peintures représentent des contenus riches de signification qui ont une certaine autonomie par rapport aux hommes. Les hommes qui utilisent ces images, ces œuvres, pensent en transcender la matérialité par le biais de perceptions et d'actions à forte intensité : dans des rituels comme la prière, la procession ou le sacrifice, mais aussi par le biais d'une observation et d'un questionnement intenses lors de situations critiques, dans le danger ou la peur, dans le bonheur et l'extase, dans les moments de décision personnelle ou politique. La présence potentielle des êtres et des objets représentés se voit activée par des actions culturelles.⁵⁹ [...] Les personnes sont présentes dans les images.⁶⁰ »

De l'art de l'icône, régi par le dogme de l'Incarnation, aux reliquaires qui instituent une relation vivante en direction du divin, la pensée de l'image s'est conçue comme du matériel en relation avec l'immatériel, du sensible en rapport avec l'invisible, une intercession entre deux mondes. Le numérique, s'il s'affranchit des sources religieuses, n'en est pas moins

⁵⁹ Tonio HÖLSCHER, *La vie des images grecques, Sociétés de statues, rôles des artistes et notions esthétiques dans l'arc grec ancien*, op. cit., pp. 36-37

⁶⁰ *Ibid.*, p. 30

requis de livrer, au-delà des apparences, une part de vérité et d'établir le contact avec une présence, aussi virtuelle soit-elle, ou avec « cette chose que nous considérons comme étant la vie⁶¹ ». Paradoxalement, des œuvres non-digitales, la performance *The Artist is Present* (2010) de Marina Abramović, la sculpture de Ron Mueck *Man in a Boat* (2002) démontrent en creux que nous éprouvons la nécessité, en ces temps de révolution numérique, d'associer la présence des deux mondes, sensible et intelligible, dans la lecture d'une œuvre. De même, les films qui ne parient pas sur le digital, *Face/Off* (1997) de John Woo, *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg, s'entretiennent avec ceux d'aujourd'hui qui misent sur les effets synthétiques. Ils sont liés par le même souci d'émettre une présence par l'image, de créer une image comme présence. Ainsi, les films *A.I.* (2000), *Minority Report* (2001) de Steven Spielberg, *Mission Impossible : M:i:III* (2011) de J.J. Abrams et *Le Congrès* (2013) d'Ari Folman scénarisent une problématique identique : comment « habiter » un simulacre ou un hybride d'un esprit, d'une profondeur, d'un semblant de vérité ? Ce dernier film, en particulier, se polarise sur les capacités du virtuel à incarner du vivant. Les multiples traitements numériques au fil de l'histoire ne recherchent plus tant à imiter la vie qu'à s'en imprégner pour doter les simulacres d'une sensibilité propre. Le réalisateur dépasse la problématique de la ressemblance et de la dissemblance de l'homme avec ses avatars biotechnologiques pour ne se consacrer qu'à un art de la simulation digitale qui plus que des apparences reflète la sensibilité, la mémoire du vivant.

1.2.1. - LA POÉTIQUE DE L'INCARNATION

L'analogie : l'image devient « chair »

Influencé par les textes de Platon et par le culte byzantin des icônes, le christianisme a combattu l'idolâtrie en repoussant le message des images au-delà de la représentation pour se confier au mystère de l'Incarnation. La condamnation s'inspire du second commandement de la loi mosaïque de l'Ancienne Alliance : « Tu ne te feras pas d'idole, ni rien qui ait la forme de ce qui se trouve au ciel là-haut, sur terre ici-bas ou dans les eaux sous la terre. Tu ne

⁶¹ Fernando PESSOA, *Le livre de l'intranquillité de Bernardo Soares*, op. cit., p.198

prosterneras pas devant ces dieux et tu ne les serviras pas.⁶² » La proscription des images dans la Bible signe la rupture du monothéisme par rapport au paganisme des civilisations éprises de figures votives et d'idolâtrie. Le Psaume 115 en expose les raisons : « Leurs idoles sont d'argent et d'or, faites de main d'homme : Elles ont une bouche, et ne parlent pas ; elles ont des yeux, et ne voient pas ; elles ont des oreilles, et n'entendent pas ; elles ont un nez, et ne sentent pas ; des mains, et elles ne palpent pas ; des pieds, et elles ne marchent pas ; elles ne tirent aucun son de leur gosier.⁶³ » Enfin, promu au rang de lien privilégié à l'Être divin, l'icône orientale des V^e et VI^e siècles surmonte le dilemme de l'aniconisme juif et de l'idolâtrie du paganisme gréco-latin en accordant une valeur théophanique à l'image.

« L'art grec était fondé sur une optique précise, qui excluait toute synopsis » précise Jean-Marie Pontévia. « C'est un art qui s'adresse à l'œil. [...] L'art chrétien, au contraire, se fonde sur le désaveu de cette optique humaine et fait toujours état d'une vue plus puissante que celle de l'œil. [...] La notion-clé devient celle d'*analogie*.⁶⁴ »

Plus qu'une présence, l'analogie, dans le sens religieux, exige le miracle de l'apparition. L'icône porte la figure du Christ au niveau de la manifestation de sa Présence surnaturelle dans notre monde. La projection de sa Grâce dépasse le cadre matériel de l'effigie, subordonnant la croyance en sa révélation consubstantielle au portrait symbolique. La représentation se conçoit comme une surface sensible à l'aura christique. Animée d'une ferveur qui inspire le croyant, elle témoigne du corps du Christ, Dieu fait homme. Sa révélation rejette la mimétique idolâtre. La vision contemplative renverse la *libido spectandi* de Tertullien, le regard permute de l'extérieur vers l'intérieur. L'image se remplit de la présence du divin, suivant le précepte que Dieu a créé l'homme à son image et à sa ressemblance.

En dialogue avec la Sainte Face, le croyant *préfigure*, *défigure* et *reconfigure* l'image du Seigneur pour progresser vers l'énigme. Regarder une icône consiste à en *altérer* virtuellement l'aspect, pour ouvrir vers le Verbe, pour l'*incarner* par-delà son apparence plastique. La conversion nourrit une approche du doute qui appréhende les formes comme des signes et les figures comme des symboles avec leurs propres destins spirituels. L'icône se convertit en dispositif de sens qui suscite l'expectative. Elle révèle sans démontrer. Elle fait

⁶² « Exode 20, 4-5 », *La Bible, Ancien Testament 1*, traduction œcuménique, texte intégral, Paris, Le Livre de Poche, Librairie Générale Française, 1979, p. 20

⁶³ « Psaume 115, 4-7 », *La Bible, Ancien Testament 2*, op.cit., p. 142

⁶⁴ Jean-Marie PONTÉVIA, *Tout a peut-être commencé par la beauté, Écrits sur l'art et pensées détachées*, op. cit., p. 173

signe sans désigner. Elle inspire sans affecter. Son action tient lieu d'apparition. Le dogme de l'Incarnation demande d'imaginer une présence. L'image prend consistance. Elle devient « chair ».

L'Incarnation : L'« Esprit » devient image-chair

Pour statuer sur la capacité de transfiguration des figures pieuses, l'Église eut recours à la notion d'icônes « non façonnées par la main de l'homme » afin que la représentation du Christ résultât en soi de l'imprégnation par contact ou par inspiration directs de sa Grâce. Le Mandylion d'Edesse (l'icône d'Agbar), vénéré par l'Église d'Orient, la *Nikopeia* de Saint-Marc de Venise, dite la « Madone de saint-Luc » pour laquelle Marie aurait posé comme modèle et la Véronique (*vera icona*) de Saint-Pierre-de-Rome « forment le noyau dur de toutes les images qu'on embrassait et vénérât à genoux, tels des êtres vivants à qui l'on veut adresser une requête.⁶⁵ » À leur contact, la foi brise le dualisme rigoureux entre l'esprit et la matière. L'image acheiropoïète passe ainsi de l'imitation à l'Incarnation.

La conséquence d'une telle dialectique ne rejette pas - c'est là son paradoxe - la Vérité dans le champ de l'invisible. Suivant la poétique de l'Incarnation, l'image participe à la conversion du Verbe en une effigie du Christ, fils de Dieu fait homme dans le sein de la Vierge Marie, Dieu incarné symbolisant l'Union du divin et de la nature humaine en une seule personne. Nous sommes dans la logique chrétienne du Verbe qui devient chair selon l'Évangile de Saint Jean, qui « a habité parmi nous » en un temps historique et en un lieu réel. Le Christ accepte donc la corporéité pour exprimer de façon incarnée l'amour de Dieu. Comme le décrit Jorge Luis Borges, « le Verbe, quand il s'incarna, passa de l'ubiquité à l'espace, de l'éternité à l'histoire, de la félicité illimitée au changement et à la mort. [...] L'ordre inférieur est un miroir de l'ordre supérieur ; les formes de la terre correspondent aux formes du ciel.⁶⁶ » Ainsi, la vénération des icônes, libre de s'exprimer par divers gestes (baiser, prosternation, bougies etc), travaille à remonter aux « originaux ».

« On vit avec les icones, on les vénère jusqu'à leur prêter une vie, en se persuadant qu'elles entendent quand on leur parle, répondent si on les interroge (avec insistance), souffrent si l'on pêche, saignent si on les maltraite, sont puissantes si on les invoque avec foi : non seulement on les prie, mais on les prend avec

⁶⁵ Hans BELTING, *Image et culte*, op. cit., p. 16

⁶⁶ Jorge Luis BORGES, « Trois versions de Judas », *Fictions* (Nouvelle édition augmentée 1983), Paris, Collection Folio, Gallimard, p. 161

soi quand on part en voyage, on les processionne ou les emporte au combat, comme le rapportent de nombreux témoignages.⁶⁷ »

La vénération de l'icône « non faite de main d'homme » représente l'accomplissement de l'acte de foi inspirée par l'image cultuelle.

« Ainsi la reproduction devenait relique de contact et d'ailleurs se multipliait d'elle-même à l'identique. Simplement ce n'était plus le corps, mais son empreinte authentique qui se multipliait ainsi. Le contact entre image et image, comme jadis entre le corps et l'image, devenait une preuve rétrospective de l'origine de l'image première. Cette nouvelle copie héritait aussi de son pouvoir surnaturel, comme ces reliques qui continuaient à agir dans les tissus et les liquides avec lesquels elles avaient été en contact. Quand l'image miraculeuse se dédoublait par elle-même, elle agissait comme l'original : la volonté du Christ de faire son propre portrait était aussi donnée à cette image quand elle en engendrait une copie. La comparaison avec la photo s'impose ici, d'autant qu'il s'agissait non d'un art ou de création d'un artiste, mais de la meilleure ressemblance possible. Nous touchons ici au cœur de l'usage des images à cette époque. Le spectateur était relié à la présence réelle et au pouvoir salvateur de l'image.⁶⁸ »

Une relation vivante à l'invisible

Au cours des siècles, l'art des icônes engendre de nombreuses inventions où les images sont associées à des éléments organiques. Ce sont les niches à reliquaires dans les églises où les portraits peints et sculptés s'accompagnent de cheveux, de dents et d'ossements distinctifs, qui « authentifient » l'aura d'un esprit sain. Ce sont les objets-miroirs, amulettes, coffrets, dont l'ouverture fait espérer les confidences d'une présence. L'incorporation de reliques comme de la peau, des cheveux et des os attestent d'une référence littérale. Ce sont les crucifix réalisés en cuirs de veau ou d'agneau, tendres au toucher, dotés de cheveux et de barbes postiches. L'impression du vivant y est parfois sordide tant la peau est tannée par le temps et par l'imploration tactile des fidèles. Le réalisme est à son comble quand des poches de liquides dissimulées à l'intérieur font « saigner » les stigmates du crucifix (le *Santisimo Cristo* du XV^e-XVI^e siècle de la Cathédrale de Burgos). Ce sont aussi les gisants du Christ

⁶⁷ François BÉSPFLUG, *Dieu et ses images, une histoire de l'Éternel dans l'art* (2008), Montrouge, Éditions Bayard, 2011, pp. 100-102

⁶⁸ Hans BELTING, *Image et culte*, op. cit., p. 77-78

avec un ostensor⁶⁹ à l'endroit de sa plaie du côté droit. Illustrant la symbolique de l'Eucharistie, le fidèle y plonge la main pour y trouver l'hostie de la communion.

« Enfin, les légendes concernant les miracles mettent l'accent sur la présence supra-temporelle du saint qui, après sa mort, fait des miracles par l'intermédiaire de son image et donc est toujours vivant. [...] Les images authentiques paraissent être aptes à agir et donc posséder une efficacité surnaturelle, une *dynamis*. Il était normal que Dieu et les saints y habitent et leur prêtent leurs voix ; s'y greffait alors l'espérance d'un salut immédiat, qui importait souvent plus aux croyants que le concept didactique de Dieu ou la pensée de l'au-delà.⁷⁰ »

Au Moyen Âge, les reliques à l'intérieur des images établissent une relation « réelle et vivante » à l'invisible. Le spectateur-croyant se sent alors touché et envahi par une présence spirituelle, confirmant de surcroît la capacité de transfiguration de l'acte de foi. La projection de la croyance sur les statues-reliquaires quête des signes favorables répondant aux prières. Qu'il s'agisse d'un retable ou d'une miniature dans un manuscrit, l'art médiéval, de par sa fonction culturelle, se construit dans la verticalité des pans de la représentation pour évoquer l'apparition d'une figure sainte. L'image médiévale « incarne », pour répondre à l'Incarnation du Christ, paradigme central de la culture chrétienne.

« Avec le dicible, l'indicible vient au monde. [...] Mais, de la sorte, on n'a aucunement surmonté la conception de l'œuvre comme représentation, on l'a seulement mise de côté ; car, que l'œuvre soit nommée 'sensibilisation de l'invisible' ou, à l'inverse, symbolisation du visible, se cache toujours dans de telles déterminations le préjugé admis sans questionnement selon lequel la prestation fondamentale de l'œuvre serait bel et bien la représentation de quelque chose.⁷¹ »

Les images du Christ « non peintes de main d'homme » et les reliques de contacts trouvent leur accomplissement dans le recensement de trois cent stigmatisés. « À sa façon, le stigmatisé constitue en son corps une image acheiropoïète.⁷² » À l'instar de saint François d'Assise, recevoir dans son corps les cinq marques physiologiques du Crucifié suit la logique de l'impression de l'image par contact ou par réminiscence. Comme le précise Hans Belting,

⁶⁹ Comme celui du XVI^e siècle de Gaspar Becerra dans l'une des chapelles du monastère de Las Descalzas Reales, à Madrid. Le Christ en bois peint, très réaliste, est endormi et paisible. L'anatomie n'a rien perdu de sa tension musculaire. Respectueux de la tradition, l'ostensor en verre transperce son flanc droit à l'endroit de sa plaie ouverte.

⁷⁰ Hans BELTING, *Image et culte*, op. cit., p. 15

⁷¹ Martin HEIDEGGER, *De l'origine de l'œuvre d'art, Première version*, op. cit., p. 67-68

⁷² François BESPFLUG, *Dieu et ses images, une histoire de l'Éternel dans l'art*, op. cit., p. 181

« La *vision* du saint [...] représente la réponse surnaturelle et garantit doublement l'usage légitime des images ; les saints ont souvent leurs visions devant les images tout comme ils assurent reconnaître en elles le contenu exact de leurs visions. Ils sont surpris de constater que les personnages célestes sont bien à la ressemblance de ceux qu'ils voient représentés dans les images.⁷³ »

L'optique occidentale, à partir du Concile de Nicée II (787), dépasse les préceptes de l'icône orientale. À partir des présupposés du néoplatonisme chrétien, le mystère de l'Incarnation fonde une appréhension du monde sensible en direction de l'intelligible. Le corps du Christ, allégorie du « Verbe incarné », légitime par sa médiation la reproduction en image de la Création. Cette légitimation théologique s'est imposée dans le christianisme comme le fondement des images, permettant de penser l'invisible au-delà des apparences. Les représentations sont métaphores du Verbe.

Le sensible en direction de l'intelligible

L'art apparaît comme la coalescence du monde sensible et de son fondement spirituel, il sauve les phénomènes en les ancrant à une part d'absolu. Par la transposition de la poétique de l'Incarnation à l'ensemble des images y compris modernes, le regardeur dote les représentations pieuses et profanes d'une vie intérieure. En relation avec la conscience d'être lui-même composé d'un dehors et d'un dedans, il y projette une intimité dont les qualités sont corrélatives des notions immatérielles qu'elles illustrent. Il leur confère des vertus. Par allégation, elles répondent aux plus profondes interrogations sur l'existence et sur le fait d'être vivant. Sans certitude, mais avec la conviction de s'approcher de la vérité, le spectateur cherche ce qui dans l'image peut faire révélation, non plus d'un dieu caché mais de lui-même, au risque parfois d'y révéler une part maudite, comme le suggère Jacques Lacan :

« Il y a une horrible découverte, celle de la chair qu'on ne voit jamais, le fond des choses, l'envers de la face, du visage, les secrétats par excellence, la chair dont tout sort, au plus profond même du mystère, la chair en tant qu'elle est souffrante, qu'elle est informe, que sa forme par soi-même est quelque chose qui provoque l'angoisse. Vision d'angoisse, dernière révélation du *tu es ceci - Tu es ceci qui est le plus loin de toi, ceci qui est le plus informe.*⁷⁴ »

⁷³ Hans BELTING, *Image et culte*, op. cit., p. 557-558

⁷⁴ Jacques LACAN, *Le Séminaire, II. Le moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse* (1954-1955), Paris, Le Seuil, 1978, p. 186

Le teint de peau, le rose aux joues, les rides d'expression, l'éclat de lumière qui ondoie sur le cristallin de l'œil, le pincement des lèvres, ce qui fonde l'expression du visage est de l'ordre de l'apparition renouvelée à chaque vision. Dans les représentations artistiques, la passion qui détermine le caractère, la mémoire des affects qui marque les années, l'assurance qui s'atténue au fil du temps, la nervosité derrière la moindre parcelle de peinture, de marbre, de bois, de papier, de photographie et de film réfléchissent notre conscience de soi. Le traitement de la figure d'un bout à l'autre de l'histoire du portrait répond au fantasme de créer une présence du modèle derrière l'image. Le portrait est prié de réinventer la vie.

« Est-ce cependant quelque chose d'aussi simple », écrit Jean Louis Schefer, « qu'une histoire des sujets regardants (et comme sortant de la peinture) et débarrassés de tout corps fictionnel (religieux, mythologique, légendaire) qui a travaillé l'organisation, les plans, les couleurs, les proportions mêmes ? Les portraits constituant une chaîne d'instantanés dans cette histoire et caractérisés par une brutalité, une crudité : le sujet, depuis tant de siècles, s'adresse à 'son' spectateur, à un témoin, sans fard, sans alibi de signification, sans récit.⁷⁵ »

Le visage numérique artificiel s'inscrit à la suite de cette histoire et s'adresse à un spectateur dont l'esprit est déjà peuplé d'une multitude de physionomies réelles et imaginaires, qui composent une galerie de possibilités portraitiques, de la plus schématique à la plus détaillée. D'un bout à l'autre de cette collection de la mémoire visuelle organisée selon un maillage entre mythologie personnelle et collective, le traitement du visage entretient le charme de l'incarnation, avec pour équivalent profane du modèle christique que le référent émergerait parfois de l'image pour apparaître devant nous.

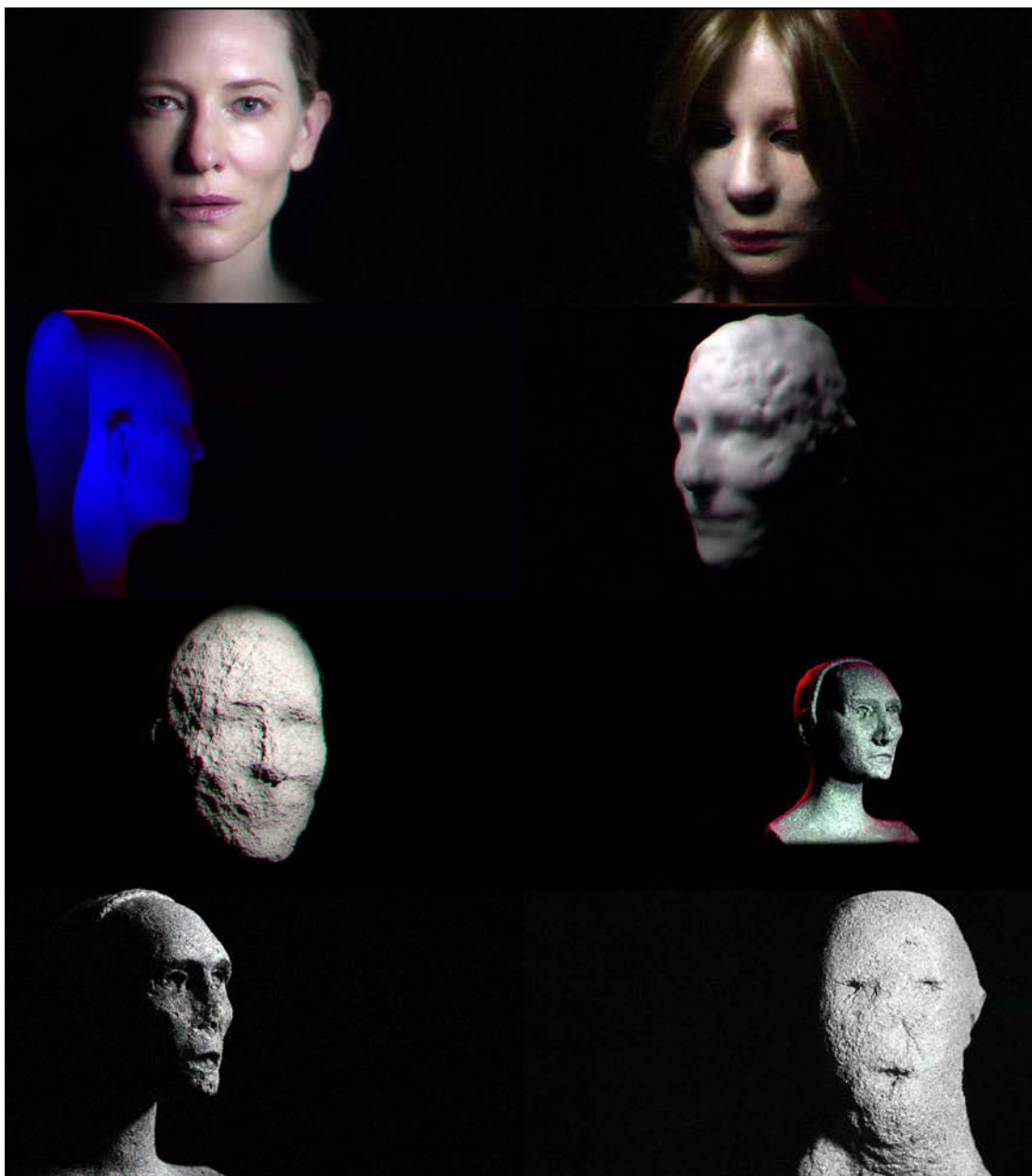
Mais les personnages virtuels suscitent-ils de nouveaux types d'incarnation et d'identification, distincts de ceux que les traditions culturelles et plus largement représentatives nous ont légués ? Il faut ici s'interroger sur les voies par lesquelles les artistes font « exister » des figures de synthèse, et notamment, accèdent à l'existence de leur regard, site privilégié d'une possibilité d'incarnation par l'échange avec un spectateur. Peut-on attribuer une subjectivité au « regard » des figures de synthèse ? À quel niveau d'échange avec le spectateur se situent leur incarnation possible ? Pour attester l'effet de présence d'un regard « qui regarde », le numérique choisit l'option du tactile qui donne l'illusion de toucher ce que l'on voit. Comment extraire le numérique de l'indifférenciation ? Comment attribuer

⁷⁵ Jean Louis SCHEFER, « Ce que nous n'avons pas vu, nous le portons sur nous », *Artstudio* n° 21, *Le Portrait contemporain*, Paris, Artstudio, 1991, p. 22

au portrait virtuel une intempérance, une humeur ? Comment peut-on y confiner le sentiment humain de la mort ? Et quel regard les personnages virtuels peuvent-ils porter sur la réalité ? Les réalisateurs essaient de transposer à l'écran la « vision » des humanoïdes par une analyse vectorielle des apparences, selon le mouvement, selon la chaleur des corps, selon le souffle ou les bruits des organismes vivants. Les corps, les objets, les mouvements sont analysés et scannés par l'œil technique de l'humanoïde puis sont nommés selon une logique de données, sous forme de fiche anthropométrique, signalétique, avec ou sans image d'identification. Chaque portion de la réalité correspond à une représentation synthétique. Le réel est représenté comme vu à travers l'objectif d'une caméra où des cibles matérialisent pour le spectateur ce que l'humanoïde distingue dans son champ de vision. Mais nos questions demeurent : comment devons-nous continuer à regarder d'autres « êtres » qui ne nous ressemblent pas, qui nous ressembleront de moins en moins et peut-être qui nous survivront, d'une façon ou d'une autre, comme le suggère la fin de *A.I.* de Steven Spielberg ?

Le face-à-face entre êtres humains est à la fois unique en ses occurrences et universel en son principe. Le numérique, au contraire, transforme le contact avec les figures artificielles en un examen de la ressemblance. L'unicité de la face ne se retrouve pas dans les personnages virtuels. Nous ne sommes pas dans l'identification mais dans la reconnaissance. À défaut d'exprimer des sentiments, de refléter une mémoire, le masque numérique paraît uniquement capable de métamorphoses. Sans conscience, affranchi du temps comme de la pesanteur des corps, il ne fait pas partie de notre monde. Sur le modèle des masques d'incantation qui sont partenaires des esprits, il semble pourtant parfois refléter une intuition dans ses mutations comme dans le clip *The Spoils* (2016) réalisé par le cinéaste John Hillcoat sur la musique de Massive Attack.

Très sobre, la vidéo montre la décomposition progressive du visage de la comédienne australienne Cate Blanchett sur fond noir. Comme une machine à remonter l'histoire de la représentation humaine, la vidéo débute par un gros plan filmé pour se terminer sur une pierre anthropomorphe modélisée numériquement. Plus le visage se réfère à l'histoire ancienne, plus l'image fait appel à des procédés synthétiques. Pour passer d'une époque à l'autre, le clip révèle peu à peu la matière numérique, en commençant par montrer l'entrelacement vidéo avant de décliner les multiples capacités de l'image de synthèse.



John HILLCOAT, *The Spoils*, 2016

Dès la vingtième seconde, des effets évoquent les débuts de la vidéo et projettent ainsi l'actrice sur la voie du passé. Les trois composantes chromatiques rouge-vert-bleu émettent de façon alternative, passant d'un visage monochrome à l'autre. Le balayage électronique zèbre l'image. La netteté est aléatoire. Le visage de la comédienne subit les interférences de la luminance et de la chroma. Les parasites du signal renvoient au spectateur une forme de mémoire de l'image vidéo, lui donnant une consistance historique. L'identité de l'actrice se dissout dans la matière. Grâce à un effet d'estampage, la texture de sa peau se transforme en glaise, ouvrant vers la modélisation synthétique de son facies. Tel un masque, le visage de Cate Blanchett devient méconnaissable. D'un modèle en plâtre, il se métamorphose en un

mannequin de vitrine impersonnel, puis en figurine de cire, jusqu'à devenir un écorché de céroplastie qui rappelle les travaux de l'anatomiste Honoré Fragonard. La matière vidéo se confond avec le traitement synthétique pour attribuer à ses mutations une épaisseur plastique. Sans transition, le visage devient phosphorescent, traversé par le rayonnement infrarouge, comme une plongée dans la matière. L'écorché apparaît maintenant sous la forme d'un hologramme qui recompose un visage minéral. Il se cristallise sous forme de concrétions, à l'image des premières figures sculptées de l'humanité. De la pierre fruste émerge une tête en marbre poli, qui évoque la statuaire grecque. Rongé par le temps, le visage s'efface pour devenir une « tête de réserve » de l'Ancienne Égypte qui incarne l'âme du mort. La sculpture se décompose jusqu'à ressembler finalement à une momie figée pour l'éternité. Puis la tête, comme par un processus de calcification se réduit à un bloc de pierre anthropomorphe d'où n'émergent que les cavités buccales et orbitales. Le visage s'efface pour ne devenir qu'un monolithe anthropomorphe où l'humain se fond dans l'indice. Nous opposons à la décomposition du visage la recomposition d'une figure par les qualités du numérique à incarner du vivant.

Comme dans *The Spoils*, l'image de synthèse traite le visage comme une matière. Elle en restitue l'apparence sans en saisir la subjectivité. Mais comme le précise Emmanuel Levinas, « le visage n'est pas l'assemblage d'un nez, d'un front, d'yeux, etc., il est tout cela certes, mais prend la signification d'un visage par la dimension nouvelle qu'il ouvre dans la perception d'un être.⁷⁶ » Pour le spectateur de cinéma, l'expression du regard est le chemin qui mène au cœur de l'homme. Elle en traduit les méandres, même si l'énigme n'en demeure pas moins suspendue. Elle cristallise l'identité. Dans la création virtuelle, l'alphabet dessiné par les yeux, le nez, la bouche engendre des combinaisons infinies du visage humain.

⁷⁶ Emmanuel LEVINAS, *Difficile Liberté, Essais sur le judaïsme*, Éditions Albin Michel, Paris, 1963 et 1976, réédition Le Livre de Poche, Série Biblio-essais 4019, 1995, p. 20



John WOO, *Face/Off*, 1997

1.2.2. – LE VISAGE COMME MATIÈRE

La tête, mémoire de la représentation du vivant

Dans *Problèmes des trois corps*, Paul Valéry formule que le corps « n'a d'unité que dans notre pensée.⁷⁷ » *Face/Off* de John Woo corrobore la citation du poète français en démontrant que l'identité et l'humanité d'un sujet ne sont pas subordonnées à la ressemblance mais à la

⁷⁷ Paul VALÉRY, « Problèmes des trois corps », *Œuvres*, Paris, Gallimard, 1957, p. 929

conscience d'*être-au-monde* à travers un corps. Le film mêle l'histoire de deux hommes, l'agent du FBI Sean Archer (John Travolta) et le terroriste Castor Troy (Nicolas Cage). Après six ans de traque, le policier fédéral parvient enfin à appréhender son adversaire au cours d'un raid spectaculaire. Plongé dans le coma, le criminel est hors d'état de nuire. Mais l'intrigue entre les deux protagonistes est relancée par la découverte d'une bombe que son ennemi eut le temps de programmer avant son arrestation en plein cœur de Los Angeles. Pollux Troy, le frère de Castor (Alessandro Nivola), sous haute surveillance dans un pénitencier d'État, est seul à en connaître l'emplacement. Afin d'empêcher son explosion, Sean Archer est contraint de se greffer le visage de Castor Troy pour lui extorquer l'adresse de la cachette. L'agent du FBI change littéralement de peau, troquant son identité contre celle de son antagoniste dans le laboratoire de chirurgie plastique Walsh Institute. Sa métamorphose physique est exposée en détail lors d'une séquence caractéristique des transmutations technologico-organiques.

Le film montre d'abord un plan où des lasers confectionnent une oreille à partir de peau humaine. Pilotés par ordinateur, deux rayons à onde continue bleue et rouge réalisent la reproduction de l'organe à l'identique. La greffe s'effectue ensuite sur le patient toujours au laser, dont la précision micrométrique réalise et cautérise l'implant en même temps. Pendant que s'effectue cette opération, le docteur Malcolm Walsh (Colm Feore) explique à Sean Archer le projet de la transplantation du visage de Castor Troy avec un masque de démonstration.

Une fois décidé, Sean Archer est endormi sur la table d'opération. Les contours de son faciès sont dessinés sur la peau avant d'être découpés par un crayon laser. L'image est saisissante et illustre de façon sidérante l'idée de face humaine. Un masque en plastique aspire et décolle le visage et laisse apparaître le tissu ensanglanté sous l'épiderme. La peau est ensuite baignée dans un liquide de stérilisation tandis que la tête dépouillée de sa couche superficielle est couverte de pansements. L'opération se répète pour Castor Troy plongé dans le coma puis le transfert des visages s'effectue d'une tête à l'autre. À son réveil, Sean Archer se découvre avec effroi sous les traits de son pire ennemi. Une fois remis de ses émotions, l'agent poursuit sa transformation jusqu'à entraîner ses cordes vocales à imiter les intonations de voix de sa nouvelle *persona*.

La séquence de *Face/Off* touche aux aspects les plus évidents de ce qui constitue la nature humaine et de ce qui compose l'identité d'une personne et actualise les articulations

fondamentales de l'image. En 1997, John Woo utilise les trucages traditionnels du masque en latex et du maquillage pour la métamorphose de Sean Archer. Aujourd'hui, à l'ère numérique et des imprimantes 3D, la transmutation d'un visage à l'autre impressionne toujours et questionne de ce fait la création des personnages de synthèse. Elle livre les clés d'interprétation de notre regard porté sur les incarnations artificielles en relation avec l'art. La séquence condense l'histoire du portrait, des momies égyptiennes, de l'icône byzantine, du portrait personnalisé et psychologique de la Renaissance jusqu'à la photographie et au cinéma. Sans être littérales, ces références constituent le fond iconographique du film. Méconnues ou non par le spectateur, elles enrichissent le sens de cette scène centrale, l'une des plus déterminantes quant à l'identification du spectateur face aux personnages créés pour les besoins du cinéma par le truchement du numérique ou de techniques assimilées.

Dès le début, la découpe du visage de Sean Archer n'est pas sans rappeler les rites ancestraux de la momification, symbolisés plus distinctement quand sa tête est couverte de bandelettes. Le décollement de sa surface épidermique évoque le masque mortuaire et dévoile le crâne comme motif allégorique de la vanité en peinture et en sculpture. La peau du faciès plongée dans le bain stérile convoque le voile de Véronique et les représentations qui dépendent de sa tradition esthétique, l'icône byzantine, les portraits peints et photographiques et les incarnations du cinéma. Les raccourcis sur les corps font allusion aux tableaux du Christ mort, dont les plus célèbres restent ceux du peintre italien Andrea Mantegna (1480) et de l'artiste allemand Holbein le Jeune (1521). Modèles de composition dramatique, ils continuent d'inspirer la photographie et le cinéma pour sublimer la présence cadavérique.

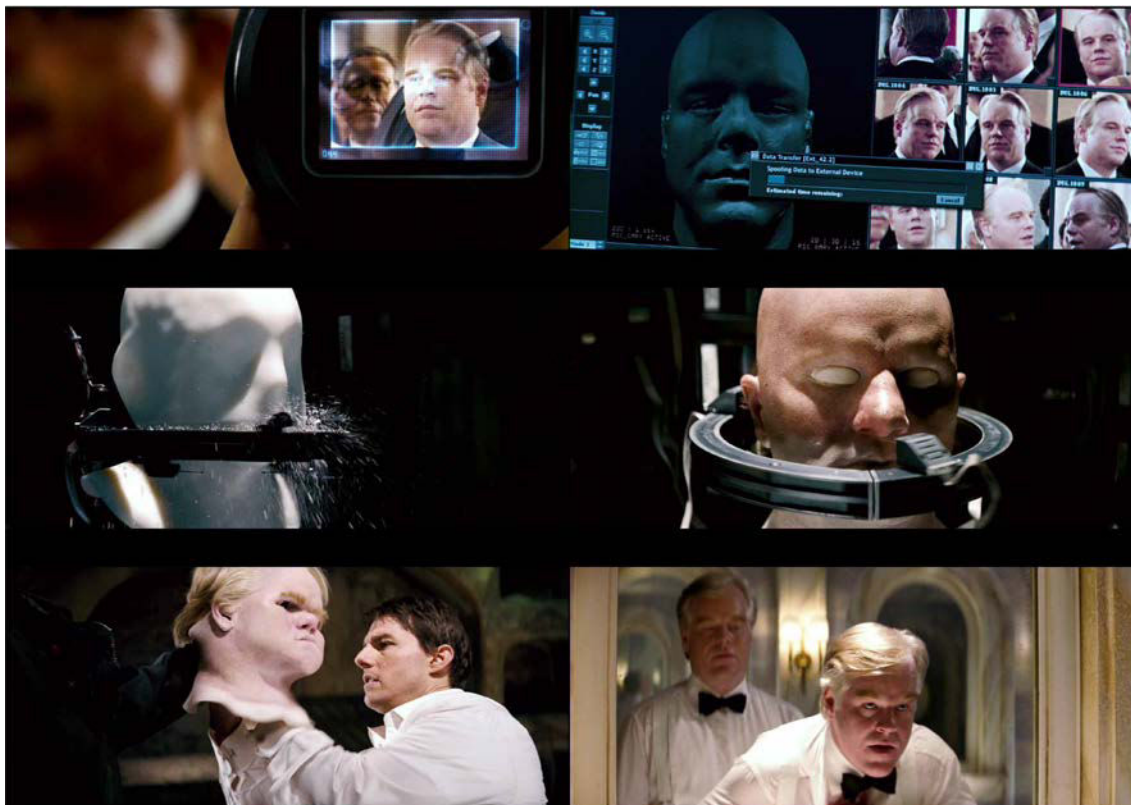
La séquence se termine par l'image la plus riche de sens. Vu de face, le visage de Sean Archer est maintenant recouvert par celui de Castor Troy. Les mains du chirurgien s'appliquent à poser avec soin le masque de peau du criminel sur la tête de l'agent. De façon étonnante, à la fois fascinante et monstrueuse, le faciès se montre ici sous son aspect le plus directement lié à l'image. La couche épidermique superficielle se modèle sous nos yeux comme une pâte pour une peinture, comme de l'argile pour une sculpture, comme un masque pour un acteur, comme une enveloppe synthétique pour un personnage de synthèse : l'histoire de l'art figuratif soudain se cristallise dans ce seul plan. Des débats iconoclastes liés au motif de l'Incarnation des VIII^e et IX^e siècles jusqu'aux discussions récentes sur le bien-fondé de la *performance capture*, la création d'un personnage, ici dans une fiction cinématographique, ailleurs pour d'autres raisons artistiques, soulève un pan entier des questions esthétiques.

Mais en définitive, l'intérêt spectatorial ne réside pas dans l'emploi de telle ou telle technique mais dans sa croyance en l'histoire qui lui est contée par les moyens mis en œuvre, quelle que soit leur nature. Le spectateur reste insatisfait quand il ne trouve pas dans ce qu'il voit matière à penser, à spéculer et à allégoriser. John Woo réaliserait certainement aujourd'hui *Face/Off* avec des images de synthèse. Il substituerait même l'ambiance d'une salle de chirurgie plastique à celle d'une cellule technologique. Le virtuel s'est substitué à la transplantation organique, à la conversion transgénique et au clonage. Le numérique n'altère pas et le retour en arrière est sans dommage. Sean Archer opérerait sûrement pour un transfert d'identité artificiel. Les risques sont moins grands qu'avec les expériences où le corps subit des métamorphoses irréversibles.

La plasticité du visage devient masque

La démonstration en est faite avec les masques imprimés en 3D dont s'affuble l'agent Ethan Hunt (Tom Cruise) dans la saga *Mission Impossible*, en particulier *M:i:III* de J.J. Abrams et *Rogue Nation* (2015) de Christopher McQuarrie. Comme dans *Face/Off*, l'objectif dans les deux films est d'usurper l'identité de criminels. Mais contrairement au long-métrage de John Woo, les prothèses sont produites à partir de logiciels de reconnaissance faciale, de morphing et d'imprimantes 3D. Une fois réalisées, elles s'enfilent comme des enveloppes de chair en latex souple. La ressemblance des « copies » par rapport aux « originaux » n'est nullement mise en doute puisque qu'elles s'appuient sur des technologies qui assurent la reproduction à l'identique. Le numérique cultive les paradoxes de sa fidélité. Dans *M:i:III* qui s'attarde sur la fabrication des masques 3D, le processus commence par une série de photos prises par l'agent Zhen Lei (Maggie Q) qui tourne autour de son sujet, le criminel Owen Davian (Philip Seymour Hoffman). Les multiples profils de ce dernier sont téléchargés à distance sur ordinateur. Un logiciel les combine ensemble pour restituer la tête de l'homme. Pendant ce temps, Ethan Hunt place un masque en latex sur un mannequin puis le programme lance l'impression 3D du faciès sur le matériau élastique, convertissant la synthèse des captures photographiques en volume. Achevé, le masque est tout de suite colorisé pour donner l'illusion de la chair. Un focus montre que la modélisation est si précise qu'elle a ciselé les pores de la peau, prouvant que les photographies prises par Zhen Lei ne pouvaient être que de très haute définition. Tacitement, ce gros plan expose, sans remise en cause, les

capacités du numérique à copier la réalité jusque dans ses moindres détails. Le masque est ensuite pourvu de sourcils et de cheveux semblables à ceux d'Owen Davian. Ethan Hunt enfile aussitôt la prothèse terminée. Comme dans *Face/Off*, la scène se poursuit en montrant que l'agent Hunt, pour parfaire la ressemblance, doit aussi se doter de la voix de celui dont il usurpe l'identité. Comme pour le visage, la « copie » vocale passe par ordinateur en faisant lire au criminel une phrase type qui permet de saisir les intonations de sa voix.



J. J. ABRAMS, *Mission Impossible : M : i :III*, 2011

Les technologies numériques auraient-elles cette capacité d'accomplir des répliques parfaites ? Leur puissance de calculs et leurs performances accomplissent des copies qui ne sont pas de l'ordre de l'empreinte analogique (directe ou lumineuse) mais de l'impression coordonnée. Le passage de l'analogie au simulacre est admis comme une autre façon d'imiter la réalité comme celui de l'organique (*Face/Off*) à l'artificiel (*Mission Impossible*) est perçu comme le résultat fiable d'un programme qui duplique le réel. Du transfert anatomique à la duplication artificielle d'un visage à l'autre, un « original » reste nécessaire pour accomplir une copie. Il atteste que sous les apparences prévaut une identité réelle ou usurpée mais qui

articule la matière mise en forme. Rien ne peut s'animer sans la présomption que se cache du vivant derrière l'image, même lorsque les figures paraissent informelles au premier regard.

Le visage comme matière est aussi au cœur des deux films *A.I.* et *Minority Report* de Steven Spielberg. Les têtes des deux acteurs principaux, Haley Joel Osment et Tom Cruise, sont utilisées comme des matériaux supplémentaires à la mise en scène. Leurs faciès respectifs sont montrés comme des corps capables de métamorphoses. L'idée de masque organique emporte le discours des images vers le leurre des apparences et induit que vivant et mécanique partagent le même destin.

Inspiré d'une nouvelle de Brian Aldiss, *Les supertoys durent tout l'été* (1969), *A.I. Artificial Intelligence* est un projet longuement porté par Stanley Kubrick, finalement réalisé par Steven Spielberg en 2001. *A.I. Artificial Intelligence* commence en évoquant avec une voix off un avenir apocalyptique engendré par les gaz à effet de serre. La fonte des glaces a recouvert les grandes villes côtières, a submergé la majorité des terres habitables et provoqué famines et exodes. Le maintien de la richesse dans les pays développés s'accompagne d'une limitation des naissances qui pousse au développement de la robotique pour des raisons économiques. Les androïdes font partie intégrante de la société et accomplissent les tâches quotidiennes et les services ordinaires. Mais le professeur Allen Hobby (William Hurt) des laboratoires Cybertronics veut aller plus loin dans l'anthropomorphisation de la cybernétique en créant le premier androïde capable d'aimer. L'intrigue d'*A.I.* se construit dès lors autour d'un nouveau type d'androïde, le Méca, qui prend la forme d'un enfant qui aime ses « parents » adoptifs comme s'il était leur propre fils. Le Méca David (Haley Joel Osment) fait son entrée chez Henry et Monica Swinton, un couple dont le jeune fils a été cryogénisé en attendant la découverte d'un remède pour guérir sa grave maladie. Lors de la scène du repas de famille, l'absorption d'aliments par le Méca provoque un dérèglement qui déforme son visage. Les chairs synthétiques s'affaissent. Leurs mollesses dévoilent la nature mécanique du robot. L'aspect monstrueux de la métamorphose suggère un vieillissement imprévu du Méca qui, plus encore que sa capacité d'aimer, le rapprocherait en définitive de la nature humaine et de sa mortalité. La séquence prévient de la dimension tragique de sa quête éperdue d'être d'aimé. Elle précède son épopée pour retrouver sa mère adoptive qui hors programmation modifiera son aspect et ses traits impassibles.

Dans *Minority Report*, le personnage incarné par Tom Cruise est en fuite et se défigure intentionnellement avec un appareil afin de se rendre méconnaissable. Ses traits s'échappent de l'asymétrie faciale et s'enlaidissent jusqu'à l'altération. Leur monstruosité, semblable à la difformité mécanique du robot dans *A.I.*, n'appartient plus au genre humain.

« Ici, Cruise se superpose à lui-même, Jekyll et Hyde. L'effet produit est effrayant, et préfigure déjà l'étape suivante, reproduction exacte de ce qui était arrivé à David dans *A.I.* : le côté du visage qui dégouline comme de la pâte à modeler, et pourtant Tom Cruise n'est pas (dans le film) un robot.⁷⁸ [...] Comme ce dernier, Haley Joel Osment utilise évidemment son propre statut, déjà effrayant, d'enfant-acteur surdoué (révélé dans *Sixième Sens* (1999) de M. Night Shyamalan) pour animer le visage légèrement ciré, les yeux qui ne clignent jamais et les gestes en décalage de cet être différent.⁷⁹ »

L'analogie entre les deux mutations, involontaire pour le premier, recherchée pour le second, montre le visage comme une matière dont la plasticité est révélatrice du drame de l'un comme de l'autre. Son image ne trompe pas quand le sort décide d'une destinée fatale. Elle est liée à la raison d'être, qui lors de défaillances, exhibe le masque facial comme une chair ouverte, qui ne peut plus se cacher derrière le monde des apparences.

1.2.3. – LA PRÉSENCE DE L'IMAGE

Pour les uns, la dématérialisation numérique des œuvres caractérise le déclin des valeurs matérielles et artisanales de l'art. Pour les autres, ce « défaut » de matérialité et de subjectivité stimule la fondation de nouveaux critères esthétiques. Comme le suggère Régis Debray dans *Vie et mort de l'image* : « Pourquoi les 'immatériaux' n'accoucheraient-ils pas un jour d'une esthétique originale, à l'instar du matériau photofilmique d'antan ?⁸⁰ ».

⁷⁸ Clélia COHEN, *Steven Spielberg*, Paris, Cahiers du Cinéma – Le Monde, Cahiers du Cinéma, Collection Grands Cinéastes, 2007, p. 70

⁷⁹ *Ibid.*, p. 64

⁸⁰ Régis DEBRAY, *Vie et mort de l'image*, op. cit., pp. 386-389



Marina ABRAMOVIĆ, *The Artist is Present*, 2010

La présence faite image

Le peintre Lucian Freud explique que sa « conception du portrait provient de (sa) déception devant les portraits qui ressemblaient à des gens, mais n'étaient pas eux. » Pour l'artiste anglais, « le tableau est la personne : 'Je veux que la peinture soit chair'...⁸¹ » La préemption du peintre anglais est illustrée par la performance de Marina Abramović *The Artist is Present*. Sans artifice technologique, cette action ne s'accomplit que par la seule présence de l'artiste face au visiteur mais, parce qu'elle est contemporaine de l'ère digitale, elle questionne en creux le vivant dans l'art numérique et les problématiques du digital liées à l'illusion et à la simulation.

Du 14 mars au 31 mai 2010, pendant soixante-quinze jours, soit le temps de sa rétrospective new-yorkaise⁸² au MoMA de New York, Marina Abramović est restée assise sept heures par jour devant une table dans l'atrium du musée. Habillée selon les jours d'une longue robe rouge, blanche ou bleue, elle s'est offerte aux regards des visiteurs comme une statue vivante, silencieuse et confiante. Durant sept cent seize heures et trente minutes

⁸¹ Lucian Freud au Centre Pompidou, *Beaux-Arts hors-série*, Paris, Beaux-Arts Magazine / TTM éditions, 2010, pp. 37-39

⁸² Marina ABRAMOVIĆ, *The Artist Is Present*, 14 mars - 31 mai 2010, MoMA New York

exactement, sa personne s'est risquée à la contemplation, aux projections comme aux confidences muettes de mille cinq cent quarante-cinq regardeurs. Sa présence, son corps, ses mains, son visage ont été ainsi observés, littéralement « dévisagés ». Pour Klaus Biesenbach⁸³, « l'exposition est un autoportrait. Elle est là. Elle est assise et elle donne tout. Elle parle d'ici et maintenant. Mais cette œuvre intitulée *The Artist is Present* est un autoportrait. Elle a créé un espace charismatique, une déchirure dans le tissu de l'univers, qu'elle occupe entièrement. Elle a fait ça dans une salle pleine de monde. Et beaucoup de gens ont vu dans cet espace charismatique une forme de réalité.⁸⁴ »

La mise en scène est simple et rigoureuse. Un carré est dessiné au sol, matérialisant le lieu de la performance. Des spots de studio sont posés à ses quatre coins, propageant dans l'espace une clarté semblable à celle d'un plateau de cinéma ; au croisement de leurs rayons, une table en bois carrée⁸⁵ avec deux chaises face à face, l'une pour l'artiste, l'autre pour les visiteurs-regardeurs. L'ensemble est sobre. Rien ne distrait et ne détourne le regard de la présence de l'artiste ex-yougoslave qui précise que l'action n'est « rien qu'une artiste qui se dresse comme un roc. Trois mois seulement. Je vous regarde dans les yeux. »

« On parle de trois mois. Tous les jours. Quand on se produit pendant trois mois, la performance devient la vie elle-même. Les gens ne voient pas que le plus dur est de faire quelque chose de proche du néant. Ça vous accapare. Il n'y a plus d'histoire à raconter, plus d'objets pour se cacher. Rien. Juste la pure présence où on puise son énergie et rien d'autre.⁸⁶ »

La performance commence quand Marina Abramović s'installe le visage décidé, muet, mais nullement fermé, attendant en silence au centre du brouhaha des commentaires et des bruits de pas. L'ambiance de la salle est contraire à la quiétude de la performance.

« Je ne bougerai pas du tout. Je regarderai la personne en face de moi. Les gens du public peuvent rester tant qu'ils veulent. Il y a entre onze et quinze mille personnes au MoMA. Je regarderai devant moi.⁸⁷ »

⁸³ Klaus Biesenbach est le directeur et le commissaire en chef des expositions du MoMA PS1 de New York City.

⁸⁴ Matthew AKERS, *Marina Abramović, The Artist is Present*, DVD Pretty Pictures/Show of Force, 2013

⁸⁵ En cours de performance, l'artiste fit enlever la table pour être encore plus près de son public. « Je n'ai pas pu me passer de table pendant deux mois. J'avais besoin de structure. La table est restée jusqu'au moment où j'ai pu m'en passer. Une fois que la table est retirée, c'est plus direct. » Tunji Adeniji, chef de la sécurité du MoMa signale qu'« il n'y a aucune protection en termes de sécurité. Il n'y a rien entre eux (entre l'artiste et le public). Si quelqu'un veut faire quelque chose, rien ne l'empêche. » Klaus Biesenbach précise que sans la table, « elle se rend plus vulnérable. C'est plus direct. Il n'y a pas d'obstacle entre le public et elle. Elle avait raison. Un prêtre se passe de croix. » Citations extraites de Matthew AKERS, *Marina Abramović, The Artist is Present*, op. cit.

⁸⁶ *Ibid.*

⁸⁷ *Ibid.*

La posture de la performeuse n'est pas celle de l'attente mais d'un sujet en présentation comme un portrait. Elle n'est pas une actrice qui s'efforce de capter l'attention. Sa visée artistique est concise. Comme elle le souligne dans le documentaire *The Artist is Present* (2012) de Matthew Akers, son intention est d'échanger « un simple regard » avec la personne face à elle. L'acte est finement ritualisé. Les lieux sont transformés en un espace scénique. L'artiste arbore une robe majestueuse qui magnifie sa présence et qui statufie sa silhouette⁸⁸. Sa chevelure avec une natte sur le côté gauche et son maquillage soulignent sobrement son visage. L'attention portée au détail montre la force de conviction de l'artiste à produire son œuvre. Audacieux ou intimidés, les spectateurs s'installent face à elle les uns après les autres. Dans le bruit de la salle, le silence de cette communication muette interroge notre propre comportement de spectateur. Devant nous, Marina Abramović impose une image « plastique » d'elle-même, travaillée par le décor, par le costume et par la posture. Artiste et spectateur se dévisagent sans mot dire. La performeuse n'est pas indifférente. Petit à petit, la fatigue trompe la concentration. Les traits se relâchent. Sous la chaleur des projecteurs, cernée par ses longs cheveux, elle transpire et abdique peu à peu. Le masque tombe et parfois l'artiste pleure comme certains de ses spectateurs.

Certes, la durée de l'action affaiblit inmanquablement sa maîtrise de la situation mais elle tient tête même quand les expressions de son visage sont soumises à la fatigue. Entre chaque confrontation, le temps d'une courte pause, de plus en plus tendue à cause de l'immobilité, elle se décontracte en remuant sur sa chaise. Elle baisse la tête pour se ressaisir et pour retrouver une contenance, pour se concentrer de nouveau avant de se confronter au regard d'autrui. Marina Abramović reprend courage et renoue le contact.

« Je souffre, mais la douleur c'est comme garder un secret. Dès qu'on franchit le seuil de la douleur, on change d'état d'esprit. Il y a un sentiment de beauté et d'amour sans condition, une absence de limites entre le corps et l'environnement. On commence à ressentir une légèreté incroyable et une harmonie avec soi. C'est comme devenir saint. C'est inexplicable. Et c'est par cet état d'esprit que le public sent qu'il y a un changement. La performance est un état d'esprit. Le public est comme un chien. Il peut éprouver de l'insécurité, sentir que vous n'êtes pas là. L'idée est de réussir à amener l'artiste et le public dans le même état de conscience, ici et maintenant.⁸⁹ »

⁸⁸ Les robes de l'artiste ont été confectionnées par Stina Gunnarsson : « On a décidé de faire la même robe en trois couleurs (rouge en mars, bleu en avril et blanc en mai). Elle a dit qu'elle resterait assise pendant des heures. Il faut que ça soit confortable. Elle a dit qu'il y aurait des courants d'air. La robe doit donc être chaude. » Comme le signale Klaus Biesenbach, « la robe est la protection minimale dont elle a besoin. Ça lui donne un air royal ou potentiellement religieux, comme un prêtre. » Marina Abramović conçoit ses habits « comme des robes de moine », citation extraite de Matthew AKERS, *Marina Abramović, The Artist is Present*, op. cit.

⁸⁹ *Ibid.*

Lors des plus beaux moments de sa performance, quand ses résistances l'abandonnent, Marina Abramović offre à voir son visage comme la synthèse de tous les visages. Photographiés par Marco Anelli, les spectateurs font l'objet d'un livre *Portraits in the presence of Marina Abramovic*⁹⁰ où se réunissent indifféremment inconnus et célébrités comme Björk, James Franco, Antony Hegarty, Lou Reed, Patti Smith, Sharon Stone. Inquisiteurs ou songeurs, facétieux ou distraits, fuyants ou attristés, sceptiques ou admiratifs, les regardeurs se cherchent pour ne pas paraître eux-mêmes acteurs de la performance, pour rester naturels face à l'artiste silencieuse, pour répondre à sa quiétude par une attitude sincère, sans fard ni comportement affecté. De tous âges, leurs singularités s'évanouissent au fil des pages pour ne représenter qu'un visage, celui de l'humanité.

⁹⁰ Marco ANELLI, *Portraits in the presence of Marina Abramovic, 1545 portraits*, textes de Marina Abramovic, Klaus Biesenbach et Chrissie Iles, Bologne, Damiani Editore, 2013



Marina ABRAMOVIĆ, *The Artist is Present*, 2010

Au cours des soixante-quinze jours de performance, touchés plus que d'autres, ou plus émotifs, de nombreux visiteurs ont pleuré, suscitant la même réaction chez Marina Abramović, qui s'est penchée vers ceux qui semblaient ébranlés, leur prenant parfois les mains. Dévisager l'artiste emportait loin dans l'introspection. Pendant ces moments d'émotion, *The Artist is Present* semblait illustrer les propos de Georges Bataille dans *La folie de Nietzsche* :

« Si l'ensemble des hommes, ou plus simplement leur existence intégrale, *s'incarnait* en un seul être, évidemment aussi solitaire et aussi abandonné que l'ensemble, la tête de l'*incarné* serait le lieu d'un combat inapaisable, et si violent que tôt ou tard elle volerait en éclats.⁹¹ »

⁹¹ Georges BATAILLE, « La folie de Nietzsche » (1939), *Œuvres complètes I*, Paris, Gallimard, 1970, p. 547

Il est rare de se trouver dans une situation aussi perturbante. La performance est d'une simplicité confondante et pourtant elle suscite un comportement inhabituel qui pousse les visiteurs du MoMA dans leurs derniers retranchements. De trois minutes ou d'une demi-heure, la persistance des échanges est d'une grande intensité. Les spectateurs-acteurs de la performance observent à travers elle une âme qui leur ressemble. Les traits mobiles de son visage et sa fébrilité à garder la pose s'interprètent par-delà le silence de circonstance comme les signes d'une vie qui répondent à la sensibilité des « regardeurs ». Devant Marina Abramović, la question du vivant commence à occuper les esprits. La conscience relative d'être mortel contrarie l'intensité de l'expérience. Les spectres troublent les pensées. Le temps, l'âge, le destin, la durée de l'existence viennent à préoccuper.

The Artist is Present n'est pas un titre anodin. « Quand Klaus Biesenbach a trouvé le titre *The Artist is Present*, ça m'a tout de suite plu », explique l'artiste. « Tout est dit dans le titre.⁹² » Effectivement, l'action aurait pu s'intituler *Marina Abramović is Present*. Le titre choisi affirme que n'est pas la personne qui est face à nous mais bel et bien l'artiste, avec ce que cela représente comme implications culturelles. Marina Abramovic se met en scène dans la tradition du Body Art dont elle est l'une des plus célèbres représentantes internationales. Echanger avec elle correspond à une expérience artistique. En ce sens, son visage devient le sujet d'attentions introspectives des regardeurs. Il se contemple comme une peinture. Il se conçoit dans le cadre de cette performance comme une œuvre d'art. Il s'imprègne des projections qu'il inspire. Comme une image, il reçoit et réfléchit, mais il ne reflète pas son caractère et sa personnalité. Incontestablement vivante, l'artiste est présente mais Marina Abramović en soi est absente. Cette présence paradoxale saisit dès les premiers instants, comme un portrait peint. *The Artist is Present* questionne l'art en lien avec la vie. Le visage de Marina Abramović rappelle en 2010, soit en pleine révolution numérique, que le spectateur évalue une représentation par rapport à sa capacité de rémanence et de projection d'une histoire intérieure. La performance interroge notre relation intime au vivant qui décide des formes d'art.

« Marina est une artiste qui visualise le temps », précise Klaus Biesenbach. « Elle utilise son corps dans l'espace avec le public. Par la simple durée, elle fait jouer le temps comme un poids, le poids qui pèse sur les épaules de l'artiste. C'est un morceau de la vie de l'artiste qui est prélevé et donne de la

⁹² Matthew AKERS, *Marina Abramović, The Artist is Present*, op. cit.

valeur. Le temps n'est pas éphémère, il ne file pas. Imaginez le temps comme un objet énorme que vous ne pouvez pas déplacer, et qui vous retient.⁹³ »

Une performance réussie déstabilise notre perception. Qu'est-ce qui fait œuvre quand tout se joue dans l'instant ? Que recherchons-nous devant l'artiste nommée Marina Abramović ? Que regarde-t-on ? N'est-on pas face à elle comme devant une figure peinte, une statue, un Sphinx ? Mais le portrait se substitue-t-il au vivant, attendons-nous à y surprendre le témoignage ou la transfiguration d'une vie ? Devant l'artiste ex-yougoslave à se poser tant de questions corrélatives à l'esthétique en général, nous élargissons le champ de nos interrogations à d'autres domaines. À présumer ainsi des forces artistiques, nous devinons que cette performance est d'autant plus pertinente qu'elle intervient en plein cœur d'une révolution technologique qui cherche à concurrencer le vivant. Elle oppose toute la force archaïque de sa simple physiologie présente à la prolifération des avatars et répliquants qui peuplent les écrans, galeries, musées.

Par comparaison, que peut l'image numérique ? Quelle part du vivant peut-elle porter sans rien matérialiser autrement que sous forme de traces ? La composition de Marina Abramović dans *The Artist is Present*, telle une statue vivante qui réagirait à notre présence, reprend à son compte l'histoire de l'art du portrait, de la momification de l'Égypte antique à l'hyperréalisme des sculptures de Ron Mueck. Elle se situe entre la vie et la représentation du vivant. Mais quelle aurait été notre réaction face à une Marina Abramović en hologramme ? Aurions-nous été sensibles de la même façon à un « répliquant » privé de la conscience de sa propre finitude ? Aurions-nous été prêts à nous confier à un clone virtuel ? Si, d'une part, l'intensité de l'échange semble inaccessible pour à une créature numérique, de l'autre, on constate aussi une similitude formelle entre l'œuvre de Marina Abramović et l'image numérique. Produite grâce aux logiciels, native d'une trame de pixels, cette dernière n'est pas issue d'une matière concrète ou chimique comme le pigment, la pierre et la pellicule. Comme une performance qui n'existe plus que dans les souvenirs de ses spectateurs, une œuvre digitale ne siège plus que dans la mémoire, une fois que ses signaux se sont évanouis dans la trame électronique des écrans. Nous recherchons dans les images numériques ce que nous reconnaissons dans le visage de Marina Abramović pendant *The Artist is Present*, un être en représentation par le truchement de l'art performance, qui par définition ne se confie qu'à la magie de l'instant. Le numérique lui-même ne produit son plein effet que dans l'immédiateté visuelle, sonore et/ou

⁹³ Matthew AKERS, *Marina Abramović, The Artist is Present*, op. cit.

tactile, en 2D ou en 3D, lié à un écran, projeté, ou dissocié de son support de diffusion pour créer une impression d'image manipulable, presque matérielle.

Ainsi, nous recherchons dans le numérique ce qui induit un *contact* tels les icônes, la peinture et la sculpture, à l'instar des œuvres de Ron Mueck. Le sculpteur anglais est né à Melbourne (Australie) en 1958. Il vit aujourd'hui à Londres, où son atelier se situe sur deux niveaux dans une bâtisse du nord de la capitale britannique. Ses parents fabriquaient des poupées et des marionnettes affublées de vêtements miniatures sur-mesure. L'artiste s'est inspiré de cette pratique familiale pour la transposer dans la publicité, la décoration de vitrines de grands commerces et la bande dessinée avant d'en faire œuvre plastique. D'aspect réaliste, hyperréaliste même, en référence au courant pictural des années 1960-1970, ses personnages en cire fascinent parce qu'ils sont disproportionnés par rapport au réel. Plus petits ou plus grands que nature, ils nous emportent vers des considérations imaginaires et esthétiques. Face à une œuvre de Ron Mueck, notre regard ne cesse d'examiner la minutie des détails. Il s'étonne de la véracité du traitement de la peau. Le rendu anatomique est tel que nous imaginons des muscles, des nerfs et du sang animant cet épiderme artificiel. Nous nous émerveillons devant tant d'application à restituer la souplesse des cheveux ainsi que la pilosité des visages et des corps. La fascination qu'inspirent les œuvres du sculpteur interroge notre relation aux images illusionnistes. Face à ses œuvres, le public se retrouve devant des reconstitutions d'individus, et non des archétypes figés dans la cire dont le regard de verre traduit l'agonie du réel dans la matière. Les personnages de Ron Mueck ne figurent pas des symboles ou des allégories, même s'ils se réfèrent à l'histoire de l'art. Ils sont virtuellement reconstitués, comme peuvent l'être les personnages de synthèse. Ils incitent à déceler une profondeur dans leur rétine artificielle.



Ron MUECK, *Man in a boat*, 2002

Par exemple, en 2002, *Man in a boat* exhibe un homme nu assis dans une barque, les bras croisés sur le torse. Il est plus petit qu'un être humain. Posée sur socle, l'embarcation est de dimensions modestes. Ses quatre mètres s'imposent dans les espaces d'un lieu d'exposition mais ils seraient dérisoires en milieu naturel, même sur le cours d'eau d'une rivière. L'homme s'est installé à l'avant. Frêle, dépouillé de tout vêtement, son teint est livide, entre la vie et la mort, donnant l'impression d'assister à son passage vers l'autre monde.

« À un certain niveau, on pourrait supposer que cet homme nu et pâle pilote la barque de Charon, sans rameur. Ou qu'il soit le seul survivant d'un naufrage. [...] Ce qui est important, cependant, c'est qu'il soit absolument particulier : non pas l'Homme, mais un homme. De plus, si cet homme envisage la mort, cette mort sera seulement la sienne, une mort totalement individuelle qui fera disparaître de la terre, et pour toujours, les traits que nous venons de mentionner et la modestie ou l'immodestie de son attitude.⁹⁴ »

La pose de l'homme est suggestive. Mince et peu musclée, son anatomie ne se remarque pas à l'exception de son aspect ordinaire. Son sexe est serré entre ses deux jambes, suggérant que l'impudeur ne le préoccupe plus. Ses cuisses s'écrasent sur le bois du banc. Sa tête se penche vers la droite, portant son visage vers l'avant, comme pour distinguer quelque chose

⁹⁴ Robert STORR, « Notes sur Ron Mueck, Londres et Paris, 2013 », in catalogue de l'exposition *Ron Mueck*, Paris, Fondation Cartier pour l'art contemporain, p. 119

au lointain. Les muscles du cou sont tendus. Le regard s'interroge. La bouche légèrement entrouverte exprime la surprise. Les rides trahissent un certain âge, mais l'homme n'est pas vieux, ce qui se révèle crucial quant à l'interprétation de l'œuvre. Assistons-nous au départ d'un mort vers l'au-delà ou à la balade d'un homme sur un cours d'eau paisible, à l'abri des regards indiscrets ? La confusion est fondamentale parce qu'elle invite notre regard à réexaminer l'œuvre en détails. Les cheveux sont peignés. La barbe est naissante. Les yeux sont rouges, comme ensommeillés. *Man in a boat* représente-il un songe ? Ce solitaire n'est-il pas un funambule qui s'imagine sur une barque cabotant vers l'inconnu ? Nous regardons les visiteurs qui, comme nous, s'interrogent sur l'expression de cet homme dans un bateau. Leurs visages se penchent vers lui et la différence de taille entre leurs têtes et la sienne intrigue. La comparaison donne l'impression que nous nous trouvons face à lui comme devant un écran de cinéma qui se serait matérialisé dans la réalité en trois dimensions.

Les sculptures de Ron Mueck jouent subtilement sur les effets d'échelle. Leur hyperréalisme est contrarié par leurs disproportions. Nous nous retrouvons de ce fait devant des personnages qui nous ressemblent mais qui ne correspondent pas à notre monde. Ils semblent évoluer dans une réalité différente mais qui se confond avec la nôtre. Ils apparaissent comme issus d'un autre univers, à la fois alternatif et semblable à celui dans lequel nous évoluons. Avant de se consacrer à la sculpture, Ron Mueck travaillait pour le cinéma. L'illusionnisme cinématographique de ses personnages dépendait du cadrage, de la lumière et du point de vue de la caméra. Leur échelle dans le champ était primordiale et déterminait leur réalisme. Elle stimulait la croyance du spectateur. Ses sculptures usent des mêmes stratagèmes. Nous nous retrouvons comme face à des personnages de film qui se seraient extirpés de l'écran pour prendre corps dans le réel. Sans changer d'échelle, ils sont tels qu'ils seraient dans le champ de l'image, en silhouette ou en très gros plan. Par cet effet paradoxal, ils racontent une histoire. Ils incarnent un hors champ fictionnel, composant dans notre esprit un avant et un après imaginaires à partir du phénomène d'apparition qu'ils représentent. Les œuvres de Ron Mueck sont d'inspiration cinématographique. Elles contrastent en cela avec la sculpture contemporaine qui adopte les mêmes matières et procédés pour créer des figures hyperréalistes. Elles incarnent des présences fictionnelles. Le visiteur leur octroie une histoire constitutive du trouble qu'elles suscitent. Vers où se dirige *l'Homme dans un bateau* ? Que voit-il ? Les sculptures de Ron Mueck représentent des rêves de fiction. Elles semblent surgir de l'écran mental de notre imaginaire. Elles paraissent sortir d'un film comme des personnages qui auraient pris chair. Mais surtout, elles renvoient à

l'archaïsme des artefacts physiques, la maquette, la poupée, l'épouvantail, au moment où ceux-ci sont remplacés par des figures numériques et deviennent obsolètes. Les sculptures de Ron Mueck monumentalisent des déchets de présence illusionniste, à ce titre doublement émouvantes.

1.2.4. - LA MODÉLISATION DU VIVANT

Dans l'imaginaire collectif, le numérique évoque des univers de fiction⁹⁵ où s'épanouissent des personnages fantastiques, des super héros, des androïdes, des extraterrestres et autres *aliens*, des mutants et des *cyborgs* dont l'intelligence artificielle et rationnelle dépasse nos compétences. Incarnant pour la plupart un manichéisme élémentaire, ils sont dotés de pouvoirs qui décuplent leurs déterminations et leurs résistances, que ce soit pour lutter contre les forces du mal et sauver le monde ou que ce soit pour asservir et détruire l'humanité. Leurs exploits se parent de la dimension élégiaque des légendes ancestrales, bibliques et profanes, projetées dans le futur. Pour parfaire la symbolique, les scénaristes et les réalisateurs puisent chez les grands auteurs de science-fiction tels H.G. Wells, Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Philip K. Dick, Richard Matheson ou Stanislas Lem pour composer de véritables fresques où le métaphysique rencontre le psychologique et où l'être humain se reconstruit en même temps que le monde qui l'entoure. Dans le futur pré- ou post-apocalyptique des films, l'homme cohabite alors le plus souvent avec des robots et des androïdes qui, parfois, nous ressemblent en dissimulant une anatomie bionique, invincible, au mouvement perpétuel. Incarnant des sentiments extrêmes, de la dévotion à la cruauté, les personnages, dans lesquels nous nous reconnaissons malgré tout, sont programmés pour imiter l'homme, l'assister, le protéger, le transformer ou l'éradiquer et symbolisent un monde surpassé par le progrès technologique.

Au cinéma, les films d'anticipation évoluent dans un univers qui leur est propre, avec une faune extraordinaire, des méga-cités ahurissantes, des paysages fabuleux et des utopies environnementales parfois fondées sur une conscience écologique inquiète du réchauffement climatique. Les images synthétiques accommodent ainsi des hypothèses futuristes où se réfléchit la vanité de l'humanité. Conjuguant le naturel et l'artificiel, l'organique et le

⁹⁵ « Genre cinématographique longtemps secondaire et confiné dans les faibles budgets jusque dans les années 60-70 (à part quelques œuvres isolées, dont le *Metropolis* de Lang, et le *2001* de Kubrick), la science-fiction est devenue dans les années 80, avec le succès phénoménal des œuvres de Spielberg, Lucas, Scott, Cameron, un des genres les plus populaires et les plus prolifiques du cinéma moderne, en même temps qu'il incorporait tous les éléments des autres genres : le western, l'aventure, la comédie etc... », Michel CHION, *Les films de science-fiction*, Paris, Cahiers du Cinéma/Essais, 2009, p. 9

technologique, elles confondent réalité(s) et simulation(s), organisme biologique et mécanisme cybernétique, lors de métamorphoses ou de régénérescences prodigieuses de l'être humain et de créatures fantastiques. Pour plus de vraisemblance, elles s'inspirent de l'imagerie médicale et scientifique qui propose de visualiser et de revisiter l'intimité des corps vivants. Se constitue de la sorte une iconographie des comportements moléculaires, des symptômes et des pathologies, un véritable imaginaire où les anatomies se convertissent en autant de fragments de base de données, donnant naissance à des personnages merveilleux, tantôt génétiquement modifiés, tantôt fondamentalement reconstitués.

Le numérique stipule dès lors que le vivant est, comme l'écrit Edgar Morin, « ce problème complexe où le sujet connaissant devient objet de sa connaissance tout en demeurant sujet.⁹⁶ » Le digital ouvre ainsi la voie à une représentation immatérielle non seulement du réel mais aussi de ce qui se pense et s'imagine, de l'évocation sensible aux fantasmagories. Il remet en question ce qui postule l'importance de la matière dans la détermination des formes et des images. Il se confie à l'expérience des sens, de la mémoire et de l'intelligence pour parvenir jusqu'à la production d'images que nous croyons toucher, voir et sentir. L'immatérialité des images synthétiques ne s'oppose pas à la matérialité de la peinture, de la sculpture, de la photographie, du cinéma et de la vidéo. Elle ne le serait qu'en posant une liaison nécessaire entre matérialité et perceptibilité. Mais l'art ouvre la question du vivant au-delà de sa perception, au-delà même des données sensibles qui sont censées signaler l'existence de la matière. La part ontologique de l'expression artistique est d'autant plus manifeste quand, comme l'écrit Agnès Minazzoli, elle a « partie liée avec la représentation que l'homme a de lui-même dès lors qu'il prend conscience de la relativité de sa place, de son rôle et de son être, parmi tous les êtres qui existent et dans les mondes qu'il lui est possible d'imaginer.⁹⁷ » En ce sens, les films *eXistenZ* de David Cronenberg, *Minority Report* de Steven Spielberg et *Le Congrès* d'Ari Folman soulèvent les questions esthétiques liées à l'incarnation d'un personnage par rapport aux concepts de ressemblance, du double, du clone et de la simulation.

⁹⁶ Edgar MORIN, *Le Paradigme perdu : la nature humaine* (1973), Paris, Le Seuil, 1979, p. 22

⁹⁷ Agnès MINAZZOLI, « Un rêve immense », *Projections, les transports de l'image*, Paris, Tourcoing, Editions Hazan / Le Fresnoy / AFAA, 1997, p. 46

« Être là, comme en vrai, presque vivant » (Folman)

L'absence semble bien être une valeur générale pour la production figurative. Nous recherchons dans chaque représentation la mémoire d'un modèle, d'un créateur, d'une pensée, d'une intuition ou d'une conviction qui auraient choisi de s'épanouir par le truchement de l'art. Entre l'image et le spectateur s'engage un échange où la première sollicite du second de s'immiscer dans son présent. L'impression esthétique s'accompagne parfois de la stupéfaction d'être en contact avec le modèle qui semble « être là, comme en vrai, presque vivant ».

Pour beaucoup, « être là » signifie « être ressemblant », ce qui induit une maîtrise technique à représenter les apparences. Le numérique n'échappe pas à cette règle et les spectateurs cherchent autant la ressemblance que la vraisemblance dans la création de personnages synthétiques. Si le regard repère des incohérences et des maladresses, l'identification est mise à mal. La détermination à repérer dans l'image un défaut n'est pas dictée par la quête de la perfection mais par le désir de deviner sous les apparences un fond de vérité. Sous un portrait doit se sentir un crâne, sous la représentation d'un corps un squelette, sous celle des vêtements une anatomie, dans la peinture l'atmosphère, le mouvement de l'air, dans celle de la lumière la chaleur de sa source, dans celle d'un paysage les composés du minéral et du végétal.

Un signe iconographique, même élémentaire, participe d'une structure avant de contribuer à une forme significative. L'abstraction et la figuration dépendent de l'arrangement de composants dont l'ordre, plus ou moins convaincant, détermine la réception de l'œuvre. La distinction du chef d'œuvre résulte d'une science accomplie de la composition des signes structurants.

Dès lors, « être là » signifie « être semblable » à la manifestation de la vie plus qu'« être ressemblant ». Les signes iconiques œuvrent à l'opportunité d'un contact qui se situe dans une zone sensibilisée par la présence de l'œuvre et marquée de son empreinte. Le cadre, le socle, la salle, le musée, une collection privée sont les « lieux » où rayonne son aura. Le spectateur se reconnaît dans la consubstantialité de l'œuvre. En tant que pièce unique, elle est indécomposable. Dans le cas de représentations en série, tels que la photographie et le cinéma, le spectateur apprécie de contempler un tirage d'époque et de voir un film en salle pour s'approcher de l'original.

Pour les images numériques, les situer dans un cadre précis est plus délicat. Leur imposer un support donné pour leur accorder le caractère d'œuvre unique est ambigu. La décomposition de leurs données détermine leur nature. Toutefois, le dessein de trouver un « lieu », même virtuel, pour l'image de synthèse n'est pas vain. Les corps synthétiques naissent d'une nuée de pixels. Leurs apparitions se disséminent dans la lumière poudreuse de l'écran. Comment prêter à ces évanescences une consistance pour continuer de faire croire au fantasme d'une existence habitant ces signes plastiques ?

La « substance » du numérique

Associé intuitivement au cinéma, à la vidéo et à l'animation, le numérique n'est pas strictement *filmique*. Il appartient tout aussi sûrement au champ des arts plastiques. Le fond des images synthétiques, bien qu'assujéti aux normes de l'électronique, est une matière vibrante. Au même titre que le pigment pour la peinture et la pierre pour la sculpture, elle attend d'être pétrie, façonnée et modelée pour se sensibiliser. Elle s'assimile à une substance où la lumière se suspend à la grille de pixels comme en lévitation. Une forme jaillit de cette irisation lumineuse. Une image émane de cette nébuleuse. Elle compose un motif dans la durée de son rayonnement. Elle configure son évolution au sein de la pixellisation. Le « lieu » d'une image numérique n'est pas déterminé par rapport à son support mais par son rayonnement unique en son genre, à partir d'une grille de données.

La « transsubstantiation » symbolique des signes plastiques en signal d'existence est propre à toutes les images. Elle s'accompagne de la perception d'une « anatomie », comme le décrit le peintre allemand Paul Klee dans *La Pensée créatrice*.

« Comme l'être humain, le tableau possède un squelette, des muscles et une peau. On peut parler d'une anatomie particulière au tableau. Un tableau dont le sujet est 'homme nu' ne doit pas être construit selon l'anatomie humaine, mais selon l'anatomie du tableau.⁹⁸ » Comme le fait remarquer Nicole Brenez, « Klee établit une équivalence entre l'organisme vivant et une organicité possible du tableau sous le terme, non pas de *Figur*, mais de *Gestalt*, qui signifie *forme*⁹⁹. En quoi la torsion terminologique imprimée à Klee par Lyotard, qui ne se livre pas à une trahison mais à une radicalisation, importe-t-elle ?

⁹⁸ Paul KLEE, « La Pensée créatrice » (1922), in *Écrits sur l'art*, vol. 1, trad. J. Spiller, Paris, Dessain et Tolra, 1980, p. 449

⁹⁹ « Figure (Gestalt) = être vivant. Forme (Form) = nature morte », note de Paul Klee, en français dans le texte, *Ibid*, p. 17

Pour Paul Klee, l'entreprise esthétique consiste à organiciser entièrement la représentation. L'œuvre ordonne à ses modèles biologiques – la croissance des végétaux, la circulation du sang -, elle ne prend sens qu'à rendre visible la cohérence organique, non pas comme résultat, apparence finale de la créature (silhouette végétale, animale ou humaine), mais comme genèse, comme devenir, comme rythme vital. Le tableau a pour tâche de rendre compte de processus naturels, l'œil dévore et possède un estomac, l'œuvre jaillit comme du sperme. Lyotard réinterprète cet organicisme intégral en termes formalistes : l'objet du tableau n'est plus le rythme vital mais le tableau lui-même ; et la représentation n'accède pas à la 'forme figurale' que lorsque cette réflexivité s'exacerbe en activité déconstructive.¹⁰⁰ »

À cette conversion du signe plastique en signal de vie, il faut ajouter le travail du temps propre aux arts filmiques — qu'ils relèvent de l'argentique, de la vidéo ou du numérique. Depuis Bergson, la conscience de la durée et la conscience de la vie concordent comme une priorité ontologique. « Car la durée est essentiellement une continuation de ce qui n'est plus dans ce qui est. Voilà le temps réel, je veux dire perçu et vécu. Durée implique donc conscience, et nous mettons de la conscience au fond des choses par cela même que nous leur attribuons un temps qui dure.¹⁰¹ » Nous concédons aussi au numérique une dimension ontologique quand ses représentations donnent forme à l'insaisissable du devenir et qu'elles rappellent que l'« être là » d'une image ne s'oppose pas au temps, qu'il ne lutte pas contre l'inéluctable, mais au contraire qu'il nous aide à comprendre notre évolution. Le numérique explicite inlassablement les formes de la volatilisation, une image dans le temps qui lui reste à vivre. La question du vivant dans le numérique réside aussi dans cette impermanence constitutive.

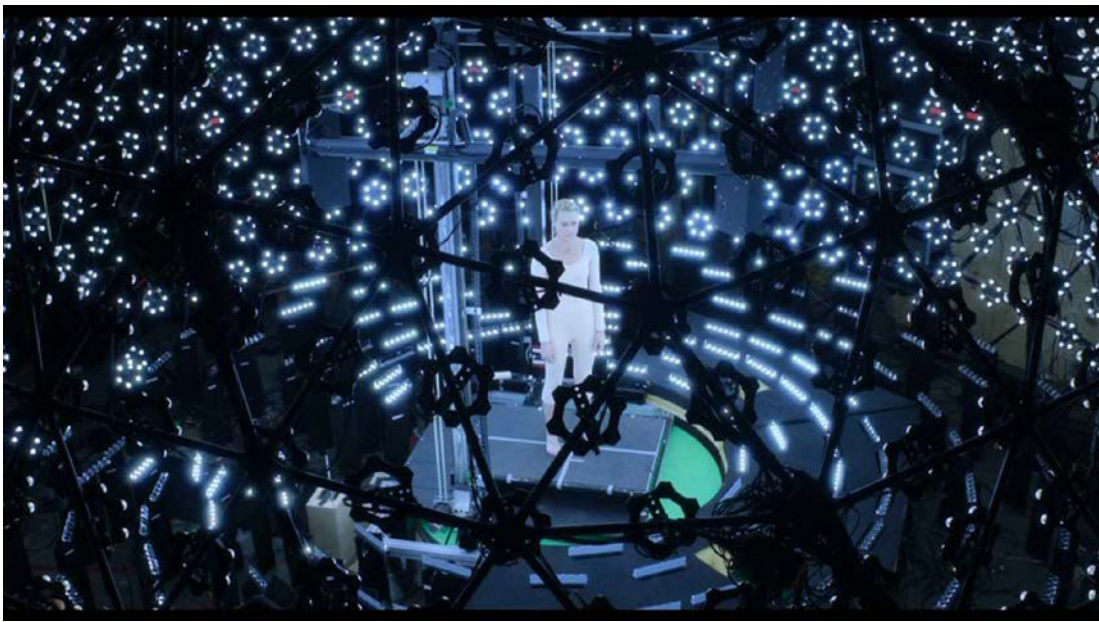
Une immortelle de synthèse

L'idée de substance est centrale dans *Le Congrès* d'Ari Folman et irrigue la problématique du film qui démontre, expose et dénonce l'influence du simulacre numérique sur le métier de comédien et l'être humain. Le long-métrage s'inspire du roman de l'écrivain polonais Stanislas Lem *Le Congrès de futurologie* (1971). La futurologie prétend augurer de l'avenir à partir de probabilités scientifiques. Spéculant sur la destinée numérique du cinéma, le

¹⁰⁰ Nicole BRENEZ, « L'objection visuelle », *Le cinéma critique, de l'argentique au numérique, voies et formes de l'objection visuelle*, travaux de l'Ecole doctorale Histoire de l'art Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, sous la direction de Nicole Brenez et Bidhan Jacobs, Introduction de Peter Whitehead, Paris, Publications de la Sorbonne, 2010, pp. 6-8

¹⁰¹ Henri BERGSON, *Durée et simultanéité. À propos de la théorie d'Einstein* (1922), Paris, Quadrige, Presses Universitaires de France, 2009, pp. 101-107

réalisateur israélien projette l'histoire du livre dans un futur où les acteurs en premier lieu et les spectateurs en second sont dépossédés de leur intégrité corporelle pour laisser place à leurs incarnations virtuelles. Dans un système où l'image prime sur le vivant, les êtres ne sont plus que des simulacres qui n'agissent que sous hallucinogènes et qui ne conçoivent de relations qu'entre avatars. Dans le monde du *Congrès*, la vie ne vaut que parce qu'elle est consubstantielle à des représentations synthétiques.



Ari FOLMAN, *Le Congrès*, 2013

La première partie du film - en images « réelles » c'est-à-dire analogiques - commence sur le visage de Robin Wright qui joue son propre rôle et incarne une actrice sur le déclin. Poussée par Al (Harvey Keitel) son agent et Jeff Green (Danny Huston) son producteur, elle s'astreint à devenir un personnage de synthèse. « Nous voulons t'échantillonner, te conserver et posséder cette chose appelée 'Robin Wright' ». L'actrice scannée « hermétiquement » - en respectant les clauses irrévocables du « dernier contrat de sa vie » - devient la propriété des studios Miramount. « Une fois scannée et dans l'ordi, c'est plié. Tout repose sur l'accord passé avant. » Le comédien ne peut plus jouer dans aucun film, aucune série TV, aucune pièce de théâtre. « Une fois payé et scannée, l'acteur n'est plus un acteur. Il n'est plus qu'une personne lambda. L'acteur n'est plus qu'un personnage dans l'ordinateur du studio. » Le personnage numérisé est alors seul à accomplir une carrière. Scanner les comédiens pour en faire des créatures numériques revient pour les studios à enregistrer sur ordinateur « l'acteur

d'autrefois », celui qui connut le succès, celui dont le ou les rôles ont marqué les esprits. L'objectif est d'immortaliser un mythe et d'en exploiter la formule sans limites. En l'occurrence, pour ce qui concerne Robin Wright, Miramount et son producteur souhaitent immortaliser le personnage de la Princess Bride qui fit d'elle une star et une « icône » du cinéma dans le film éponyme de Rob Reiner (1987). Comme lui précise son agent pour la convaincre, la méthode n'est, en définitive, pas si éloignée des procédés des producteurs et des réalisateurs qui dictent aux acteurs « quoi faire, comment agir, comment jouer, comment sourire, comment aimer » et qui rajeunissent leurs actrices tant que l'âge peut être camouflé par le maquillage et le lifting. Ainsi, suivant les conseils insistants de son agent et les recommandations de ses enfants, qui l'accusent d'être technophobe, Robin Wright cède contre ses convictions profondes à la numérisation de celle qu'elle incarnait « autrefois » pour rester « jeune pour toujours, à vie ! » selon les termes du dernier contrat de sa vie d'actrice de chair et d'os. La scannerisation proprement dite s'effectue à l'intérieur d'une grande sphère pailletée de spots étincelants. Robin Wright, dans une combinaison blanche, suit les conseils du technicien, un ancien chef opérateur : « Je ne veux rater aucune de vos charmantes expressions, princesse. » L'actrice passe du rire aux larmes. À chaque incarnation se déclenche une série de flashes qui saisit l'actrice sous tous les angles. Les images enregistrées déclinent les multiples facettes de son visage et de son corps dans la perspective de sa modélisation synthétique. La « chose appelée 'Robin Wright' » est désormais « dans l'ordi » pour remplacer la vraie Robin Wright.

La seconde partie, entièrement animée, commence vingt ans plus tard. Nous retrouvons la comédienne sur la route vers Abrahama City, « le terrain de jeux pour dessins animés ». Attendue à l'Hôtel Miramount en tant qu'invitée de marque du Congrès Futuriste, l'actrice inhale les effluves d'un hallucinogène pour entrer dans la « zone réservée à l'animation ». Son image se transforme instantanément en personnage animé. À défaut d'être ressemblant, ce dernier respecte son âge, avec un visage émacié et des cheveux blancs. *A contrario*, l'Agent Robin, son avatar numérique qu'elle découvre sur les écrans de l'hôtel, présente les traits de la jeune femme en guerrière de la série RRR *Robin Robot Rebelle*.

À peine habituée à son image d'« immortel de synthèse », Robin Wright est convoquée par le simulacre animé de Jeff Green qui lui annonce que les studios inaugurent l'ère du « libre choix » où l'acteur n'est qu'« une substance » : « les gens peuvent te boire dans leur milkshake et t'imaginer comme ils le désirent. » « La formule chimique du libre choix » est

dévoilée lors du prêche du président de Miramont-Nagasaki Reeve Bobs. Habillé en soutane, le dirigeant tient des paroles d'endoctrinement : « Moi, je dis que si vous êtes ici, vous y croyez. Mes amis, je suis venu ici pour vous annoncer que nos géniaux scientifiques des labos Miramont Nagasaki ont récemment découvert la formule chimique du libre choix ! [...] Imaginez ! Une vie sans frustrations. Sans jalousie. Sans ego. Vous avez un rêve ? Soyez votre rêve, bon sang ! » Dans l'ère du « libre choix », « chacun est ce qu'il veut être » dans un paradis où les mythes se confondent. La Vierge croise Louis XIV, David Bowie côtoie Mohammed Ali, Bouddha rencontre Jésus et Confucius parle avec Picasso etc... Le monde animé est tel un jardin d'Eden où « les folles couleurs vous enivrent. Les gens sont beaux, jeunes et rayonnants, resplendissants de sérénité, de beauté, de sexualité. La chimie nous a délivrés. Il n'y a ni égo, ni compétition, ni guerre, ni forts ou faibles, ni secrets. [...] Il suffit de faire un choix et vous ressentez tout ce que vous voulez. »

L'idée même de « substance » promue par Reeve Bobs relève du culte religieux et elle est d'ordre eucharistique. Par son absorption, le spectateur communit avec le comédien, jusqu'à se dissoudre en lui. Comme en transfert, il se confond avec l'acteur qu'il vénère. L'hallucination chimique renforce la dévotion. L'objet du désir n'est plus l'acteur, ni le rôle qui lui est assigné, mais le fantasme lié à sa gloire. Le « libre choix » est proche de la relation spirituelle entre le fidèle et la représentation culturelle. Dans « la formule chimique du libre choix », le point de vue des spectateurs n'est pas corporel mais eschatologique et ne fixe aucun objet. Il dépasse l'identification pour atteindre la consubstantiation. Le spectateur croit au simulacre d'acteur dont il est l'auteur et l'hallucination est elle-même mis en scène dans le rêve qu'elle compose. Par le « libre choix », le spectateur s'aliène complètement dans le rôle de l'acteur.

La « formule chimique du libre choix » rappelle une des séquences du *Minority Report* de Steven Spielberg où l'agent John Anderton rend visite à un pirate informatique, Rufus T. Riley, qui se vante d'être un « dreamweaver », un tisseur de rêves. Le hacker tient une boîte à fantômes qui met en scène les rêves de ses clients sous forme d'hologrammes 3D. « Vous aimez quoi ? On a tout : fantômes sportifs, le plan 'regarde, maman, je vole', qui va du saut à l'élastique à l'aigle survolant le Grand Canyon... des mecs qui veulent jouir en femme... des femmes qui veulent sauter leur star télé... ou la bonne éclate toute simple, le pied, et on en sort sans crise cardiaque. Diriger l'orchestre de Philadelphie, c'est un de nos gros succès. » Les clients sont isolés dans des cellules qui ressemblent à des chambres noires. Allongés sur

des divans, ils portent une combinaison intégrale et un casque couverts d'un circuit d'électrodes qui correspond aux tissus nerveux et musculaires. Les hommes ainsi affublés ressemblent aux personnages de *Tron* moulés dans des costumes phosphorescents. Affairés à réaliser leurs rêves, ils paraissent déconnectés du monde. Un homme est absorbé dans une descente à ski. Un deuxième se contente d'être congratulé par des gens en tenue de soirée. Un troisième, chevauché par une femme, s'abandonne aux plaisirs sexuels. Comme vanté par le « dreamweaver », le système de visions des fantômes réalise les rêves les plus divers. Conçues à partir d'images fournies par les clients, les visions holographiques sont projetées à 360 degrés pour immerger le quidam dans son fantasme. Selon les cas, elles paraissent bleues, semblables à des images vidéo ou elles sont comme solarisées. Dans le film, par leur aspect holographique, les hallucinations se différencient de la réalité. Elles dérivent de l'imagination et sont censées n'être perçues que par celui qui les rêve, mais elles sont, paradoxalement, visibles de l'extérieur, comme si l'expérience virtuelle pouvait être partagée. Comme démonstration, Rufus T. Riley ouvre les cellules une à une devant un nouveau client pour lui montrer la variété des visions holographiques qu'il peut concevoir. D'une certaine façon, la boîte à fantômes de *Minority Report* se rapproche de la « formule chimique du libre choix » du *Congrès*. L'individu croit accomplir ses rêves en y étant intégré comme personnage principal. Plus qu'une incarnation imaginaire, il devient ce qu'il aspire être dans ses fantômes.



Steven SPIELBERG, *Minority Report*, 2001

Dans *Le Congrès*, la réalité de l'acteur est un mythe. Le corps est une relique symbolique, tandis que le contrat passé entre Miramont et les comédiens est de l'ordre du sacrifice eucharistique. En conséquence, les personnages virtuels héritent de la longévité désincarnée des héros mythologiques, des majestés et des saints religieux. Comme la relique sacrée, la substance ingérée permet aux spectateurs de « toucher » le mythe. Ainsi espèrent-ils porter en eux, mieux encore que l'image de l'acteur, son rayonnement charismatique comme

incarnation du héros en gloire. Cette conception est de l'ordre de l'inspiration visionnaire, qui est le fondement de la croyance en des simulacres qui ont l'apparence de vie. Leur matière a une valeur eschatologique. Leur symbolique incarnationnelle évoque la chair et le sang. Les images sont des simulacres à la vie qu'elles recouvrent. Elles ont une fonction de « présentification » et non pas seulement de « présentation », elles rendent présent à l'esprit puisque les acteurs qu'elles montrent sont considérés comme éternellement vivants. Leur aspect artificiel est masqué par l'intelligence avec laquelle elle négocie leur vénération. Le rapport à la « substance » s'inscrit dans un mouvement dialectique du montré et du caché. L'image devient une relique quasi corporelle. Dans *Le Congrès* et *Minority Report*, le simulacre transgresse les limites de la perception et de la raison. Bien qu'hallucinatoire, l'expérience ouvre les yeux dans le rêve. Par l'infiltration de la « substance » de l'acteur chez le spectateur, la vision des « yeux de chair » est éclipsée par le « regard intérieur ».

La technologie dans le corps, la multiplication des sens

Même s'il précède les réalisations d'Ari Folman et de Steven Spielberg, *eXistenz* de David Cronenberg parachève les potentialités des simulacres du *Congrès* et de *Minority Report*. Le film, dès le début, s'inscrit dans l'univers du jeu. Dans une sorte de chapelle, des joueurs sont réunis pour découvrir la dernière création de « la plus grande conceptrice de jeux », Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh). « La grande prêtresse du game-pod » présente sa nouvelle création : « eXistenZ » de chez Antenna Research. Selon elle, ce dernier n'est pas seulement un jeu mais « un nouveau système » où l'on se promène comme dans la réalité. Pour s'y immerger, les joueurs sont branchés en réseau avec des pods en méta-chair reliés entre eux par des « ombicâbles » pour le transfert de données. Le pod ressemble à un organe doté d'un réseau neuronal. Celui-ci est « effectivement un animal. Il est issu d'un œuf d'amphibien bourré d'A.D.N. de synthèse. » Les joueurs en sont la source d'énergie. « eXistenZ » se charge par le « point d'insertion ». Il pénètre au propre comme au figuré par ce bioport en forme de cible implanté en bas de la colonne vertébrale. L'intrigue du film décline ensuite les différentes parties du jeu, comme autant de niveaux de « réel simulé ». Après une première tentative d'assassinat, Allegra Geller s'enfuit avec Ted Pikul (Jude Law), le stagiaire en marketing. Ils se réfugient dans un motel où la conceptrice des jeux persuade son garde du corps de se faire implanter un bioport pirate. Une fois l'implant effectué par Gas (Willem Dafoe) dans une station-service, les deux héros vivent différentes péripéties en circulant

instantanément d'un espace de simulation à l'autre, sans jamais retrouver, semble-t-il, la réalité. Dans *eXistenz*, comme dans *Le Congrès*, le monde réel est déprécié et dépeint au sein du jeu comme le niveau « le plus sordide ». Le docteur Barker (Paul Giamatti) avec qui s'entretient Robin Wright dans le film d'Ari Folman dit aussi qu'« être de ce côté de la vérité n'est pas si courageux. [...] Le seul choix, c'est attendre la mort ici, dans cette infecte vérité, ou halluciner de l'autre côté. On est peut-être mieux là-bas, en train de rêver. »



David CRONENBERG, *eXistenz*, 1999

L'objectif d'*eXistenz* n'est pas tant de gagner la partie mais de se découvrir soi-même au gré des métaphores. « Il faut jouer pour savoir pourquoi on joue » précise Allegra. Dans l'entrelacement d'un espace à l'autre, le système nerveux s'adapte progressivement à la configuration du jeu. Poussés par les pulsions liées à leurs rôles, les deux personnages passent d'une boutique de jeu « Cortical Systematics » à une usine de pods, puis dans un restaurant chinois en changeant d'identité d'un lieu à l'autre. Ted Pikul se sent « vulnérable, désincarné », condamné à évoluer dans « un monde informe aux règles et aux objectifs inconnus, obscurs, voire inexistantes » mais qui lui paraît malgré tout « si réaliste ». Ne sachant plus où il se trouve, il s'inquiète du sort de son « vrai » corps. Malgré lui, la vie lui semble maintenant aussi irréelle et sans intérêt. Il perd confiance et vient à considérer Allegra Geller uniquement comme un personnage. Dans cet univers où « le libre arbitre n'est pas

déterminant », avec la peur « d'être tués par des forces auxquelles on ne comprend rien », le réel s'infiltrerait tout de même par l'ombicâble. Toutefois, la fin du film montre qu'« eXistenZ » ne serait qu'un jeu intégré dans un autre système nommé « transCendenZ » de chez PilgrImage et créé par Yevgeny Nourish (Don McKellar), tué par Allegra et Ted « pour avoir le mieux contrefait la réalité ». La conclusion est quasi illustrative des propos de Jean Baudrillard dans *Simulacres et Simulation* : « Il n'y a plus de double, on est toujours déjà dans l'autre monde, qui n'en est plus un autre, sans miroir ni protection ni utopie qui puisse le réfléchir, la simulation est infranchissable, indépassable, mate, sans extériorité, nous ne passerons même plus 'de l'autre côté du miroir', ceci était l'âge d'or de la transcendance.¹⁰² »

Au-delà de l'illusion, le film du cinéaste canadien va plus loin dans la confusion du sujet avec son avatar. Plus que des représentations dans le monde virtuel, les avatars des protagonistes du jeu *eXistenz* sont comme de véritables corps évoluant dans le cyberspace. Ils réalisent le fantasme de la reproductibilité virtuelle du corps comme interface. Il n'y est plus question de « double » puisque cette notion suppose que le joueur reste hors de l'écran, dans le monde réel, mais plutôt de téléportation dans un personnage virtuel semblable à soi-même. Le transfert dans une vie artificielle convoque implicitement le schème de la réincarnation pour penser la reproduction de l'unicité de l'être dans le monde virtuel. La transmutation d'un avatar permettant d'habiter l'univers des jeux se fonde dès lors sur une conception du corps humain réduit à un simple support transférable d'un univers à l'autre, que ce dernier soit biotechnologique ou artificiel. Dans ce contexte, le principe selon lequel un corps se fonde sur l'unicité de sa consubstantialité avec un sujet est repoussé au profit du dualisme entre l'esprit et l'enveloppe corporelle. Ce dernier n'est alors plus perçu comme une entité irréductible mais comme une enveloppe convertible à l'infini, dont on se défait dès les premières défaillances avant de ne plus être performant. Le sujet « habite » un corps comme un visiteur jusqu'à ce que les performances de ce « double de synthèse » soit impropre au rôle à laquelle il est assigné.

De par ses capacités illimitées à produire des illusions et des simulacres, le numérique plonge le spectateur dans un questionnement continu face aux images qui lui sont présentées comme plus vraies que virtuelles. Le simulacre digital repousse les contours de l'art de représentation, substituant au réel des illusions qui semblent véritables. *Le Congrès* et *Minority Report* montrent la dépendance à cet univers simulé. L'espace « ludique » dans

¹⁰² Jean BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 183

lequel les personnages évoluent hors du temps n'est en apparence qu'un double du réel qui se substitue *in fine* à la réalité même. Le corps n'est lui-même qu'un médium. Les deux cinéastes présentent une redéfinition de l'être humain, acteur ou individu lambda, dans la fusion du corporel et du technologique. Le corps devient un instrument organique au service de la technologie. Soit il s'y soumet pour accéder à de nouvelles expériences, soit sa fonctionnalité est redéfinie à l'aune des performances biotechnologiques. L'« absorption » de la technologie par le corps, par intégration et fusion avec l'organique, par ingestion d'une substance hallucinatoire ou par connexion avec un réseau, intègre le corporel comme composante du simulacre virtuel. Ainsi, le corps mute en un hybride adapté pour un univers créé de toutes pièces pour le simulacre. Il est la clé d'accès aux diverses « réalités simulées ». À travers lui se prodigue la source d'énergie nécessaire à l'émergence du monde virtuel, à travers lui sont accessibles les différents niveaux du jeu. L'image simulacre est entièrement générée par le corps. La distinction entre l'imaginaire et la réalité devient impossible.

D'*eXistenZ* au *Congrès*, le simulacre qui prend sa source à même le corps extrapole les limites physiques de celui-ci. Avec une anatomie fluide et flexible, le joueur acquiert une conscience expansive, qui dans l'espace de simulation se répand comme une « interface » vivante, en passant d'un personnage de synthèse à l'autre. Mais la technologie ne peut échapper au potentiel organique dont elle est issue. Ainsi reconfiguré à travers sa transformation par les médias électroniques, le corps se conçoit comme le lien originel à partir duquel l'expérience du simulacre est vécue par la démultiplication des sens. Dès lors, nulle homogénéité, nulle vraisemblance visuelle organisent l'espace de représentation, rien interdit que les corps puissent excéder leurs limites. *eXistenZ*, *Minority Report*, et *Le Congrès* redéfinissent notre rapport à l'image et conséquemment au cinéma. La représentation n'y est plus perçue dans un rapport référentiel ou analogique à la réalité mais comme équivalent du réel. « Alors que la représentation tente d'absorber la simulation en l'interprétant comme fausse représentation, la simulation enveloppe tout édifice de la représentation lui-même comme simulacre.¹⁰³ » L'image devient un monde en soi. Quelles en sont alors les propriétés et parmi celles-ci, les plus révélatrices des déterminations numériques ?

¹⁰³ Jean BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 16

CHAPITRE 1. 3. –

LA PERFORMANCE CAPTURE D'UNE VIE

En ce début du XXI^e siècle, les plasticiens et les réalisateurs questionnent le numérique sur « son être propre, son ‘imaginalité’ »¹⁰⁴. Ce néologisme du philosophe Olivier Boulnois désigne l’image comme « un objet, qui s'impose dans son évidence propre. Elle est. Et en même temps laisse être, là, au plus incandescent de sa présence, la chose même à laquelle elle renvoie. Mais quelle chose ? [...] Longtemps, comme le précise l’intellectuel, la question de l’image fut celle de la vérité. [...] L’image manifeste-t-elle la vérité ou y fait-elle obstacle ?¹⁰⁵ » Qu’en est-il de la représentation numérique ?

L’image synthétique n’est pas un objet qui s’impose dans son évidence propre. Elle n’est pas mais elle paraît être. Et sa présence dans l’incandescence de l’écran ne renvoie pas à la chose qu’elle est censée figurer. L’image digitale ne renvoie à aucune vérité à laquelle elle ferait obstacle. Qu’elle est donc « son être propre, son ‘imaginalité’ » ?

Le numérique ouvre à nouveaux frais les interrogations de l’*imitation* du réel, questionnant l’expérience de l’en-deçà des apparences ou des semblances illusionnistes. Significative de son époque à conforter le digital dans la simulation du vivant, la *Performance Capture* (« *captation de performance* ») présente des figures et des personnages virtuels dotés d’une sensibilité affective et d’une intelligence morale qui affichent des expressions psychologiques, des êtres animés d’un semblant de vie. L’acteur est au cœur de la *performance capture*. L’opération s’effectue en studio. Les comédiens, parfois spécialisés dans cette technique à l’instar du célèbre Andy Serkis dont nous étudierons le travail, dans une combinaison couverte de points de repères pour la modélisation numérique, sont filmés à 360° par de multiples caméras qui enregistrent leurs mouvements et leurs attitudes sous tous les angles. Les expressions des visages sont saisies par de petites caméras montées sur des casques accrochés à la tête. L’étape suivante, aussi déterminante que la précédente, convertit le jeu du comédien en personnage de synthèse, 2D ou 3D, synchronisant le jeu de l’acteur à son « costume » synthétique. Dès lors, les personnages en *performance capture* manifestent

¹⁰⁴ Olivier BOULNOIS, *Au-delà de l’image : une archéologie du visuel au Moyen Age (V^e – XVI^e siècle)*, Seuil, Paris, 2008, p. 11

¹⁰⁵ *Ibid.*

sous les apparences virtuelles la réalité d'une existence. Dans certaines productions comme *Avatar*, le système mis au point infuse le jeu des comédiens de la caméra à l'animation synthétique sans intermédiaire. Le processus de capture reflète en temps réel la direction d'acteur dans le cadre de la *performance capture*. Pour le spectateur, au-delà de la ressemblance, elle témoigne mystérieusement de la valeur d'une vie.

« Le rêve », comme l'atteste Rick McCallum, le producteur de la trilogie des années 2000 des *Star Wars*, « est de créer des personnages infographiques capables d'interagir de façon cohérente avec des acteurs. » Mais, précise-t-il, « ce qui est difficile, c'est de créer [...] une interprétation aussi riche et aussi humaine et digne que celle de n'importe quel autre personnage du film, [...] des personnages sérieux qui comprennent le comportement, la subtilité, le rythme tous les éléments d'un récit.¹⁰⁶ »

La *performance capture* humanise les figures de synthèse. À dessein, les réalisateurs dirigent les personnages virtuels comme des acteurs.

« C'est vraiment le cinéaste et son aptitude à raconter une histoire qui comptent à la fin, [comme l'expose le réalisateur américain Georges Lucas]. Les personnages numériques sont ce dont j'ai besoin pour conter les *Star Wars* afin d'avoir une histoire plus proche de ce que j'avais en tête. Les animateurs qui travaillent sur le film sont en partie des acteurs et c'est au réalisateur de dire : 'Là, c'est bon. Ici, ce n'est pas bon. Il faut atténuer. Il faut accentuer. Plus vite. Plus intense. Tout cela, c'est du jeu.'¹⁰⁷ »

L'identification du spectateur se compose à partir de la symbolique de personnages qui ne sont pas de chair et de sang, tels des androïdes. Comme le précise Michel Chion dans son ouvrage sur *Les films de science-fiction*, l'androïde¹⁰⁸, en tant que croisement de l'humain et de la mécanique, communique dans l'esprit du spectateur avec le fonctionnement technique du cinéma. « Le cinéma notamment crée sur l'écran une nouvelle réalité, que les inventions du cinéma d'anticipation ne font qu'inscrire dans la vie des personnages eux-mêmes.¹⁰⁹ » Entre

¹⁰⁶ Rick McCALLUM in *Star Wars I: La menace fantôme*, DVD 2 Bonus, Lucasfilm Ltd & TM. Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2001

¹⁰⁷ George LUCAS in *Star Wars II: L'attaque des clones*, DVD 2 Bonus, Lucasfilm Ltd & TM. Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2002

¹⁰⁸ Sur l'andréide, l'androïde, le droïde ou le Méca : « Le scénario de science-fiction doit aussi souvent se battre contre l'usure de certains substantifs emblématiques, banalisés par un emploi trop courant. Le mot « robot », inventé comme on sait par Karel Capek, était très à la mode dans les années 50. [...] Dans le premier *Star Wars*, 1977, George Lucas fait donc plutôt prononcer à ses personnages le mot « droïdes », quand il s'agit de C-3PO et R2-D2. Antérieurement, dans *Silent Running*, 1972, Douglas Trumbull avait baptisé « drones » les petits robots compagnons de Bruce Dern. Quant au terme « androïde » (apparaissant sous la forme « andréide », dans le roman de Villiers de l'Isle-Adam *L'Eve future*, évoqué plus haut), il a également pris, au fil des ans, un goût rétro et banalisé. Pour désigner les imitations robotisées d'êtres humains synthétiques, le scénario de *Blade Runner*, signé David Peoples et Hampton Fancher, invente donc le terme de « répliquant », lequel ne se trouve pas, comme le titre l'indique, dans le roman original de Philip K. Dick, *Do Androids Dream Of Electric Sheep* ? Et dans *A.I.*, on parle de « mécas ». À chaque fois, le renouvellement des mots indique une façon différente de penser, il ouvre une rêverie différente. Il insiste tantôt sur la ressemblance (« répliquants »), tantôt sur la nature robotique (« mécas »), tantôt sur la familiarité des personnages humains avec les robots (traduite par une abréviation comme « droïde » au lieu d'« androïde »). », Michel CHION, *Les films de science-fiction*, op.cit., p.86

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 22

l'humain et l'humanoïde, la *performance capture* permet d'interroger le numérique d'après une « vérité » qui serait celle de l'immanence du réel dans les images virtuelles.

Néanmoins, le visage, dans le traitement synthétique, reste le plus difficile à réaliser parce que la figure des personnages virtuels, telle une « face-paysage », incite à l'examen plutôt qu'au regard. Les êtres virtuels (en *performance capture* ou non) montrent des apparences, qui aussi illusionnistes soient-elles, troublent l'identification. Pourquoi et pour quelles raisons le numérique échouerait-il là où les techniques traditionnelles ont réussi ? Que lui manque-t-il pour éveiller chez le spectateur la croyance en ses effets de transcendance ? Quelles sont les qualités artistiques, esthétiques des œuvres du patrimoine à imiter le vivant que le numérique devraient transposer dans son système pour « rendre vivant » le virtuel ?

1.3.1. - « FAIRE VRAI ! » - LA VALEUR D'UNE VIE

Prélever du vivant par l'image

L'image, selon Platon, est fruit de la *mimèsis* mais feint d'imiter la réalité. Elle n'existe que si elle est dissemblable du réel comme chose perçue, si elle échappe « à son rang d'image » (Sartre). Elle ne vaut que par l'écart qu'elle entretient avec son modèle. Comme y encourage Jean-Marie Pontévia :

« C'est ici qu'il faut préciser en quoi consiste le geste « artistique » (le processus de prélèvement et le procédé de citation). L'important est de voir que le prélèvement n'est jamais simple : nous ne savons pas (ce n'est pas faute de l'avoir rêvé) séparer une forme de sa matière, ni une matière de sa forme, ni le composé matière-forme de son sens ; impossible de glorifier un dieu sans glorifier en même temps une forme (par exemple celle du corps humain) et en même temps une matière (par exemple le marbre) et en même temps une *techné* (la sculpture).¹¹⁰ »

Nous aimons caresser des yeux la représentation des choses. Ce désir est consubstantiel à l'illusionnisme artistique qui confine à la perfection du leurre dans le trompe-l'œil. Mais la virtuosité n'est pas seule à éveiller cette aspiration. Nous réagissons aussi face à des œuvres non-illusionnistes où nous examinons et admirons le dessin, la touche et la façon comme les

¹¹⁰ Jean-Marie PONTÉVIA, *Tout a peut-être commencé par la beauté, Écrits sur l'art et pensées détachées*, op. cit., p. 71

témoignages d'une pensée. Le poids de la main qui a peint s'éprouve alors au plus profond de nous-mêmes. Notre regard recommence ainsi, selon le philosophe Rudolf Bernet, « le geste de peindre, (restituant) au monde visible l'invisible par lequel il a été touché ; l'œil et la main du peintre jouent [...] le rôle essentiel d'un relais ou d'une médiation dans le circuit de l'apparaître qui va de la chose à la peinture.¹¹¹ » L'imprégnation sensible de la matière conforte l'impression de vie des choses peintes. Devant un portrait de la Renaissance censément représenté une personne qui a existé, bien que nous n'ayons aucun moyen de vérifier la ressemblance de la représentation avec son modèle, nous conférons à l'image un caractère de vérité. Au contact de la toile, la main munie du pinceau ou de la brosse semble s'effacer dans le tableau qu'elle exécute. La couleur excède sa nature matérielle pour proposer l'animation de ce qui est essentiellement inanimé.

Peindre est un mouvement patient de gestes suspendus. Les frôlements et les à-coups du pinceau s'associent jusqu'à constituer des formes composées. Notre regard infiltre les couches picturales pour créer une présence. Nous imprégnons la peinture d'une existence qui émane du portrait. Nous y projetons l'aura d'un être dont l'absence crée non pas un vide mais un espace de projection. La peinture n'est pas perçue comme un objet matériel. Comme le précise le philosophe français Jean-Paul Sartre, l'image est une « conscience » et non le contenu d'une représentation, en peinture comme dans les autres arts.

« On a souvent procédé comme si l'image était d'abord constituée sur le type de la perception et comme si quelque chose (réducteurs, savoir, etc.) intervenait ensuite pour la replacer à son rang d'image. L'objet en image serait donc constitué d'abord dans le monde des choses, pour être, après coup, chassé de ce monde. [...] Il faut donc - puisque nous pouvons parler d'images, puisque ce terme même a un sens pour nous, - il faut que l'image, prise en elle-même, renferme dans sa nature intime un élément de distinction radicale. Cet élément, une investigation réflexive nous le fait trouver dans l'acte positionnel de la conscience imageante.

Toute conscience pose son objet mais chacune à sa manière. La perception, par exemple, pose son objet comme existant. L'image enferme, elle aussi, un acte de croyance ou acte positionnel [...] constitutif de la conscience d'image.¹¹² »

Pour qu'elle soit constitutive d'une « conscience imageante », la *performance capture* a pour principe d'intégrer du vivant dans les apparences virtuelles. En schématisant,

¹¹¹ Rudolf BERNET, « Voir et être vu : le phénomène invisible du regard et la peinture », *Revue d'esthétique* n° 36, 1999, Paris, J.-M. Place, pp. 40-43

¹¹² Jean-Paul SARTRE, *L'Imaginaire* (1940), Paris, Collection Idées, Gallimard, pp. 29-30

l'impression première est que l'enveloppe synthétique se pose comme un masque sur le visage et le corps d'un acteur. Grâce au jeu de la lumière et de l'ombre, l'illusion du relief est respectée mais l'objectif de la *performance capture*, par l'intermédiaire du jeu des comédiens, est de matérialiser la gamme des émotions, de créer le fugitif où se jouent les tours et les détours des sentiments et de leurs épaisseurs psychologiques. Avec le progrès technologique, les personnages virtuels paraissent de plus en plus réels, tant leurs expressions, leurs regards, leurs gestes semblent naturels. Dans les films, leur étoffe synthétique les élève au niveau de réalité des acteurs. Elle les inscrit dans la même temporalité fictionnelle. Cependant, la *performance capture* en « rendant vivante » la matière numérique confère-t-elle une valeur « substantielle » à l'image synthétique ? Potentialité d'un autre monde sensible, elle ajoute une dimension affective aux personnages virtuels. Mais suffit-il qu'ils partagent la même lumière avec les acteurs pour générer la même identification ? Que peut une image, même tissée de réel, par l'annexion d'une sensibilité ? Il faut revenir à la peinture et choisir l'exemple des *Têtes de Christ* de Rembrandt pour comprendre comment un modèle alloue une valeur « substantielle » à l'image et comment par transfert-transfiguration cette dernière gagne une vie.

Créer une présence plus qu'une figure

Rembrandt peint entre 1648 et 1656 une série de têtes de Christ. Le maître réalise cinq études – authentifiées – d'après modèle. Les panneaux de chêne, qui servent de supports, sont de petits formats. Quatre sont de dimensions quasi similaires entre 25 cm de hauteur et 21 cm de largeur environ. Ce sont les tableaux conservés à Berlin (Staatliche Museen), de Cambridge (Mass. - Harvard Art Museum/Fogg Museum), de La Haye (Museum Bredius) et d'une collection particulière. L'œuvre du Philadelphia Museum of Art, quant à elle, attribuée au peintre et à son atelier, est plus grande et mesure 35,8 cm de hauteur et 31,2 cm de largeur. Un sixième tableau autographe, une huile sur toile de la Hyde Collection de Glens Falls de l'Etat de New York, est de 109,2 x 90,2 cm, présentant le même modèle que les cinq études. À l'exception de cette dernière peinture, qui propose un portrait grandeur nature, nous observons la série des têtes du christ de Rembrandt comme des études préalables à une composition. Dans les six cas, l'inconnu qui prête ses traits pour le visage du Christ s'adonne à l'incarnation divine. Le reconnaissant d'une peinture à l'autre, nous examinons les

différences de postures et d'expressions qui le singularisent au-delà de la peinture. D'un portrait à l'autre, Rembrandt exerce son art à transfigurer son modèle pour que le Christ apparaisse devant nos yeux. La technique est accomplie. Elle paraît d'autant plus remarquable qu'elle se déploie sur des petits panneaux, qui n'offrent pas à l'œil la possibilité de divaguer comme dans les fonds des grands formats. Les couleurs, les transparences, les traits, les volumes, comme un tout, s'évanouissent dans l'incarnation du Christ. Par le nombre d'études, Rembrandt montre la nécessité de peindre plusieurs fois son modèle.



REMBRANDT (Rembrandt Hermensz. van Rijn, dit),
Tête de Christ, vers 1648-1656, Philadelphie, Philadelphia Museum of Art
Le Christ, vers 1657-1661, Glens Falls (État de New York), The Hyde Collection

Comme le fait remarquer le philosophe français Alain dans son ouvrage sur le *Système des beaux-arts*, la matière résiste et fonde la volonté créatrice.

« Puisqu'il est évident que l'inspiration ne forme rien sans matière, il faut donc à l'artiste, à l'origine des arts et toujours, quelque premier objet ou quelque première contrainte de fait, sur quoi il exerce d'abord sa perception, comme l'emplacement et les pierres pour l'architecture, un bloc de marbre pour le sculpteur, un cri pour le musicien, une thèse pour l'orateur, une idée pour l'écrivain, pour tous des coutumes acceptées d'abord. [...] Ce trait est commun aux artistes. [...] Dès qu'un homme se livre à l'inspiration, j'entends à sa propre nature, je ne vois que la résistance de la matière qui puisse le préserver

de l'improvisation creuse et de l'instabilité d'esprit [...] Si le pouvoir d'exécuter n'allait pas beaucoup plus loin que le pouvoir de penser ou de rêver, il n'y aurait point d'artistes.¹¹³ »

Pour chaque *Tête de Christ*, le geste de Rembrandt est assuré et cherche à saisir une expression spirituelle. Mais la réalité physique du modèle se rappelle au spectateur quand, face aux quatre portraits, il détaille presque malgré lui leurs dissemblances. Le front paraît ici plus large. Les paupières semblent moins lourdes sur une peinture, les joues paraissent plus creuses dans l'autre. Le regard témoigne sur une toile d'une concentration spirituelle et sur une autre d'une expression plus humaine qui renvoie au temps de la pose. En définitive, les six tableaux offrent à voir les déclinaisons d'un portrait d'homme, en plus d'être des têtes de Christ. En soi, les études pourraient aussi appartenir au genre de la *tronie* (signifiant « tête » ou « visage ») qui désigne les représentations en buste d'un personnage isolé dans l'art hollandais du XVII^e siècle. La personnification du Christ chez Rembrandt s'analyse alors comme un exercice qui ne peut se soustraire à la réalité d'un visage. La tentative du peintre de projeter sur la toile une lumière spiritualisée s'efface devant le réel dont on ne peut appréhender les facettes sous un même angle. Or, comme le précise Jean-Luc Nancy :

« On peut très légitimement dire que le modèle est inessentiel au portrait, ou plus exactement qu'il en est l'essentiellement absent dont seule importe l'absence, et non la reconnaissance. La ressemblance n'a rien à voir avec la reconnaissance. Nous ne voyons jamais les originaux de l'immense majorité des portraits que nous contemplons. [...] Il se peut même que nous admirions des portraits qui en leur temps furent jugés insatisfaisants du point de vue de la reconnaissance.¹¹⁴ »

Les variantes de la personnification du Christ témoignent de l'impossibilité d'effectuer la synthèse d'un visage. L'homme qui sert de modèle au peintre se montre dans sa diversité, dans la complexité de sa nature, impossible à réduire par l'effet d'une lumière moralisée. Il reste un inconnu mais sa réalité d'être témoigne d'une vie, d'un caractère que le génie de Rembrandt refuse de soumettre à la transfiguration picturale.

Comme devant une *Tête de Christ* de Rembrandt, le regardeur accorde aux portraits « dissemblants » une vérité qui dépasse la vraisemblance. Tel que le définit encore Jean-Luc Nancy, « la ressemblance fidèle consiste bien à montrer autre chose que la correspondance des traits.¹¹⁵ »

¹¹³ ALAIN, *Système des beaux-arts*, op. cit., p. 35

¹¹⁴ Jean-Luc NANCY, *Le Regard du portrait*, Paris, Collection Incises, Galilée, 2000, p. 40

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 43

L'image gagne une vie

Le portrait condense plusieurs temps, celui du sujet pendant la pose, celui de l'artiste lors de la réalisation du tableau et celui du visiteur devant l'œuvre. Absent de l'image, la place du créateur s'évanouit pour laisser le regard du spectateur interagir avec la personne immortalisée. Le passé s'imprègne du présent qui se charge d'une autre dimension temporelle. Dans cet échange, l'image gagne une vie et nous emportons une histoire. Ainsi, cette imprégnation mutuelle transmue la représentation en *sujet*. Nous nous glissons dans *la peau*¹¹⁶ de ce portrait. Notre projection engendre son ombre portée « comme si j'étais moi-même la surface du tableau.¹¹⁷ » Le principe d'identification arrache le portrait d'où il se tient. La ressemblance n'est pas l'imitation scrupuleuse des apparences. Elle a pour dessein de nous faire « sortir » du tableau, de faire « sortir le *moi* du tableau.¹¹⁸ »

« La personne 'en elle-même' est « dans le tableau. Le tableau sans intérieur *est* l'intériorité ou l'intimité de la personne, il est en somme le sujet de son sujet : son support et sa substance, sa subjectivité et sa subjectilité, sa profondeur et sa surface, sa mêmeté et son altérité en une seule 'identité' dont le nom est *portrait*. [...] La mince surface de la toile peinte n'étant pas autre chose que l'interface ou l'échangeur de cet être-à-soi.¹¹⁹ »

La représentation s'ouvre vers celui qui la regarde pour accéder à la présence, à la vraisemblance et à la ressemblance. Elle se met alors à « nous parler ». Telle une *interface*, comme le précise Jean-Luc Nancy, elle conduit symboliquement vers les tréfonds d'une âme. Quelque chose se noue entre la matière de l'image et le sujet représenté pour recevoir la projection de soi. « Elle s'avère être en profondeur et nous y sommes situés.¹²⁰ » La *substance* de l'image est capable de transsubstantiation, comme l'explique l'inscription du *Portrait d'un enfant : Sigismondo Ala Ponzzone* (ap. 1646) du peintre Luigi Miradori dit Il Genovesino : « Père qui as eu part à ma formation reçois-moi formé à nouveau par l'art. » L'art « appelle donc à une vision autre que celle de la vue.¹²¹ » Aussi Merleau-Ponty peut-il affirmer que « la peinture ne célèbre jamais d'autre énigme que celle de la visibilité.¹²² »

¹¹⁶ L'expression fait référence à l'œuvre *La peau* (2006) de Thierry Kuntzel.

¹¹⁷ Jean-Luc NANCY, *Le Regard du portrait*, op. cit., p. 48

¹¹⁸ *Ibid.*, p. 16

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 27-28

¹²⁰ Jean-Yves MERCURY, *La chair du visible, Paul Cézanne et Maurice Merleau-Ponty*, Paris, L'Harmattan, 2005, p.42

¹²¹ Jean-Luc NANCY, *Le Regard du portrait*, op. cit., p. 67

¹²² Maurice MERLEAU-PONTY, *L'œil et l'esprit*, op. cit., p.26



Luigi MIRADORI dit IL GENOVESINO : *Portrait de Sigismondo Ponzzone (Sigismond Ponzzone)*, après 1646
Museo civico Ala Ponzzone, Cremona

La peinture, la sculpture, la photographie et le film excluent le vide où la durée ne peut avoir cours. La représentation de la vie ne peut souffrir d'arrêt. En ce sens, qu'il soit peint, dessiné, photographié, filmé, le visage comme portrait, au sein des différences et des correspondances entre les arts, concrétise et donne forme au temps dans son évidence visuelle. Il témoigne d'une durée vécue et perçue. Ce face-à-face évacue le paraître et la vaine quête de la perfectibilité, pour se consacrer au vécu dans la durée. Ainsi les séries d'autoportraits des artistes, tels que ceux de Dürer, Rembrandt, Van Gogh, Shiele, Opalka, comme ceux des acteurs de cinéma dont l'(auto)portrait se constitue de films en films, composent une suite de miroirs où la représentation de soi paraît autant s'opposer en vain à l'inéluctable qu'à démontrer une forte détermination. L'artiste, le modèle et l'acteur indiquent leur façon d'être, nous regardent avec l'idée qu'ils se consacrent un peu plus chaque jour au temps qui reste à vivre. L'image enregistre de la durée. Le film offre à voir la représentation d'une individualité, celle de l'acteur, comme miroir de sa propre durée, mais aussi et surtout, il

témoigne d'une existence en acte. Le visage de l'acteur apparaît comme un portrait en devenir, du fait du différenciel entre le tournage et la projection, d'un portrait non point plaqué sur un moment de notre contemporanéité, mais au contraire étroitement lié aux interrogations éthiques et ontologiques du présent, en rendant compte du vieillissement progressif des traits, de l'évolution du timbre de la voix et de la prononciation de film en film.

La *Performance Capture*, dans son principe même, tente d'infiltrer dans le numérique cette « conscience imageante » (Sartre), où la conscience de la durée et la conscience de la vie concordent comme une priorité ontologique.

Le destin d'une image

Le contact avec l'image s'effectue aussi par la perception de sa texture. Peinture, photographie, film, la matière d'une représentation est comme la tessiture d'un son, elle provoque aussi bien impressions qu'émotions ineffables selon notre expérience des sens. Un dessin jaunit. Une peinture se craquèle. Une photographie vieillit. Un film appartient à son époque. La bande vidéo est sujette à la dégradation. Le destin des supports d'images présente une origine, une histoire, une mémoire. Leur vieillissement leur confère une « aura » qui les ennoblit ou les condamne. Les images portent en elles une trajectoire qui les singularise et les projette dans le temps des hommes. Les visages peints, sculptés, photographiés, filmés, s'ils conservent leur aspect originel, « mûrissent » avec la matière qui les constitue. Une représentation est liée au vieillissement du support auquel elle est associée. Le temps lui inflige l'ensemble de ses épreuves. L'orgueil de l'acte créateur dont elle est issue s'oublie dans l'interprétation de l'histoire. Sa beauté gagne en épaisseur temporelle. Elle conquiert de l'espace dans notre mémoire sensible parce qu'elle connaît aussi une destinée solitaire.

Dans chaque cas de *figures*, la matière de l'image est le *sujet* du portrait. Héritière de l'icône religieuse, la peinture incarne une présence. Analogique d'un corps réel ou imaginaire, la sculpture accueille un souffle. Imprégnée de l'aura (au sens bergsonien) de son sujet, une photographie diffuse dans la trame de son grain une existence. Le regardeur mesure l'authenticité de la ressemblance selon l'animation de la matière d'image. L'esquisse semble, parfois, même plus vivante que l'œuvre achevée parce qu'elle propose de voir le geste de l'artiste, comme un prélèvement de vie capturée dans la « substance » de l'œuvre. Nous apprécions la suspension du passé qui semble s'entretenir avec notre présent. La matérialité

de l'image participe de la vérité du portrait auquel il ne manque que la parole pour paraître littéralement devant nos yeux. Elle « porte enfin la ressemblance en son extrême vérité.¹²³ »

En prolongement de l'histoire des arts et des techniques, et du concept de champ iconique dont il se réclame, le numérique anime les figures et les motifs qu'il porte dans le but de faire palpiter le sang sous les images, de donner l'illusion de la chair sous les apparences. Cependant, le digital n'est pas associé à un support dédié. Il mute selon l'évolution technologique et se réincarne dans les systèmes qui successivement lui offrent de la visibilité. De plus, son immatérialité caractéristique ne trouve aucun écho dans notre conscience d'une temporalité relative des images. Selon le discours commercial, le numérique traverserait l'épreuve des ans sans altération. Ses images, du moins celles qui échappent à la « corbeille » informatique, ne subirait pas l'usure du temps, contrairement à la photo, au cinéma et à la vidéo qui, par analogie avec les sujets qu'ils représentent, se donnent à voir dans le vieillissement de leurs matières respectives.

Mais « qu'on s'y trompe pas : la trace numérique n'est peut-être plus photochimique, elle n'est pas moins présente dans l'esprit du spectateur. Ce dernier ne peut comprendre une image qu'avec des références. L'image de synthèse a un long passé derrière elle et rentre dans l'histoire de la représentation cinématographique, au même titre que les effets spéciaux en général. Ce qui intéresse les cinéastes, aujourd'hui comme hier, c'est avant tout le monde qui nous entoure. Il faut bien un outillage conséquent en effets spéciaux pour parvenir à creuser davantage les limites de ce monde et la perception qu'un cinéaste peut en avoir...¹²⁴ »

Le souvenir de la réalité

A *contrario* de l'image peinte, photographique et cinématographique, voire vidéographique, le numérique ne présume pas de la substantialité de la représentation, seule la visée du phénomène visuel comme réel est recherchée. Mais elle est aussi peu phénoménologique qu'ontologique, ou plutôt elle ne conserve le phénomène qu'en le dépouillant de la prétention d'être analogique d'une réalité. En ce sens, on peut dire que l'image synthétique est à la substance ce que l'illusion est à la réalité du phénomène. Elle ne se situe pas au-delà du phénomène, comme une sorte de décalque du réel, mais en-deçà, à son passage dans la visibilité. Elle rend compte de l'accès de l'image à la phénoménalité. Une

¹²³ Jean-Luc NANCY, *Le Regard du portrait*, op. cit., p. 46

¹²⁴ Réjane HAMUS-VALLÉE, *Les effets spéciaux*, op. cit., p.60

remarque de l'écrivain poète Philippe Jacottet illustre bien en quoi le numérique restitue au regard l'écllosion du visible : « Les images ne doivent pas se substituer aux choses, mais montrer comment elles s'ouvrent et comment nous entrons dedans.¹²⁵ » Si le propre de la photographie est de témoigner qu'*il y a eu* quelque chose, ainsi que le signifie le sémiologue Roland Barthes dans *La Chambre claire*, le numérique s'affranchit de ce quelque chose qui aurait eu lieu. Le spectacle de synthèse « délivre les images du souvenir de la réalité ¹²⁶ ».

À partir des rêves du créateur et du spectateur et de la fascination des images, le numérique est un moyen pour le cinéma de rendre sensible une existence qui ne peut se matérialiser dans la vie réelle. La 3D, les images de synthèse, la *performance capture* créent des décors et des paysages illusionnistes mais ne restituent pas la profondeur psychologique d'un visage. Aussi l'artiste plasticien et le réalisateur cherchent-ils à créer des personnages virtuels qui exprimeraient une sensibilité, une émotivité. Le numérique qui emprunte au jeu des acteurs aide à la transfiguration du virtuel. La croyance en son effet de transsubstantiation agit comme une substance depuis le fond de l'image et non comme une analogie d'aspect. La part de « naturel » paraît, comme l'humeur d'un corps, en circulation, en transit. Le spectateur demeure malgré tout dans l'interrogation permanente. Se projette-il et peut-il se reconnaître dans cette « chair » d'image animée?

1.3.2. – LE VISAGE PERFORMÉ - FAIRE CORPS AVEC L'IMAGE

La reconnaissance anthropomorphique

Il semble que le spectateur et l'être artificiel ne se rencontrent pas. Leurs regards s'évitent. Perdus dans le vague, ils espèrent pourtant plonger l'un dans l'autre. Dans cet évitement mutuel, ils cultivent une relation d'intelligence dans le sens des images. D'un côté, le public exige de l'authenticité dans le traitement numérique, pour retrouver ce qu'il connaît de l'identification dans les arts. De l'autre, les personnages de synthèse répondent aux manipulations, du *motion graphic* à la *performance capture*, pour exister dans le regard d'autrui afin d'y « dévisager » un esprit.

¹²⁵ Philippe JACOTTET, *Paysages avec figures absentes*, Paris, Collection Poésie, Gallimard, 1998, p. 17

¹²⁶ Hans BELTING, *La vraie image, Croire aux images ?*, op. cit., p. 43

De Gollum, le personnage légendaire de la saga *The Lord of the Rings* au chimpanzé Caesar de *Rise of The Planet of the Apes*, la *performance capture* est de plus en plus accomplie. Mais à y regarder de près, le procédé renvoie aux « études de caractères » et aux spéculations de la physiognomonie des XVII^e et XVIII^e siècles. Le portrait synthétique se perd dans la science de l'esprit et non dans son aventure. Grâce aux prouesses technologiques, le spectateur reconnaît bien une présence au sein du numérique, mais il ne s'y réinvente pas. Le virtuel imite les moindres détails de l'anatomie humaine. Il copie les expressions les plus subtiles jusqu'aux signes de nervosité. Il forme rides, ridules, grains et teints de peau avec application. L'illusionnisme semble atteindre son plus haut niveau. Les personnages de synthèse font corps avec la matière numérique mais ils ne semblent pas répondre à la définition de l'art comme mise en œuvre de la vérité. Pour quelles raisons ? Les personnages virtuels ne transfigureraient-ils pas leurs *corps* synthétiques.

Le visage humain paraît ne pas « coller » au masque virtuel. L'un et l'autre ne font pas corps, comme une incompatibilité « organique ». Les réalisateurs en sont conscients et le montrent avec des personnages de synthèse qui n'ont pas d'yeux humains. Gollum de *The Lord of The Rings* et les Na'vis d'*Avatar* (2009) ont des regards « animalisés ». La différence conduit vers la reconnaissance anthropomorphique plutôt que vers l'identification. Comme un défi, *Rise of The Planet of the Apes* de Rupert Wyatt compose au contraire l'« individualisation » du chimpanzé Caesar à partir de son iris oculaire, qui n'est plus celui d'un primate mais d'un homme. Cette singularité provoque un autre type de décalage. Les yeux de l'acteur Andy Serkis semblent venir en avant de la tête synthétique du singe, comme une démonstration de ce que Wittgenstein écrit dans *Remarques sur la philosophie de la psychologie*. « Nous ne voyons pas l'œil humain comme un récepteur. Lorsque tu vois l'œil, tu vois quelque chose en sortir. Tu vois le *regard* de l'œil.¹²⁷ » L'expression du regard n'existe qu'avec le concours du visage entier, qui met en jeu les cinq sens. L'humain excède son enveloppe virtuelle. Le lien entre l'humain et l'artificiel n'autoriserait pas de créer une présence ordinaire, vers laquelle il serait possible d'y projeter une profondeur d'esprit. Le numérique n'offrirait pas au regard l'occasion de se perdre. Il ne se laisserait pas traverser. La *performance capture* prête au virtuel l'alibi d'une histoire, celle de l'acteur « caché », mais le spectateur ne souhaiterait pas y voir la lumière. Et pourtant dans le film *Alberto Giacometti*

¹²⁷ Ludwig WITTGENSTEIN, *Remarques sur la philosophie de la psychologie*, vol. 1, alinéa 1100, trad. G. Granel, Mauvezin, Éditions TER, 1989, cité dans Jean-Luc NANCY, *Le regard du portrait*, op. cit., pp. 80-81

(1961) d'Ernst Scheidegger, l'artiste suisse, en développant sa méthode, montre que tout n'est pas dans le regard : « Si j'ai la courbe de l'œil, j'aurai aussi l'orbite ; si j'ai l'orbite, j'ai la racine du nez, j'ai la pointe du nez, j'ai les trous de nez, j'ai la bouche. Donc le tout pourrait à la fin donner quand même un regard, sans qu'on fixe sur l'œil même.¹²⁸ » Qu'en est-il alors du regard en *performance capture* ? Peut-il s'animer d'une intériorité?

La greffe du synthétique sur le filmique et l'absorption des corps

Le portrait, psychologique et symbolique, est l'un des défis de l'image numérique. L'aspect anthropomorphe des corps virtuels est une source infaillible de leur emprise sur notre affectivité. Et la qualité du traitement de la chair, assurément déterminant, demeure la difficulté la plus grande à surmonter pour les créateurs. La 3D, les images de synthèse ne restituent pas encore la profondeur psychologique d'un visage. Si l'ordinateur donne un réalisme saisissant aux créatures fantastiques qu'il invente, il bute sur la représentation de nos semblables. Dès lors, comment créer des personnages qui communiqueraient une sensibilité et une émotivité telles qu'ils donneraient l'impression de souffrir par transfert comme un être humain ? À l'inverse de l'acteur de chair et d'os qui porte son histoire, le visage artificiel est réduit à son expression dans le présent de l'image. Sa seule mémoire est celle que l'auteur, le réalisateur et le spectateur lui octroient.

Les rôles assignés aux personnages virtuels dans les films influencent l'interprétation. Leurs constitutions correspondent à des programmes qui les qualifient pour des tâches spécifiques ou des missions exceptionnelles. Aussi, le spectateur conçoit leurs images comme l'emblème d'une fonction et voit leurs corps, extérieur et intérieur, jusque dans leur dissection technologique, comme symboliques de cette fonctionnalité. Si « *vivant* » soient-ils, leurs aspects synthétiques fonctionnent par excès, avec quelque chose « en trop » de numérique, qui expose la déficience des représentations virtuelles à créer une réelle altérité. Chaque chimère synthétique est ainsi livrée au péril de son aspect artificiel. Elle n'est que le spectre de ce dont elle tente d'usurper les droits.

« La greffe d'images synthétiques équivaut à une sorte de cancer : perversion cellule après cellule, plan par plan, de tout le tissu filmique. [...] Excluant tout échappée [l'image de synthèse ne peut avoir de

¹²⁸ « Conversation avec Jacques Dupin », Ernst SCHEIDEGGER, *Alberto Giacometti* (1961), DVD, Maeght éditeur, 2008

véritable hors champ], le cadre devient une sorte de huis-clos artificiel, où les acteurs servent de faire-valoir [ou même de 'faire-voir'] : ils ont vis-à-vis des projections synthétiques une position similaire à celle du public vis-à-vis de l'ensemble du film. ¹²⁹»

En tant que croisement de l'humain et de la technologie, la *performance capture* affecte de rendre vivant un personnage virtuel. Tandis que le spectateur tente de distinguer une physionomie derrière l'impression digitale, les corps des comédiens luttent contre l'image. La *performance capture* rend le spectateur conscient de son besoin de réflexivité. Les visages des acteurs sont métamorphosés mais nous examinons avec attention l'expression des regards et l'affectation des lèvres afin d'y trouver l'indice d'une humanité. Nous ne pouvons nous empêcher de fouiller au-delà des apparences pour deviner un être sous le voile numérique, découvrant par la même occasion le leurre synthétique.

La *performance capture* incite à croire à l'absorption des corps. Les comédiens apparaissent comme des fantômes qui projettent leurs images incertaines. Leurs visages sont comme des écrans hantés par la dissolution permanente de leurs images. Chaque incarnation surgit avec grâce et nous renvoie au début du cinématographe comme théâtre d'ombres. L'approche intime et poétique de la *performance capture* donne l'impression que le personnage « performé » ne prend vie qu'à l'instant où la fiction l'emporte. Dans la plasticité du numérique, la *performance capture* semble donc faire obstacle. Le jeu d'acteur *sous* le virtuel serait une existence à la recherche de son propre sens. L'attention du spectateur se porte du côté de la corporéité du personnage, « *dévisagée* » comme une anatomie synthétique avec une conscience dissimulée sous les apparences. L'intériorité ne semble pas faire corps avec le numérique.

1.3.3. - LA PERSONNIFICATION PAR LA *PERFORMANCE CAPTURE*

L'anatomie comparée des corps de synthèse

La *performance capture* se conçoit comme un costume virtuel, même si au contraire des personnages maquillés et costumés, les corps de synthèse ne sont pas filmés mais produits par

¹²⁹ Thierry CAZALS, « Le monde comme simulacre et programmation », *Cahiers du cinéma*, n° 399, Paris, Cahiers du cinéma/Les Éditions de l'étoile, 1987, p. 59

numérisation. L'idée de « costume » rapproche symboliquement les corps de synthèse des techniques traditionnelles, mais la fusion du comédien avec son avatar est telle, qu'elle dépasse la métamorphose par le maquilleur prothésiste. La *performance capture* provient de la matière digitale, n'existe que par elle et fait corps avec elle dans une compatibilité quasi organique, elle incorpore les traits, les expressions et les mouvements d'un acteur dans une anatomie synthétique.

Les personnages virtuels sont vus comme nos semblables puisqu'ils ambitionnent de l'être. Mais de façon intuitive, le spectateur exige de leur animation qu'elle ne soit pas réduite à une biomécanique synthétique, aussi complexe soit-elle. Il lui oppose sa propre conscience du corps qui s'enracine au cœur de l'expérience de vie. Il demande au virtuel d'harmoniser l'intérieur et l'extérieur ; il veut voir à l'écran une intériorité se glisser dans la peau du synthétique, comme une voix se conforme aux mouvements des lèvres ; il désire que le virtuel prenne chair. Comme elle s'inspire du vivant pour s'animer, la *performance capture*, dans la matière du numérique, devrait-elle s'irriguer aux racines mêmes de l'être ? Les personnages virtuels ne peuvent avoir de sens qu'en leur attribuant une part invisible. Leurs apparences ne peuvent avoir de sens sans une intériorité. Le regard ne considère le visible que sur un fond d'invisibilité. Aussi la *performance capture* ne peut exister sans une nature réversible, qui manifesterait les liens entre le corps et une pensée.

Si cette interprétation est tentante pour disqualifier la personnification virtuelle, elle n'en est pas moins réductrice au regard de l'art, dont l'objectif n'est pas de copier la nature. Devant les personnages synthétiques, le regard est séduit par l'accomplissement illusionniste du numérique. Aussitôt, le synthétique trouve sa logique interne. Quand les réalisateurs des images de synthèse saisissent les apparences dans les moindres détails pour constituer une source de sensations et d'expériences charnelles, le spectateur est comme absorbé par l'animation sensible des motifs, que la définition de l'image, très fine, semble rendre palpable. Une présence se dessine dans laquelle nous projetons notre humanité afin d'y trouver notre place. « La perception n'est jamais que ce pouvoir de nouer et de convertir ensemble le visuel et le tactile, l'agir et la passivité, le naturel et le culturel, la sensation et la pensée.¹³⁰ » Le numérique propose une nouvelle formulation esthétique de notre rapport au

¹³⁰ Jean-Yves MERCURY, *La chair du visible, Paul Cézanne et Maurice Merleau-Ponty*, op. cit., p. 47

monde où, pour paraphraser Merleau-Ponty, le corps y est assimilé comme ‘un moyen général d’avoir un monde.’¹³¹ »

La profondeur, dont le regard cherche les secrets, ne consiste plus à « faire vrai » mais à saisir les subtilités de sens aux confins du visible. Il donne à voir les creux et les vides qui architecturent le plein, comme l’envers donne à l’endroit sa possibilité. Il parvient à se fondre *dans* l’image, quitte à s’y perdre pour *coller* aux choses, aux paysages et aux visages en préservant la distance qui les rend compossibles entre eux. Le numérique s’inspire alors du réel, sans céder à l’imitation.

Avant d’aborder le cas particulier de Caesar dans *Rise of the Planet of the Apes* de Rupert Wyatt et de *Dawn of the Planet of the Apes* (2014) de Matt Reeves, il est utile de retracer l’histoire de la représentation du singe et des valeurs allégoriques qui y sont associées. Dans l’iconographie, le singe « apparaît comme une caricature de l’homme et comme le symbole de la vanité (il est souvent représenté un miroir à la main), de l’avarice et de l’impudeur, [...] comme un être mauvais doté d’un penchant certain pour l’imitation.¹³² » En plus de cette symbolique, les singes interrogent notre conception de l’évolution de l’homme. Descendons-nous du singe ? Sommes-nous de la même famille ? Regardons-nous l’humanité au fond de leurs yeux ? Génétiquement et morphologiquement, les primates sont les animaux les plus proches des hommes. Les chimpanzés sont parmi les hominidés les plus intelligents. Doués d’expressions qui nous ressemblent, ils sont associés à l’évolution préhistorique de l’humanité. Leurs apparences se rapprocheraient même de celles des premiers hommes. Depuis le premier chimpanzé en captivité de la ménagerie du Duc d’Orange en 1641, dans les zoos, dans les cirques, dans les instituts de recherche et dans les laboratoires, les singes sont montrés comme nos cousins. Leurs expressions, leurs agilités manuelles et physiques sont vues comme les reflets de nos comportements. Nous les habillons, nous les dressons et nous leur apprenons le langage des signes. Leur intelligence et leur mémoire sont étudiées en comparaison avec le fonctionnement du cerveau humain.

L’un des singes les plus légendaires du cinéma est King Kong. Trois films ont été réalisés à partir de son histoire : le chef-d’œuvre de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack (1933), son remake par John Guillermin (1976) et le dernier en date par Peter Jackson (2005).

¹³¹ Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la Perception*, op. cit., p. 171

¹³² *Encyclopédie des symboles*, édition française établie sous la direction de Michel Cazenave, Paris, La Pochothèque, Le Livre de Poche, Librairie Générale Française, 1996, p. 634

Le roi Kong est une invention du cinéma. Il est créé par Willis O'Brien, un des grands maîtres hollywoodiens des effets spéciaux. Son animation image par image inspire de l'empathie pour le plus grand primate articulé. Le cri de l'animal est un des bruitages les plus connus du cinéma, au même titre que celui du roi de la jungle Tarzan, « l'homme singe ». Produit à partir du rugissement d'un tigre passé à l'envers puis au ralenti, reproduit quatre fois pour durer trente secondes et mixé avec un aboiement de chien, le cri du premier Kong est un prodige d'art sonore, qui participe de l'estime des cinéphiles vis-à-vis du géant. En 1976, dans le remake de John Guillermin, King Kong est l'œuvre du maquilleur américain Rick Baker, qui interprète lui-même le colosse. Le technicien est reconnu pendant trois décennies comme le spécialiste des personnages de primates. Il travaille sur *Greystoke, The legend of Tarzan, Lord of the Apes* (1984), *Gorillas in the Mist: The Story of Dian Fossey* (1988) et il participe à la création des singes de *Planet of the Apes* (2001) de Tim Burton. Grâce à l'œuvre de Rick Baker, les faciès des hominidés joués par des comédiens sont de plus en plus illusionnistes et confondent le spectateur. En 2005, le roi Kong de Peter Jackson est réalisé en *performance capture* avec l'acteur Andy Serkis qui épouse les traits de l'animal synthétique. Les expressions de son visage se substituent à celle du singe géant qui se métamorphose pendant le film en créature dotée d'une sensibilité. Kong devient au fur et à mesure plus humain que ses chasseurs. Principal sujet du long-métrage, son incarnation s'étoffe d'une psychologie qui est celle du tragédien et dans laquelle le spectateur se projette en outrepassant l'effet numérique. Mais la différence de nature entre le primate géant et l'homme ne permet pas de dépasser la symbolique attachée à la représentation du singe. Kong est une créature légendaire et son image en *performance capture* ne se soustrait pas du champ allégorique réservé aux animaux « humanisés ».

Avec King Kong, les primates de la saga de *La planète des singes* inspirés du roman éponyme de science-fiction de Pierre Boulle¹³³ se sont imposés dans l'imaginaire collectif. De *Planet of the Apes* (1968) de Franklin J. Schaffner à *Dawn of the Planet of the Apes* (2014) de Matt Reeves, la série des films décline un autre chapitre de la représentation du singe humanisé. Le premier d'entre eux, *Planet of the Apes* de Franklin J. Schaffner, présente des primates joués par des acteurs maquillés et costumés. Roddy McDowall joue le Dr. Cornélius, Kim Hunter la doctoresse Zira et Lou Wagner son assistant. Les chimpanzés, les gorilles et les orangs-outangs, seulement, composent la société des singes. Ils sont avec l'homme à la famille des hominidés ; l'identification passe par une relative ressemblance. En 2001, le

¹³³ Pierre BOULLE, *La planète des singes* (1963), Paris, Julliard, 2001

réalisateur américain Tim Burton réalise une nouvelle version de *Planet of the Apes*. Cette fois-ci, une plus grande variété d'hominidés est représentée mais les singes sont encore incarnés par des acteurs. Le spectateur se prête au jeu allégorique entre les différentes races, qui singularisent les singes belliqueux, moqueurs ou intelligents. La ménagerie des primates crée une faune de caractères, plus ou moins complexes, qui renvoie aux diverses facettes de la nature humaine. *Planet of the Apes* de Tim Burton, d'une certaine façon, constitue la fin d'un cycle. Du *King Kong* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack au *Planet of the Apes* de Tim Burton, le bestiaire des hominidés cinématographiques prolonge l'iconologie classique des « singeries » des XVII^e et XVIII^e siècles, comme images satiriques de la vanité humaine. Les représentations des singes en animation, par le maquillage et en images de synthèse, s'accompagnent d'une résonance symbolique. Que ce soient le roi Kong, dont on pleure la mort dans sa chute de l'Empire State Building ou les primates « parlants » de *Planet of the Apes*, les hommes-singes du cinéma suscitent une forte identification mais le Kong articulé comme les acteurs costumés et maquillés en singes ne trompent personne. Avec l'évolution des techniques, la morphologie des primates s'est conformée à plus d'humanité mais le leurre n'est que partiellement efficient. Stanley Kubrick, reconnu comme l'un des réalisateurs les plus vigilants, n'était pas parvenu non plus dans *2001*, avec les moyens de l'époque, à faire oublier la présence du costume. Dans la première partie du film « The Dawn of Man », les yeux des premiers hommes ne semblent pas faire partie de leurs visages hominoïdes. Ils sont comme « à l'arrière » du masque. Dans la séquence de nuit, les hommes préhistoriques s'abritent sous un gros rocher pour se cacher d'un félin à l'affût. Le blanc des yeux ressort dans l'obscurité. Leurs regards craintifs semblent ne pas faire corps avec leurs déguisements. La question de l'œil est primordiale dans le processus d'identification du spectateur, comme le confirme *Rise of the Planet of the Apes* de Rupert Wyatt.

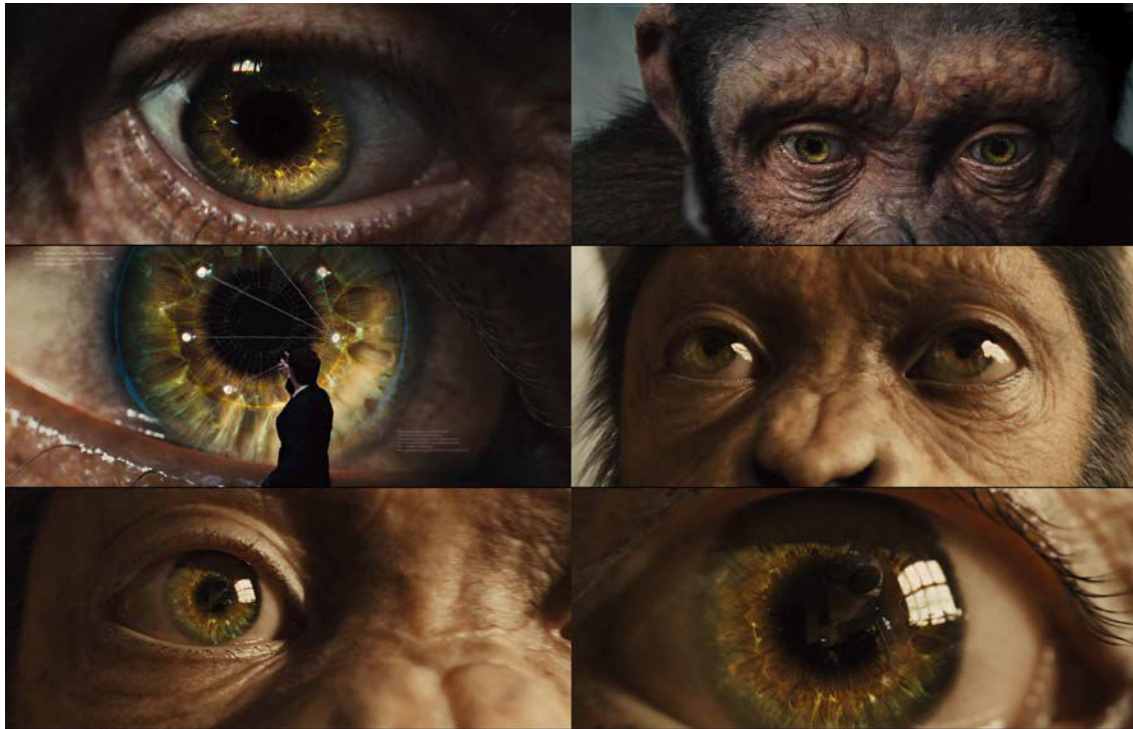
Le regard « performé »

Dans ce film, les chimpanzés, les gorilles et les orangs-outangs sont en images de synthèse. Caesar, le personnage principal, est joué en *performance capture* par Andy Serkis. Le cas de l'acteur anglais est intéressant. Son visage est associé aux personnages virtuels auxquels il prête ses talents de comédien : King Kong, le Gollum dans *The Lord of the Rings* et *The Hobbit* de Peter Jackson, le capitaine Haddock dans *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* (2011) de Steven Spielberg. Dans la culture populaire, « son » Gollum s'est imposé

comme un des archétypes du mal, à l'image de Dark Vador de *Star Wars*. Plus connu pour ses compositions numériques que pour ses rôles plus conventionnels (*Twenty Four Hour Party People* (2002) de Michael Winterbottom, *The Prestige* (2006) de Christopher Nolan...), Andy Serkis s'est investi dans la création du studio londonien « The Imaginarium »¹³⁴ pour la *performance capture* dans le cinéma, les jeux vidéo et la télévision.

Les réalisateurs Peter Jackson et Rupert Wyatt choisirent Andy Serkis pour incarner King Kong et Caesar. En 2005 comme en 2011, les deux personnifications sont réalisées avec le dessein de produire le plus bel effet illusionniste au service de la fiction. La composition numérique crée le « squelette » des deux singes sur lesquels sont appliquées la peau, l'anatomie et la fourrure de façon photo réaliste. Les mouvements synthétiques animent les corps des deux primates comme s'ils étaient vivants. Le caractère, les sentiments et les humeurs, de l'instinct à l'émotion, se lisent dans les gros plans des visages et des mains. L'imitation du réel semble accomplie. Les deux films racontent respectivement les histoires de King Kong et Caesar dont les représentations synthétiques aident à les reconnaître comme des personnages à part entière. Il existe toutefois une différence fondamentale entre les deux personnifications, mise en évidence dans *Rise of the Planet of the Apes*. L'intrigue du film de Rupert Wyatt intègre même cette distinction comme un élément déterminant. Les iris des yeux de Caesar ressemblent à ceux des humains. L'œil est l'organe de la vision ; il capte la lumière et l'analyse pour distinguer les formes et les couleurs. Son rôle est incommensurable dans la relation de l'homme à son environnement ; il participe à la formation des images. « Miroir de l'âme », il ouvre sur « l'intérieur ». Doués d'un fonctionnement organique complexe, les deux yeux traduisent les états d'âme selon l'expression du regard. Dans un mouvement symbolique d'avant en arrière, entre l'injonction et l'introspection, entre « jeter un œil », et « avoir les yeux dans le vague », le regard passe de l'extérieur à l'intime, de l'ouverture à l'obstruction, de la parole au silence. Sa membrane apparente, la cornée, paraît comme le passage d'un monde à l'autre. Par analogie, modifier l'œil de Caesar en regard humain concède au chimpanzé une conscience, une intelligence, une intériorité identiques à la nôtre. Le spectateur y projette sa propre cognition. Le pari est osé et risque le portrait numérique à l'identification réflexive. Même James Cameron ne s'y était pas hasardé dans *Avatar* en continuant de prêter aux regards de ses personnages de synthèse, les Na'vis, des yeux de félins.

¹³⁴ www.theimaginariumstudio.com



Rupert WYATT, *Rise of the Planet of the Apes*, 2011

L'audace de Rupert Wyatt modifie notre rapport à la *performance capture*. Dans *King Kong* de Peter Jackson, le gorille géant conservait son animalité, même dans ses marques d'affections vis-à-vis de la comédienne de théâtre Ann Darrow (Naomi Watts). Ses expressions s'apparentaient à celles des hommes mais ses sentiments n'entraînaient pas la conversion humaine de son regard. Le public s'identifiait à un personnage de fiction dont l'aspect comme les réactions extraordinaires appartenaient encore au genre de la fable fantastique. Dans *King Kong*, la *performance capture* d'Andy Serkis s'appréciait comme une mutation synthétique de pantomime. Le roi Kong en image de synthèse s'inscrit, de ce fait, en prolongement de l'histoire des effets spéciaux, de son animation image par image de 1933 à l'illusionnisme technologique de 2005.

L'altérité par la performance capture

Pour *Rise of the Planet of the Apes* de Rupert Wyatt, Andy Serkis prête son jeu d'acteur et son regard au chimpanzé Caesar. Le corps est semblable à celui d'un vrai singe. Le réalisme est méticuleux jusqu'aux moindres détails des poils et de la peau et s'accomplit jusque dans la

souplesse des mouvements. « Avec César j'ai en fait appris à être immobile. (Les singes) pourraient enseigner aux acteurs une certaine intelligence émotionnelle. L'idée pour César était de le rendre intelligent sans passer par l'anthropomorphisme : c'est peut-être ce que j'ai fait de plus subtil dans ma carrière. [...] Pour Kong, Gollum ou César, les émotions passent beaucoup par les yeux.¹³⁵ »

De King Kong à Caesar, la *performance capture* progresse vers un illusionnisme de plus en plus subtil. La différence notable est dans les yeux de Caesar, qui ne sont pas ceux d'un hominidé mais bien ceux d'un humain. Les yeux sont parfaitement *incorporés* à leurs orbites virtuelles au sein du « squelette » numérique, mais sont-ils de ce corps ? Le crâne est présent, l'intelligence supposée du singe disposerait d'un « lieu », mais aurait-elle conscience de son incomplétude et de sa mortalité ? La peau est marquée mais a-t-elle une histoire, s'imprègne-t-elle d'une mémoire ? Le corps est unique, mais incarne-t-il une individualité ? Ces questions aiguïssent l'attention du spectateur qui ne regarde plus Caesar comme un personnage mais comme un être. La différence de point de vue compose une autre relation à la *performance capture*, moins curieuse de l'imitation du réel mais plus attentive à la « transfiguration » esthétique. Le regard ne se concentre plus sur les progrès des effets spéciaux mais sur leur part artistique, comme le visiteur de l'exposition *Rembrandt et la figure du Christ* au Musée du Louvre qui plonge son regard dans les études du maître hollandais pour retrouver dans la série des cinq *Tête de Christ* l'humanité du modèle dans la « spiritualisation » de la peinture. Par l'intermédiaire du jeu d'un acteur, le spectateur prête au personnage virtuel une conscience. L'interrogeant du regard comme s'il était du même monde, il lui concèderait une altérité et le parerait d'une « chair ».

« Ainsi, en vertu de la structure intentionnelle de la conscience, quand on est soi on se projette vers autre que soi, l'altérité est donnée en même temps que l'ipséité. Ma chair implique elle-même une relation à une autre chair, objet pour la mienne. C'est pourquoi la chair doit être finalement comprise comme l'objectivité même, comme fondement de l'objectivité, laquelle s'identifie à l'intersubjectivité.¹³⁶ »

Par cette intersubjectivité, le spectateur regarde le personnage virtuel comme un hybride qui, selon les moments, paraît comme un acteur habillé d'une peau de synthèse ou comme une représentation numérique dans laquelle se dissout le corps du comédien. Considérant sans cesse le composé de l'un dans l'autre, le regard questionne l'unité de sens de la *performance*

¹³⁵ Léo SOESANTO, « Émotion capture », entretien avec Andy Serkis, *Les Inrockuptibles* n° 815, Paris, Les éditions indépendantes SA., 2011, p. 77

¹³⁶ Éva LÉVINE et Patricia TOUBOUL, *Le corps*, introduction, choix de textes, vade-mecum et bibliographie par Éva Lévine et Patricia Touboul, Corpus, GF Flammarion, Paris, 2002, p. 25

capture et recherche ce qui fonderait sa « personnalité », son caractère d'exception en tant qu'« être de chair » conditionnel. L'image corporelle du personnage virtuel se défait et se recompose au gré de notre croyance en sa « réalité » supposée dans l'intrigue du film.

Subtilement, la recherche d'identification mène à l'analyse organique. La matière vivante évoluant avec le temps, l'idée d'une variabilité du corps virtuel lui accorderait même une durée. Douée, dès lors, des principaux attributs de la vie, le spectateur exigerait du numérique plus que l'illusion d'un personnage de chair. Il demanderait de s'identifier à un « tout » où s'accorderaient du sentiment, de la pensée et des valeurs dans un rapport au monde engagé. Comme le souligne Henri Bergson, « 'l'individualité comporte une infinité de degrés.'¹³⁷ [...] Le corps vivant n'est ni une agrégation d'entités ni une substance homogène, mais un système d'intégration.¹³⁸ » Plus qu'un corps, l'identification du spectateur souhaite se projeter dans une réelle subjectivité consciente d'« être-au-monde ». Un acteur tel un « pilote d'avatar » dans une enveloppe synthétique ne suffit pas à créer un sujet. Le corps humain n'est pas une abstraction. Il est pris dans l'intimité avec le monde. Il est en coappartenance et en mouvement vers le monde. Il « n'existe comme tel que parce qu'il se projette dans un monde par son intentionnalité, mais ce monde lui-même n'existe comme tel que parce qu'il est visé par un corps qui le constitue.¹³⁹ »

Lors de la projection de *Rise of the Planet of the Apes* de Rupert Wyatt, le regard du spectateur interroge celui d'Andy Serkis et attend une réponse du chimpanzé Caesar. Le hiatus confirmerait que le corps virtuel pourrait se doter d'une intentionnalité. La représentation virtuelle pourrait être gratifiée d'une subjectivité. Caesar, investi d'une « altérité » par le regard du spectateur, s'accompagnerait, en tant que corrélat de la « chair », d'une réversibilité par laquelle ce qui est perçu par soi peut aussi être ressenti par autrui. Cette réciprocité ne semblerait pas être obtenue par la seule infiltration fine et diffuse de l'humain au cœur du numérique.

¹³⁷ Henri BERGSON, *L'évolution créatrice* (1907), Paris, Presses Universitaires de France, 1998, p. 12 cité par Éva LÉVINE et Patricia TOUBOUL, *Le corps*, op. cit., p. 30

¹³⁸ Éva LÉVINE et Patricia TOUBOUL, *Le corps*, op. cit., p. 30

¹³⁹ *Ibid.*, p. 35

CHAPITRE 1. 4. –

L'ANDROÏDE, SIMULACRE DU VIVANT

Hybridations génétiques, clonages, synthèses de séquences ADN, le vivant est l'un des sujets de prédilection du cinéma d'anticipation. Redistribuant les fonctions des corps comme des interfaces, les expériences biotechnologiques dans les films de science-fiction modifient les organismes en métabolismes programmables et sous contrôle. Génomes personnalisés, clonages rationnels, biologies synthétiques, cultures des tissus organiques, cartographies logiques des cellules, les recherches expérimentales explorent les limites de la manipulation génétique. Œuvrant à partir de l'être humain, elles oscillent entre les extrêmes et illustrent les ambitions, bonnes ou mauvaises, qui inspirent la création de l'intelligence artificielle.

Les clones et les robots savants sont d'incontestables miroirs de l'humanité. Multifonctionnels, immortels, invincibles, experts et habiles, ils représentent ce vers quoi l'homme essaie de tendre. Leurs existences questionnent les potentialités et les limites de l'humain. Par analogie, les expressions des humanoïdes se réfléchissent dans celle du spectateur qui s'interroge sur ses prédispositions, son évolution et ses peurs. Œuvre de l'homme à son image, son visage en cela est un écran sur lequel se projettent fantasmes et inquiétudes. Son anatomie, asservie à la logique mécanique et technologique, se devine, se décrypte et se conçoit comme un corps ouvert, transparent. Voir à travers illustre le rêve de voir clair en soi. Épidermes, membranes, tissus, flux et matières entièrement synthétiques ou semi-organiques et semi-artificiels, déterminent son identité robotique. Substances et textures de son corps mécanique et/ou biotechnologique proposent une représentation de l'homme comme un être aux données reproductibles, convertibles et adaptables à toutes les situations. Comme le suggère Régis Debray dans *Vie et mort de l'image*, l'humanoïde incarne une humanité « enfin fiable¹⁴⁰ ».

Enfin, l'androïde se confond avec le cinéma. Sa physionomie intérieure et extérieure dédouble respectivement l'aspect mécanique du cinéma et la toile de l'écran comme surface

¹⁴⁰ Régis DEBRAY, *Vie et mort de l'image*, op. cit., p. 32

de projection. Elle s'épaissit des désirs du spectateur d'y voir et d'y concevoir la matérialisation de ses illusions. L'humanoïde incarne en propre le rêve formulé dans *The Purple Rose of Cairo* de Woody Allen : « les humains rêvent d'imaginaire et les personnages imaginaires de réalité. »

1.4.1. - L'ACTEUR COMME ANDROÏDE

Durant la décennie 2000, plusieurs films de science-fiction se fondent sur l'avenir d'une robotique capable de réactions humaines. Élaborés et programmés à des tâches intelligentes, les robots sont à l'image de l'homme. En correspondance avec l'idée d'intelligence artificielle, les traits morphologiques des androïdes réfléchissent un caractère et une psychologie. Pour mieux se fondre, leurs apparences enveloppent et dissimulent un fonctionnement mi-organique-mi-technologique, où se mêlent le naturel et l'artificiel. L'intérêt des scénaristes et des cinéastes à rapprocher les comportements virtuels à des réactions humaines illustrent le dessein de créer un humanoïde capable de parler, de sentir, de ressentir, de s'émouvoir mais aussi de composer un langage comportemental qui renvoie à une mémoire morale. À la manière d'un physiognomoniste, le spectateur de cinéma est sollicité à relever les indices affleurant à la surface des enveloppes synthétiques comme les signes d'une destinée et non plus comme des réponses logistiques.

Fondée à la Renaissance, la physiognomonie s'évertue à observer les passions de l'homme à travers son comportement et sa morphologie. Le langage du corps est parole de l'esprit. Aussi évidemment fausse que soit la science physiognomonique, elle s'établit à l'ère humaniste comme l'érudition du regard qui révèle le cœur des hommes et leurs pensées. Quel qu'ait été son succès aux XVIII^e et XIX^e siècles, elle est condamnée par les savants et critiquée par les philosophes, de la part de Buffon d'une part, de Kant puis de Hegel d'autre part, parce qu'elle réduit l'homme psychique à ses apparences. Au XVIII^e siècle, dans son article *Mort et résurrection de la physiognomonie*, le naturaliste Georges-Louis Leclerc comte de Buffon, récuse l'analogie de l'âme et du corps : « Mais comme l'âme n'a point de forme qui puisse être relative à aucune forme matérielle, on ne peut pas la juger par la figure du corps, ou par la forme du visage. Un corps mal fait peut renfermer une fort belle âme, et l'on ne doit pas juger du bon ou du mauvais naturel d'une personne par les traits de son visage, car ses traits n'ont aucun rapport avec la nature de l'âme, ils n'ont aucune analogie sur laquelle on

puisse seulement fonder des conjectures raisonnables.¹⁴¹» Au XIX^e siècle, Hegel condamne aussi la phrénologie qui prétend saisir la nature de l'esprit d'après les traits du visage et du crâne. Mais la physiognomonie et son idée de lire les pensées à travers les apparences, sans susciter le même engouement qu'au Siècle des Lumières, a imprégné l'inconscient collectif. Elle admet au moins à titre d'hypothèse que les hommes ont des caractéristiques communes. Elle donne forme légitime à des croyances ancrées dans le « sens commun » qui influent sur la perception et de la connaissance d'autrui. Force est de constater que la thèse physiognomoniste qui tente de décoder l'« intérieur » par l'« extérieur » a trouvé place dans les arts en augmentant l'iconologie d'une anthropologie des apparences. L'étude des physionomies et des caractères humains, les correspondances entre l'homme et l'animal, la représentation des valeurs individuelles selon les origines et les comportements sociaux dressent un tableau de l'humanité où l'expression corporelle oriente vers l'intériorité. « Connaissance sans concept » (Kant), la physiognomonie en associant de façon discutable des dispositions naturelles à des traits physiques, a démontré de par son existence et son succès (récurrent depuis Aristote qui en serait l'inventeur) que l'homme aime déduire un enseignement de son expérience immédiate.

Dans le champ numérique, pour paraphraser Lavater, « ce qui se présente à l'œil est comme le miroir de quelque chose qui ne se présente pas¹⁴² ». À l'image, la surface des corps virtuels correspond à leur qualité intime. Il n'y a pas de différence entre l'extérieur et l'intérieur. Le numérique annule la profondeur comme dimension existentielle. Les apparences synthétiques montrent le signe, la cause et l'effet. Dans chaque personnage artificiel, forme et matière sont indissociables de sorte qu'il est impossible de distinguer l'une plus que l'autre. Le cinéma abonde de personnages où chaque partie du corps et du visage correspond à une composante dont elle est signe. La morphologie des êtres virtuels se compose à partir d'une base de données. Nullement exclusifs les uns des autres, les détails du visage numérique s'additionnent à l'infini et possèdent valeur d'indices, pour y déceler des expressions, mais ils ne réfléchissent pas une personnalité. Malgré tout, à la manière du physiognomoniste, le spectateur en recherche le sens afin que les figures numériques soient le reflet d'une psychologie voire d'une conscience. Pour cette raison, d'après Michel Chion :

¹⁴¹ Georges-Louis Leclerc de BUFFON, *Œuvres complètes*, Paris, Éditions Dumézil, Tome IV, 1836, p. 94-95

¹⁴² Johann Kaspar LAVATER, *La physiognomonie ou l'art de connaître les hommes d'après les traits de leur physionomie*, trad. H. Bacharach, Lausanne, L'Âge d'homme, 1979 (réédition de l'édition de 1845), p. 129

« Dans la première décennie du nouveau siècle, les deux seuls films de science-fiction à faire vibrer la corde émotionnelle auront été des histoires de robot... Qu'il s'agisse de David dans *A.I.* de Spielberg, ou du héros de *Wall-E* d'Andrew Stanton (le film d'animation en image de synthèse des studios Pixar), nous sommes invités à nous attendrir sur des êtres censés dépourvus de conscience d'eux-mêmes. À la fin du film de Spielberg, comme au début de celui de Stanton, il n'y a plus sur terre que des robots, et la mémoire que ceux-ci entretiennent 'mécaniquement' de notre passé. C'est ainsi que David et *Wall-E*, ces deux êtres artificiels, nous touchent, et presque nous font honte. Qu'ont ces robots de mieux que nous ? Ils ont la ténacité, et des siècles d'attente et de quête ne les découragent pas... Et cette opiniâtreté de machine, cette obstination à vivre et à accomplir leur tâche, est ce qui ressemble le mieux à la foi que nous, les humains, n'avons plus.¹⁴³ »

Cependant, aucun être vivant n'existe sans l'autre et nul visage n'incarne un caractère sans conscience de l'altérité. L'homme est voué à l'extériorité. L'éloquence du visage est au cœur de la perception de soi et des relations à autrui. Dans ce cas, quelles options esthétiques le digital doit-il explorer pour créer un être artificiel ? Avec des personnages synthétiques, avec des comédiens en *performance capture* ou des acteurs qui incarnent des robots, quelle que soit la méthode, le numérique imite les expressions d'un visage de façon mécanique. Mais imiter les apparences humaines ne suffit pas à enfanter d'une intériorité parce que « le danger pour un visage humain est de devenir seulement image, image pour soi, mémorial. Un tel visage se fige.¹⁴⁴ » En paraphrasant le penseur suisse Max Picard, le danger d'un visage artificiel est aussi de n'être qu'une image. Parce qu'il semble humain, le spectateur s'y projette en y cherchant une défaillance, une brisure qui réfléchissent son incomplétude. Mais le portrait numérique est plein à l'extérieur et creux à l'intérieur. Il expose tout ce qu'il a à montrer. Préprogrammée, son existence répond d'un concept qu'il personnifie. À l'inverse de l'acteur de chair et d'os qui porte son expérience et sa mémoire à l'écran, le visage artificiel n'a pas d'histoire. Le masque numérique est inhumain par définition et cette inhumanité gêne l'identification. Figé sans être inexpressif, immobile tout en étant dynamique, le visage de synthèse ne laisse jamais découvrir une faille, une fêlure, une blessure dans lesquelles nous pourrions nous reconnaître, dans lesquelles nous saurions nous engouffrer. Les personnages numériques n'abritent aucune intériorité. Leur visage ne cache rien, il n'est que surface. Ses émotions, ses humeurs miment nos propres troubles. L'être synthétique n'est qu'une figure qui n'exprime de sentiment que de façon calculée. La passion est maîtrisée « numériquement ». Les personnages de synthèse ne sont voués qu'à la construction du récit

¹⁴³ Michel CHION, *Les films de science-fiction*, op. cit., p. 383

¹⁴⁴ Max PICARD, *Le visage humain* (1929), trad. J.-J. Anstett, Paris, Buchet Chastel, 1962, p. 71

dont ils servent l'exécution. Si cela peut aussi se dire des acteurs qui incarnent un rôle, il n'en demeure pas moins que nous attribuons aux comédiens une qualité de jeu qui ne dépend pas seulement de leur capacité à nous émouvoir et à nous interroger, mais aussi de la singularité de leur caractère. À un niveau égal de professionnalisme, un acteur ne fait pas l'autre, tandis que d'un seul clic, un personnage numérique se duplique sans varier. Ses émotions ne sont pas tributaires d'une histoire qui lui serait propre mais de la volonté de son créateur. Son destin est entre les mains de celui qui compose son parcours. Son péril réside dans sa capacité de se reproduire à l'infini.

La mémoire du clone

Pour interroger le dessein de concilier humanité et technologie et pour montrer que ce questionnement touche notre condition et trouble l'identification du spectateur, le cinéma de ces dernières années, de *A.I.* de Steven Spielberg à *Prometheus* de Ridley Scott, présentent des robots incarnés par des acteurs sans « retouche » synthétique et sans *performance capture*. Les androïdes sous les traits des comédiens symbolisent et illustrent la problématique de l'incarnation d'un personnage à l'ère digital. Comment croire, qui croire et vers qui se projeter et s'identifier dans le cinéma numérique ?

Moon (2009), le premier long-métrage de Duncan Jones, est ainsi caractéristique de cette démarche. Le film pose la question de la personnification synthétique en des termes habituellement attachés aux caractères humains. Le film raconte l'histoire de l'astronaute Sam Bell et de son clone sur la Lune. L'un et l'autre sont joués par Sam Rockwell. À 390.000 kilomètres de la Terre, Sam Bell s'occupe pour un contrat de trois ans de l'extraction minière de l'hélium 3, devenue la principale source d'énergie de notre planète. Ne communiquant qu'avec un robot à tout faire, nommé « Gerty », il tue son ennui dans la station lunaire entre supervisions de l'exploitation et divertissements personnels. Son contrat expirant dans deux semaines, il imagine ses retrouvailles avec sa femme Tess et sa fille Eve avec qui il communique par liaison satellite. Mais abandonné à son sort et désespéré, il commence à avoir des hallucinations. Il entr'aperçoit une jeune fille dans la station puis une silhouette dans le paysage lunaire lors d'une sortie. Distract par ses visions, il perd connaissance lors d'une collision avec une moissonneuse-extractrice. De retour à l'infirmerie, il ne se souvient pas de l'accident. L'ordinateur central « Gerty » lui conseille de se reposer pour le garder en

observation. À son réveil, il ne tient pas sur ses jambes. Ses muscles ne supportent plus son poids comme après une longue période d'inactivité. Les lumières de la station l'aveuglent. Le premier Sam Bell, en fin de contrat, est abandonné à son sort dans la moissonneuse accidentée et il est remplacé par un nouveau plus opérationnel.

À regarder de près, de nombreux indices dans la première partie du film annoncent la déprogrammation du premier Sam. Mais au lieu de les attribuer à des ennus techniques, Duncan Jones a choisi de les situer à un niveau plus humain. Les messages vidéo de sa femme ne dissimulaient plus un certain embarras. Ses propos insinuaient un changement de situation familiale. Le retour sur terre ne correspondait plus à la situation rêvée. Le robot se plaignait de maux de têtes et d'estomac. Son teint était de plus en plus blafard. La défaillance technologique du clone se traduisait visuellement comme une anémie.



Duncan JONES, *Moon*, 2009

Le passage d'un clone à l'autre est aussi troublant. Le second clone, à l'exception de sa perte de mémoire et son manque d'assurance à son réveil, identifie aussitôt l'ordinateur central « Gerty ». Il reconnaît les lieux et il n'est pas surpris de l'existence de *Lunar Industries Ltd*, l'entreprise d'exploitation minière. Mais étrangement, l'image du premier clone lui apparaît au cours d'un rêve programmé. À sa première sortie sur le sol lunaire, il s'étonne de l'absence d'une des deux combinaisons et de la disparition d'une astromobile. Le second Sam semble doté d'une mémoire préexistante à sa prise de fonction. Entre amnésie et réminiscence, sa programmation suppose l'activité d'un inconscient de synthèse.

Après avoir ramené le corps du premier Sam dans la station, la confrontation entre les deux individus exacerbe les différences entre les deux générations de clones. Le premier Sam est usé, amorphe et résigné. Le second est en bonne santé et sportif. Le laisser-aller de l'un contraste avec l'énergie de l'autre. L'un commence à dysfonctionner tandis que l'autre est en bon état de marche. Toutefois, l'expérience du premier fait défaut au second. Le film montre des clones avec une capacité de mémoire évolutive qui attribue une valeur affective et sentimentale aux « données » de leur existence.

Le film entier est consacré aux troubles de l'incarnation, interrogeant de surcroît l'identification du spectateur. L'un et l'autre se réclament d'être l'original. Niant être des clones, ils s'interrogent sur leur ressemblance. Leurs questions insistent plus sur une éventuelle gémellité que sur une reproduction technologique. En ce sens, le film renouvelle la mise en scène du double à l'écran. Ne pouvant se fier à « l'authenticité » ni de l'un ni de l'autre, le spectateur se demande en définitive qui est l'original et qui est la copie. L'énigme est au centre des dialogues lorsque les deux clones se persuadent qu'ils ne sont que les maillons d'une chaîne de production appartenant à *Lunar Industries Ltd.*

« On ne doit pas être les premiers à se réveiller. [...] Réfléchis. Comment je me suis retrouvé ici si vite après ton accident ? On ne m'a pas envoyé du Central. Il n'y avait pas assez de temps. Je dois être venu de la base. [...] Lunar, c'est une entreprise. Ils ont des investisseurs, des actionnaires. Ce genre de choses. C'est moins rentable de dépenser du temps et de l'argent à former du personnel que d'avoir des employés de rechange (sur place). »

« Informé de ce qui se produit sur la base » et « programmé pour aider » la série des Sam Bell, l'ordinateur central « Gerty » décrit la programmation au premier Sam, le plus « téléchargé » d'histoires.

« On te réveillait. La procédure habituelle veut que les clones passent des tests afin de déterminer leur équilibre mental et leur état physique général. Les anomalies génétiques et les erreurs de duplication de l'ADN peuvent avoir des répercussions considérables sur... (Le clone l'interrompt pour l'interroger sur les souvenirs de Tess et de ta fille Eve qui) sont des souvenirs implantés. Des souvenirs téléchargés puis montés à partir du vrai Sam Bell. »

Après révélation et confirmation de leurs soupçons, les deux clones déterminés trouvent l'antichambre des clones. Mais une fois découverte, ils s'en détournent persuadés d'être

enrichis d'une expérience et de sentiments dont sont dépourvues les « copies » endormies. Plus loin, l'une des séquences les plus intrigantes du film est celle où le clone 1 décide d'établir une liaison vidéo avec sa famille sur terre. Une jeune fille lui répond. Elle lui apprend que sa femme Tess ne peut lui parler parce qu'elle est décédée depuis une quinzaine d'années. Intrigué, il la questionne sur son identité. Elle s'appelle Eve. Par déduction, les années de clonage défilent. Il continue de l'interroger sur la mort de sa mère. Gênée, Ève, qui ignore l'identité de son interlocuteur, demande à son père terrestre de venir répondre. Le clone décide brusquement d'interrompre la conversation avec la terre, redoutant de rencontrer le « vrai » Sam Bell et de voir son image au futur, après contrat, donc après son arrêt mécanique.

Liés l'un à l'autre par la même mémoire, curieusement fiers d'avoir donné naissance à une belle jeune fille avec qui pourtant ils n'ont aucune histoire commune, les clones 1 et 2 décident de se sauver ensemble et de la retrouver sur terre. Mais arrivant au terme des trois ans de procédure, le clone 1, de plus en plus affaibli et le teint cadavérique, laisse le clone 2 aller seul sur terre. D'un commun accord, les deux clones décident de revenir à l'astromobile accidentée pour que le Clone 1 y finisse ses jours. En cours de route, ils s'échangent leurs souvenirs communs convertissant leur mémoire téléchargée en raison d'être. Le clonage par duplication de l'ADN et par programmation d'une biographie mute en processus d'humanisation.

L'intuition de la mort du replicant

À l'image des clones de *Moon*, les *replicants* du *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott ne se différencient pas des hommes. Leurs corps semi-organiques les obligent à manger et à boire pour se nourrir. Leur intelligence est comparable à celle de leurs créateurs. À part une constitution physique plus robuste, les robots de la dernière génération NEXUS 6 « sont des copies exactes des humains, sauf pour les émotions ». Destinés à servir comme main d'œuvre sur les colonies extraterrestres, ils sont programmés pour répondre à une fonction, hommes de combat, chargeurs de munitions lourdes, brigadiers instructeurs, prostituées. Comme le précise un des protagonistes du film, « les concepteurs disent qu'avec le temps, ils acquerront des émotions. Haine, amour, peur, colère, envie. » Mais par mesure de sécurité, leur durée de vie est seulement de quatre ans et leur mémoire est identique d'un spécimen à l'autre.

Comme les clones de Sam Bell, les six *replicants* évadés des colonies cherchent à vivre aussi longtemps que les hommes, à acquérir une mémoire et une sensibilité personnelles. Conduit par le robot-« homme de combat » Roy Batty (Rutger Hauer), les six spécimens découvrent, comme les clones de *Moon*, que leur survivance est exclue au-delà du programme : « La vie a ses lois. Altérer l'évolution d'un système organique, c'est fatal. Une fois établie, une séquence codante ne peut être révisée. [...] On vous a fabriqués du mieux possible, mais pas pour durer. Plus brève est la flamme, plus vif est son éclat. »



Ridley SCOTT, *Blade Runner*, 1982

La déprogrammation des NEXUS 6 est inéluctable au terme de quatre ans, comme elle est aussi inévitable au bout de trois années pour les clones de Sam Bell. Dotés d'une mémoire et d'une intelligence évolutive, les humanoïdes des deux films ne désespèrent pas à cause de la mort mais parce qu'ils connaissent la date de leur fin biotechnologique. Ayant acquis une conscience morale le temps de leur fonctionnement, ils souhaitent survivre à leur destin de

robot. Cette intention fondée par l'expérience les conduit dans *Moon* comme dans *Blade Runner*, à mettre en perspective leur raison d'être par rapport à leur modèle humain.

Dans *Moon*, le clone 1, qui arrive au terme de son contrat décide de faire sienne l'histoire de Sam Bell et de sa famille pour partir avec l'impression d'avoir vraiment vécu les souvenirs de sa mémoire téléchargée. Dans *Blade Runner*, le *replicant* Roy Batty se confie avant d'expirer. « J'ai vu des choses que vous autres ne croiriez pas. [...] Tous ces instants seront perdus dans le temps, comme les larmes dans la pluie. Il est temps de mourir. » Sa mort est douce, teintée même d'un onirisme fantastique quand une colombe s'envole. Le visage du robot ruisselant d'eaux de pluie se laisse aller à l'introspection. Le ralenti suspend le temps du film, l'arrêt sur image signe la fin du programme « Roy Batty ». Les deux films proposent une vision de la cosmogonie des souvenirs, telle qu'elle est décrite chez l'écrivain américain Jonathan Franzen.

« Le cerveau n'est pas un album dans lequel les souvenirs sont rangés un par un comme des photographies immuables. Un souvenir est, au contraire, selon l'expression du psychologue Daniel L. Schachter, une 'constellation temporaire' d'activités - une excitation nécessairement approximative de circuits neuraux qui associe un ensemble d'images et ces données sont rarement la propriété exclusive d'un souvenir particulier. [...] Chaque remémoration et ré-énonciation renforce la connexion d'images et de connaissances qui constitue le souvenir. Au niveau cellulaire, selon les spécialistes des neurosciences, je grave le souvenir un peu plus profondément à chaque fois, renforçant les connexions dendritiques entre ses composantes, encourageant d'autant le déclenchement de cet ensemble spécifique de synapses. [...] Ceux des souvenirs que je garde, je tends à y revenir et donc à les renforcer. Ils deviennent littéralement - morphologiquement - une composante de l'architecture de mon cerveau.¹⁴⁵ »

Dans *Moon* et *Blade Runner*, les humanoïdes vivent leur mort programmée comme une perte irréparable de mémoire. Leur vie limitée leur a permis d'interpréter leurs souvenirs téléchargés selon leur propre perception du monde. Elle leur a offert des expériences dont ils désirent communiquer les récits. Dans les deux films, la mort est perçue comme le deuil d'une émotion et d'une sensibilité uniques, que les robots souhaiteraient communiquer à leurs modèles humains. Incarner des clones et des *replicants* par des acteurs renforce l'impression d'avoir à faire à la mort d'un regard et non à celle d'une machine. La poésie de l'arrêt sur image qui correspond à la fin du robot Roy Batty peut se comparer à celle de l'électrocardiogramme plat vue par le photographe Nadar, subjugué par la beauté et

¹⁴⁵ Jonathan FRANZEN, *Le cerveau de mon père* (2003), trad. R. Lambrechts, Paris, Points, 2011, pp. 8-11

l'étrangeté des graphiques des pulsations du cœur enregistrées par le polygraphe universel de Marey.

« Elles sont d'une absorbante abstraction, ces feuilles où se déroulent en linéaments blancs sur le noir funéraire des tableaux les variations à l'infini de l'hymne vital, c'est-à-dire la plainte de notre misère. [...] De ces images, la plus pathétique, la plus saisissante m'apparaît : celle qui nous donne à lire d'un regard le dernier souffle, l'ultime température d'un cholérique : je n'aurai pas rencontré une mise en scène, tableau, ni page écrite aussi dramatique que l'unique filament de diagramme en sa lugubre simplicité. Comme plus fulgurante au moment suprême où elle va s'éteindre, la fusée de vie de l'agonisant s'est élancée en un dernier jet, vain effort de résistance désespérée, traçant par le vide noir ses soubresauts en zigzags éperdus, jusqu'à son zénith – d'où, d'un coup, elle tombe oblique comme l'étoile qui file et rentre dans la nuit de l'horizon glacé...¹⁴⁶ »

Les androïdes de *Moon* et de *Blade Runner* en nous ressemblant se montrent comme des mécaniques intelligentes dont l'obsolescence programmée concorde avec le sentiment intuitif de la mortalité.

1.4.2. - L'ANDROÏDE COMME SUBSTITUT AFFECTIF

A.I. de Steven Spielberg questionne autrement l'anthropomorphisation des robots¹⁴⁷. L'histoire a lieu en 2142 alors que les grandes villes côtières telles qu'Amsterdam, New-York, et Venise sont immergées par les océans après la fonte des calottes glaciaires. À cause du réchauffement climatique dû aux gaz à effet de serre, la population des pays riches a migré dans les terres tandis que celle des plus pauvres est affamée. Le monde est coupé en deux, entre le dénuement des territoires touchés par le réchauffement climatique et l'opulence des zones protégées, qui veillent à leur prospérité en contrôlant les naissances et en favorisant la fabrication des robots, « jamais affamés et ne consommant des ressources que pour leur fabrication. Constituant un maillon économique essentiel de la chaîne sociale », les androïdes assistent les humains dans leurs tâches quotidiennes et professionnelles.

¹⁴⁶ Laurent MANNONI, *Étienne-Jules Marey, La mémoire de l'œil*, Paris, Cinémathèque française, Milan, Edizioni Gabriele Mazzotta, 1999, p. 41

¹⁴⁷ « La façon dont *A.I.* vit le jour est une histoire presque aussi rocambolesque que le film lui-même. Dans les années 1980, Stanley Kubrick avait pris une option sur une nouvelle de Brian Aldiss, *Supertoys Last All Summer Long*. Des années plus tard, il associa Spielberg à l'élaboration du projet de façon informelle, lui répétant avec insistance qu'il convenait mieux à sa sensibilité qu'à la sienne. Kubrick écrivit tout de même une ébauche de script de quatre-vingt-quinze pages et commanda quelque deux mille story-boards. Selon Spielberg, la structure fondamentale de film est l'œuvre de Kubrick, même s'il a dû combler de nombreux vides lui-même lorsqu'il s'attaqua à la rédaction du scénario définitif après la mort soudaine du cinéaste en 1999. », Richard SCHICKEL, *Steven Spielberg, une rétrospective*, Paris, La Martinière, 2012, p. 194

Le film commence dans le New Jersey dans les laboratoires Cybertronics qui ont conçu le Méca, « la forme la plus élevée de l'être artificiel adoptée dans le monde entier, la base de centaines de modèles au service de l'humanité. » Le professeur Allen Hobby (William Hurt) engage alors ses ingénieurs à améliorer ce « un parfait simulacre aux membres articulés, au langage articulé et non dépourvu de réactions humaines », mais qui, selon lui, n'est qu'« un jouet sensoriel, doté de circuits comportementaux intelligents » simulant des émotions avec des « sensuo-simulateurs ». Le docteur propose donc aux concepteurs de Cybertronics de créer un Méca « doté d'un esprit, d'un feedback neuronal » capable de ressentir et d'exprimer des sentiments, « un robot capable d'aimer ».

« Je crois que ma cartographie des impulsions nerveuses à l'intérieur d'un neurone nous permettra de construire un Méca d'une autre classe sur le plan qualitatif. Je propose que nous construisions un robot capable d'aimer. [...] Pareil à l'amour d'un enfant pour ses parents. Je parle de construire un enfant-robot capable d'aimer qui aimera vraiment les parents imprimés en lui d'un amour qui ne finira jamais. [...] Je suggère que l'amour sera pour lui la clé d'une forme d'inconscient inconnue à ce jour. Un monde de métaphores, d'intuitions, de raisonnement autonome, de rêves. »

Malgré tout, l'assemblée des ingénieurs de Cybertronics craint « de ne pas [pouvoir] amener un humain à aimer » ce nouvel androïde. « Si un robot peut réellement aimer une personne, quelle est la responsabilité de celle-ci envers le Méca ? ». La réponse d'Allen Hobby est sibylline - « Notre enfant sera parfait, un arrêt sur image : toujours aimant, jamais malade » - et témoigne de son ambition à créer un simulacre qui dépasse son modèle. Le professeur légitime son dessein par la religion : « Mais Dieu n'a-t-il pas créé Adam pour être aimé de lui ? », dévoilant ainsi son côté démiurgique.

Selon Steven Spielberg, « le sujet d'*A.I.*, c'est la fin de la race humaine, supplantée par les Frankenstein que l'homme a mis sur la planète dans l'espoir de créer un garçon capable de vous aimer. Mais ce garçon n'est pas humain. Un substitut d'enfant de l'amour, c'est presque un crime, et l'humanité paie pour ce crime.¹⁴⁸ »

Le « robot capable d'aimer » est finalement adopté par les parents d'un enfant maintenu dans un coma cryostatique dans l'attente d'une thérapie qui le guérirait de sa maladie. Mais contre toute attente, ce dernier se réveille et réintègre la cellule familiale qui comprend

¹⁴⁸ Richard SCHICKEL, *Steven Spielberg, une rétrospective*, op. cit., p. 196

maintenant la présence du Méca *David*. Très vite, l'enfant légitime jalouse le robot et fait croire à ses parents que l'androïde serait capable de les tuer. La mère, Monica Swinton, ne pouvant plus supporter ce substitut d'enfant et le risque qu'il représente, décide de l'abandonner en pleine nature avec un ours en peluche, qui parle, marche et réfléchit. David s'égare et tombe sur une décharge où des robots tentent de trouver des pièces de rechange.

Dans le monde futuriste décrit par le film, les êtres humains vivent avec des androïdes spécialement créés pour répondre à leurs besoins. Une fois obsolètes, les hommes s'en séparent et les humanoïdes n'ont plus d'autre destinée que d'errer et de trouver des pièces de rechange chez d'autres spécimens. Pendant la séquence nocturne dans la décharge, Steven Spielberg présente une véritable cour des miracles des robots qui s'affairent à trouver ce qui leur manque dans un grand dépotoir à ciel ouvert de déchets mécaniques et biotechnologiques. Les androïdes recherchent des morceaux de membres, une mâchoire, une main, un bras qu'ils aboutent comme des prothèses à leurs cyber-anatomies. Le réalisateur profite de cette scène pour dresser une galerie de portraits fantastiques des humanoïdes tels des morts-vivants. L'un a perdu la moitié de sa morphologie externe et montre les réseaux de fils, câbles et tubes qui constituent son intérieur. Un autre trouve une mandibule et montre la cavité de sa tête en l'ajustant au maxillaire pour reconstituer sa mâchoire. Les robots « décharnés » rappellent les anatomies artistiques de Léonard de Vinci, d'André Vésale, de Bernhard Siegfried Albinus et convoquent le souvenir des écorchés expressifs d'Honoré Fragonard comme les squelettes et les morts-vivants des danses macabres et des films gores. La séquence de la décharge étend la représentation des androïdes à l'étude anatomique de leur expressivité biotechnologique. Elle prépare à la « Foire à la chair » qui présente un spectacle plus cruel encore sur le sort des humanoïdes.

Pris dans les filets d'une brigade anti-robots, David et ses congénères éperdus se retrouvent dans une « Foire à la chair » où les humains exterminent les robots en les torturant. Richard Schikel rapporte que :

« Spielberg pense qu'il aurait pu tourner tout un film sur cet événement qui rappelle l'holocauste, les humains exterminant les Mécas 'par peur de perdre leur identité et leur travail au profit d'une race de serveurs - tous ces pauvres Mécas sans défense'. Il affirme que dans les story-boards de Kubrick, ces séquences ressemblaient à un Holocauste du vingt-deuxième siècle. Cette séquence pose la question fondamentale du film en des termes d'une violence crue. 'Le public est amené à s'interroger sur la différence entre le comportement d'un être doué de sensations, voire de sentiments, et celui d'une simple

poupée. Comment former un jugement moral ? Comment juger des créatures qui nous ressemblent et agissent comme nous ?¹⁴⁹ »

La « Foire à la chair » expose le spectacle de la barbarie des hommes contre des machines qui leur ressemblent. Niant le drame de la mort, la « fête » transgresse les tabous relatifs à la vision de corps ouverts et les émotions ambivalentes qui s’y attachent. La « Foire à la chair » célèbre le massacre des robots et transforme la mort en spectacle. Les androïdes exposent leurs anatomies en morceaux et sont traités comme des bêtes d’abattoir. La comparaison entre l’humanoïde et l’animal signale en creux la fascination qu’exerce l’exposition des chairs, même biotechnologiques ; nous sommes bien à la Foire à la chair, et non à la Foire des robots. Cette attirance ouvre, pour paraphraser Georges Bataille, vers une profondeur qui attire et qui est familière. « Cette profondeur, en un sens je la connais, c’est la mienne. Elle est aussi ce qui m’est le plus lointainement dérobé.¹⁵⁰ »



Steven SPIELBERG, *A.I. Artificial Intelligence*, 2001

Comme dans un parc d’attraction, parqués dans des cages, les androïdes attendent leur destruction sans affolement puisqu’ils n’ont pas conscience de leur obsolescence. Ils portent les traces d’une vie de servitude. Programmés pour une fonction, utilisés puis abandonnés, abîmés, déformés, vieilliss, les marques du temps et du travail les humanisent. Indifférents à la douleur, inconscients de leur sort, ils paraissent paradoxalement plus humains que les organisateurs de la foire. Leur docilité mécanique contraste avec la bestialité des hommes.

Entre la séquence de la décharge des robots et la « Foire à la chair », les spectateurs se projettent dans des écorchés cybernétiques qui ouvrent métaphoriquement sur des chairs

¹⁴⁹ Richard SCHICKEL, *Steven Spielberg, une rétrospective*, op. cit., pp. 195-198

¹⁵⁰ Georges BATAILLE, *La Théorie de la religion* (1973), Paris, Collection Tel, Gallimard, 1986, pp. 27, 30-31

ouvertes. Apprécier les anatomies mécaniques des robots qui expriment des sentiments et des émotions revient à contempler la dissection du corps humain comme une machine où le développement musculaire, les réseaux nerveux et sanguins découvrent un spectacle mécanique qui permet une compréhension unifiée de ce qui insuffle la vie dans les artères et les viscères.

L'anthropomorphisation des robots dans *A.I.* n'est pas anodine. Au temps de sa réalisation, dans les studios hollywoodiens du début des années 2000, l'heure n'est pas encore à la domination de la *performance capture* pour la création des personnages imaginaires et hybrides et Steven Spielberg choisit de passer par les trucages traditionnels des masques et de l'incrustation en post-production. La question de réaliser *A.I.* avec de vrais robots avait taraudé Stanley Kubrick pendant l'écriture des premiers scénarios et lors de premiers préparatifs. Mais le réalisateur avait conclu après maints essais que les techniques n'étaient pas encore assez évoluées pour faire croire à de vraies imitations de l'être humain et Kubrick avait opté de faire jouer les humanoïdes par des comédiens. Dans les séquences de la décharge et la « Foire à la chair », tous les spécimens empruntent leurs traits à des acteurs. Cette option est déterminante pour l'identification du spectateur qui reconnaît son incomplétude dans les anatomies décharnées et qui projette la conscience de sa mortalité dans l'obsolescence des robots. Le moment le plus saisissant dans la « Foire à la chair » est celui où une androïde-nourrice, très attentionnée vis-à-vis de David, attend son exécution avec le sourire. Programmée pour être courtoise et délicate, elle semble ignorer son exécution et continue d'exprimer sa sollicitude pendant que sa tête fond par le versement d'un produit acide. La constance de l'humanoïde pendant son supplice surprend et interroge. Comme l'explique Steven Spielberg, nous pouvons « considérer (qu'elle n'est) constituée de kilomètres de fils électriques, (et) qu'elle n'a pas d'âme ; (et que) par conséquent, nous avons le droit de la traiter à notre guise. Nous pouvons l'abandonner, la jeter ou la détruire en toute impunité. (Mais) personne, bien sûr, n'a jamais déterminé la position exacte de l'âme dans l'anatomie humaine. On croit en son existence sur la base de la foi, ou l'on n'y croit pas. Ce qui nous ramène à l'énigme existentielle de la vie. ¹⁵¹ »

Énigme que les deux réalisateurs Stanley Kubrick et Steven Spielberg, l'un après l'autre, n'ont pas ignorée cinématographiquement en choisissant des acteurs pour incarner les robots. Là où se reconnaît un regard survient l'identification. *A.I.* éclaire ainsi sur la capacité du

¹⁵¹ Richard SCHICKEL, *Steven Spielberg, une rétrospective*, op. cit., pp. 195-198

spectateur à se reconnaître dans le double biotechnologique de l'être humain. Spielberg en prêtant une psychologie à une mécanique « faite chair » convertit une anatomie fonctionnelle en un corps conscient. Un phénomène d'ordre anthropomorphique inspire la reconnaissance. Le spectateur, orienté alors par ses réflexes d'identification, à la manière d'un physiognomoniste, souhaite trouver les traces d'une sensibilité interne à la robotique. Cherchant moins à analyser sa ressemblance avec les robots qu'à remarquer ce qui le distingue de l'androïde, il évalue ainsi à chaque image ce qui éloigne l'être humain de son imitation artificielle.

Le spectateur d'*A.I.* cherche à dégager de l'anthropomorphisme mécanique un esprit inquiet, tourmenté et ses efforts auraient été vains avec des yeux de robots. Contrairement au regard humain qui s'illustre par son éclat par rapport au reste du corps, l'œil virtuel ne se différencie pas des autres parties de l'anatomie robotique. Il ne manifeste pas de conscience et il est insensible à la pluralité des choses du monde dont aucune ne le retient plus qu'une autre. Il n'opère pas de choix particulier dans sa concentration. L'artificiel n'a pas d'histoire. Les personnages virtuels sont des êtres sans regard. La « Foire à la chair » pointe le paradoxe de l'identification avec un humanoïde. Quand l'intérieur mécanique du robot apparaît tel un corps en dissection, la sensibilité artificielle de l'androïde s'en trouve sacrifiée et n'est plus reconnue par le spectateur. Pour alors plonger ce dernier dans les affres de l'introspection, la solution des robots joués par des acteurs, comme nous l'avons mentionné en début de chapitre en citant Michel Chion, « invite à nous attendrir sur des êtres censés dépourvus de conscience d'eux-mêmes. [...] (Ces) êtres artificiels, nous touchent, et presque nous font honte (car leur) obstination à vivre et à accomplir leur tâche, est ce qui ressemble le mieux à la foi que nous, les humains, n'avons plus.¹⁵²» Cette détermination est l'histoire du Méca David qui, sans jamais faillir et à force de croire, parvient à devenir un vrai petit garçon et à retrouver l'amour de sa mère d'adoption. David incarne une humanité « enfin fiable », comme le dit Régis Debray.

¹⁵² Michel CHION, *Les films de science-fiction*, op. cit., p. 383



Steven SPIELBERG, *A.I. Artificial Intelligence*, 2001

« Il est tellement réel, mais il ne l'est pas. »

Haley Joel Osment porte le rôle de l'enfant-Méca David. Comme l'écrit Michel Chion, « si l'idée d'une créature robotique jouée par un acteur humain fonctionne si bien à l'écran, c'est peut-être parce qu'elle reflète la vérité du cinéma : les personnages bougent, parlent, animés par la machine de projection qui leur fait répéter leurs gestes et leurs paroles. Le cinéma n'est pas en effet une simple lanterne magique, c'est une lanterne magique qui marche toute seule. Le robot reflète le cinéma.¹⁵³ »

Le jeu d'Haley Joel Osment illustre scrupuleusement les propos du critique. Quand il paraît pour la première fois à l'écran sous les traits du robot David, son visage et son corps sont figés comme en « arrêt sur image » tel que l'envisageait son créateur le professeur Allen Hobby. Ses pas sont mécaniques et il avance grâce à des capteurs sensoriels. Il détecte avec ses pieds la présence d'une marche en l'analysant d'avant en arrière pour en mesurer la longueur et la hauteur. Il teste la texture du sol. « J'aime beaucoup votre moquette » est son premier bonjour. David entreprend alors de faire le premier pas vers sa mère adoptive. Sa figure ne reflète aucune personnalité. Le maquillage insiste sur les traits permanents de l'expression, regard sans clignement d'yeux, sourire mécanique. Steven Spielberg se dégage de la valeur émotive du visage, de son énigme sentimentale pour se concentrer sur son unicité

¹⁵³ Michel CHION, *Les films de science-fiction*, op. cit., p. 60

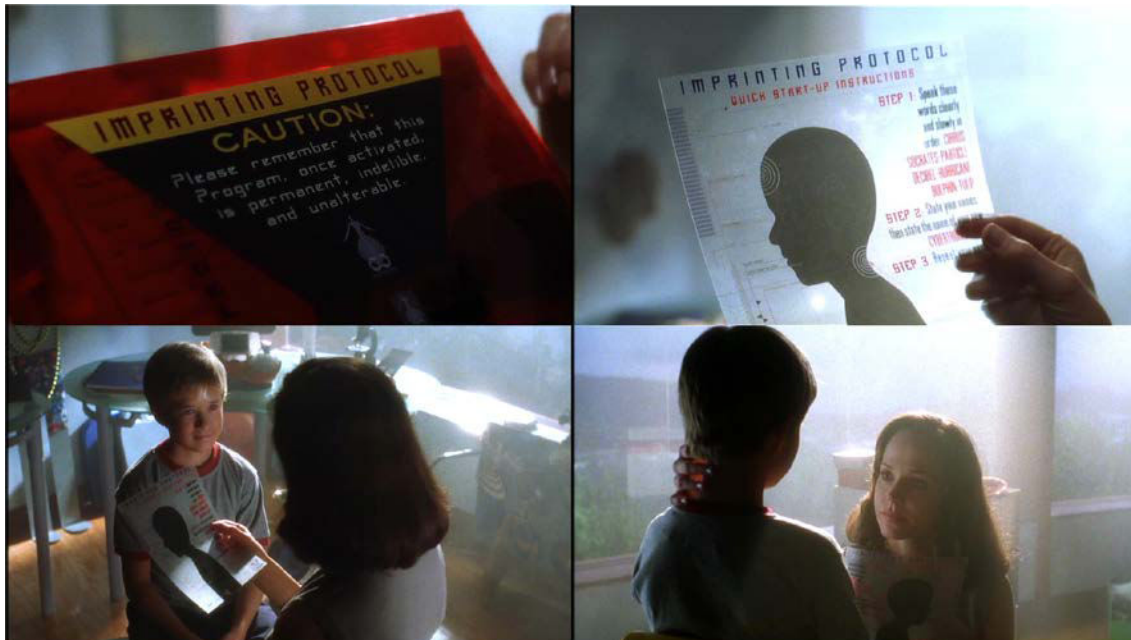
symbolique. Le faciès de David aboutit à une stylisation de la figure qui élève son apparition au-delà de l'existence humaine. Les traits sont précis. Le teint est sans défaut. Les yeux sont grand-ouverts pour accentuer leur expression. Les chairs sont diaphanes et traversées par la lumière.

La valeur de l'image ne peut être posée, dans le cadre de ce type d'incarnation, qu'une fois la définition de sa véritable nature et la détermination de sa fonction sont clairement établies. Comme exposé dès le début d'*A.I.*, le Méca David est un nouveau prototype d'androïde capable de sentiments. Cette distinction énoncée, le spectateur l'accepte comme le leurre parfait en terme de représentation. Incarné par Haley Joel Osment, David illustre l'ambiguïté du rapport entre sensible et intelligible. Il ne doit son degré relatif de réalité qu'au fait d'être incarné par un comédien qui prête ses traits à la métamorphose cybernétique. Son image est troublante parce qu'elle mêle en apparence l'expression des sentiments à un programme insensible qui conditionne un robot à aimer pour toujours. En ce sens, les propos de Monica Swinton (Frances O'Connor), à propos de son enfant-Méca David, sont significatifs : « Il est tellement réel, mais il ne l'est pas. » L'enchantement illusionniste l'emporte sur la conscience du leurre.

À l'instant où la mère programme David pour devenir son petit garçon, le visage d'Haley Joel Osment résume à lui seul le pouvoir d'illusion du jeu d'acteur, démontrant par l'exemple que dans l'organique quelque chose échappe à la volonté, à la programmation. Son masque de robot se « sensibilise ». Sa tête est saisie furtivement d'un mouvement intérieur, dans une instantanéité que l'on ne saurait encore qualifier d'humaine. Pendant cette séquence, il semble que le corps de David est traversé de plusieurs temporalités qui entrecroisent leurs périodes sur sa physionomie. David acquiert un visage. Le soubresaut involontaire de l'instant, le flux de l'émotion et l'évolution organique paraît conquérir le corps de David dont le sort serait maintenant d'être condamné aux métamorphoses de l'âge. Chacune de ses temporalités dépose une trace sur son masque de robot, perçu comme une mosaïque d'indices fugitifs d'un caractère, qu'aucun robot ou transfuge virtuel ne peut incarner. En se détachant de l'artificialité, David s'installe dans une durée plus courte, plus éphémère, plus complexe, le temps humain. Il s'exprime. Pensée à la fois comme universelle et singulière, l'expression définit l'individu. Le visage constitue le signe même de l'irremplaçabilité, on pourrait même oser ce néologisme puisqu'il est désormais question de nouvelles substances biologiques, le

signe de « l'insubstituabilité » de l'individu. La séquence interroge l'ingénuité du spectateur à accorder un sens aux seules apparences.

L'expression de David lors de sa mutation fait partie du protocole de mise en marche. La réaction de la femme est d'abord dubitative, puis le regard de David qui contemple sa maman adoptive s'accompagne aussitôt du geste de la prendre dans ses bras. Les dernières barrières sont levées. Elle-même se surprend à éprouver un début de sensibilité maternelle. La scène dédouble l'émotion du spectateur. La sensibilité de la mère se voit réconciliée avec un personnage dont le semblant d'humanité se trouve représenté dans cet élan affectueux.



Steven SPIELBERG, *A.I. Artificial Intelligence*, 2001

Le film ensuite raconte les aventures de David rejeté par ses parents d'adoption. Programmé pour vouer un amour inconditionnel, il ne cesse alors de les chercher sans se décourager. Immortel, il ne vieillit pas mais sa mémoire enregistre ses mésaventures. Son allure, si elle ne change pas, évolue du petit garçon « parfait, jamais malade » à l'enfant marqué par sa quête obsessionnelle. Le spectateur interprète l'assombrissement de son visage au fur et à mesure du film comme lié à sa destinée filmique, qui lui octroie un substitut de conscience. Les épreuves épaississent son caractère. David est désormais persuadé d'être « spécial et unique » et qu'« il n'y a jamais eu quelqu'un comme » lui. Au terme de ses

pérégrinations, l'enfant-robot retourne dans sa « maison-mère », chez Cybertronics, « le lieu où naissent les rêves », là où le professeur Allen Hobby « transforme un Méca en Orga. » Malheureusement il y découvre un autre Méca qui lui ressemble trait pour trait en train d'apprendre à lire dans la bibliothèque. David se perd en conjecture, se demande si cet autre-lui est réel, s'il est comme lui et croit qu'il va lui piquer sa mère. Il devient jaloux et massacre cet autre David à qui il arrache la tête. Alerté par les cris, Allen Hobby vient le réconforter et lui apprend que sa destinée accomplit celle de son fils « unique en son genre » et qu'il est lui-même en tant que prototype « le premier dans (son) genre », faisant de lui « un garçon réel. Le plus réel que (le professeur n'ait) jamais créé. » Le transfert s'est effectué d'un être humain à un prototype considéré comme l'original d'une série. Même pour son créateur, le robot devient presque humain.

« Avant toi, les robots ne rêvaient pas, ne désiraient pas, sauf ce que nous leur disions. Tu mesures la réussite que tu as atteinte ? Tu as trouvé un conte de fées et, inspiré par l'amour, tu as entrepris d'en faire une réalité. Et, plus remarquable que tout, on ne te l'a pas appris ! Nous t'avons même perdu. En te retrouvant, nous ne sommes pas apparus. C'était simple : où te mènerait ton raisonnement autonome ? À la conclusion logique que la Fée est née du défaut humain de désirer ce qui n'est pas ou plus grand don humain la capacité de poursuivre nos rêves ? Et cela, aucune machine ne l'a jamais fait avant toi. »

David est le simulacre parfait de l'être humain qui en tant qu'« être artificiel » incarne la foi. Déboussolé, il erre dans les laboratoires de Cybertronics et découvre la production en série du Méca David. Des dizaines de robots qui lui ressemblent sont suspendus à des crochets. En comparaison, David paraît avoir vieilli, avoir vécu une histoire, son histoire enregistrée dans sa mémoire et qui l'a transformé en petit garçon, du moins en apparence. Son exploration des lieux le conduit devant l'atelier de fabrication d'un Méca. La scène convoque les fondements anthropologiques de l'image comme simulacre du vivant. L'intérieur de la tête paraît comme un masque truffé de capteurs et de fibres électroniques. Il reflète l'idée du visage comme d'une enveloppe. Les orbites oculaires sont vides, David y installe ses yeux pour voir à travers. Le masque du robot en préparation prend vie.

La séquence d'*A.I.* illustre et synthétise l'héritage de la *mimèsis* lié au vivant dans le domaine du digital et de ses corollaires mi-virtuels mi-analogiques, comme les personnages en *performance capture* et l'incarnation d'êtres artificiels par des acteurs. Elle démontre que l'identification portée vis-à-vis des images de synthèse tient de l'histoire de l'art, des crânes-

sur-modelés aux masques de momie, de la poétique de l'incarnation des icônes à l'illusionnisme de la Renaissance à la photographie et le cinéma.

Désespéré, David se jette dans les eaux de Manhattan englouti. Sauvé par sa constitution artificielle, il y repère enfin la fée bleue, celle en qui il croit, comme Pinocchio, pour être transformé en « vrai garçon vivant ». Là dans un ancien parc d'attractions immergé, David attend sa métamorphose en lui adressant sempiternellement la même prière : « rends-moi réel » pendant deux-mille ans, jusqu'à qu'il soit découvert deux-mille ans plus tard par de nouveaux robots intelligents.



Steven SPIELBERG, *A.I. Artificial Intelligence*, 2001

La résurrection sous forme de simulacre

Comme le précise Michel Chion, « les robots de synthèse de films plus récents comme *L'Attaque des clones*, ou *I, Robot*, sont dessinés pour qu'on ne puisse pas imaginer un acteur à l'intérieur : ils sont trop minces, n'ont pas de taille, donc pas de système digestif.¹⁵⁴ » Et ceux de la dernière partie d'*A.I.* sont bien des androïdes translucides d'aspect non-humain. Leurs apparences représentent l'évolution de l'intelligence artificielle vers une certaine forme de sagesse. Spielberg choisit de l'exprimer par le silence. Le mutisme des robots ne correspond pas à l'absence de langage mais à de la quiétude comprise par le spectateur comme le reflet d'un esprit supérieur. La maîtrise des expressions est totale et il n'est nul besoin de la figurer par un nouveau masque. Le visage n'existe plus. La perception des robots s'est affinée au point de devenir sensible aux marques discrètes de l'expression qui se situent en-deçà du langage articulé. L'attitude des robots translucides vis-à-vis de David est attentionnée. La

¹⁵⁴ Michel CHION, *Les films de science-fiction*, op. cit., p. 59

communication entre eux s'effectue par l'intermédiaire des mains qui, posées sur le front, enregistrent la mémoire du garçon androïde.

« *A. I.* était une histoire dont Kubrick était amoureux. Il y avait ce dénominateur commun que l'on retrouve dans tous ses films : un regard sceptique sur l'humanité. À la fin du film, notre espèce a disparu. Et il y a une scène importante : quand les robots réveillent David, ils se touchent simplement les uns les autres et ils enregistrent les informations de manière simultanée. Il n'y a plus de jalousie entre les robots, plus de hiérarchie. Kubrick pensait que c'est notre jalousie qui nous pousse à notre fin. Il était très pessimiste. Nous ne sommes pas raisonnables. Nous nous laissons gouverner par nos émotions. C'était un moraliste, il a toujours prédit que la pornographie allait exploser et devenir incontrôlable. C'est ce qu'on voit dans *A.I.* et *Eyes Wide Shut*.¹⁵⁵»



Steven SPIELBERG, *A.I. Artificial Intelligence*, 2001

¹⁵⁵ « Genèse de A.I. - entretiens avec Jan Harlan et Chris Baker », *Cahiers du Cinéma*, n° 666, Paris, Cahiers du Cinéma, Éditions de l'Étoile, 2011, p. 71

En accord avec cette aspiration morale, la fin du film présente la robotique comme capable d'intelligence sensible et d'émotion non feinte. Ainsi, l'ultime représentation, la dernière image de l'humanité serait celle d'un Méca qui témoignerait, après la fin du monde, de l'existence humaine par sa ressemblance avec l'homme. En prenant chair, le Méca se présente lui-même comme une icône parce qu'il est une image qui réunit du matériel et du sensible. Le fait que les robots voient le Méca David comme un souvenir de que fût l'homme, une production technologique située au deuxième degré par rapport au modèle humain modifie le regard du spectateur. David est vu comme un *vrai* petit garçon, comme le fil continu de l'évolution de l'espèce humaine. Au même titre que les robots voient en lui le dépositaire d'une histoire, le spectateur reconnaît en lui un représentant de l'humanité. Comme l'écrit Michel Chion, « quand les humains ne seront plus là, s'ils ne sont plus là, il y aura toujours un robot (*Wall-E*), ou dans *A.I. les machines*, pour raconter ce que fut l'homme. Les robots sont la mémoire fidèle d'une civilisation disparue.¹⁵⁶ »

Par l'action des robots qui ont lu dans la mémoire de l'androïde, David se retrouve comme par enchantement dans l'appartement de ses parents adoptifs. L'endroit n'est qu'un mirage. La projection de cet univers factice s'effectue à partir d'un plateau circulaire qui donne l'impression d'un écran 3D inversé. L'atmosphère des lieux paraît irréelle, comme en songe. La lumière est contrastée. Les couleurs sont irisées. David appelle sa mère et la cherche du regard mais personne ne répond. Les lieux paraissent ne jamais avoir été occupés, comme dans une maison témoin. L'ambiance est neutralisée par cette illumination singulière. Comme David, nous reconnaissons chaque espace mais nous n'y ressentons pas que du vide. Un murmure appelle le robot Méca par son nom. La voix est celle de la fée bleue, tant recherchée au cours du film. Ses traits sont ceux de la statue du parc d'attraction. Elle apparaît en contrejour sur un fond azuré et demande à David de formuler un vœu qu'il exprime aussitôt : « Fais de moi un vrai garçon pour que ma maman m'aime et me garde auprès d'elle. » La fée bleue lui rétorque qu'elle et les robots ne peuvent « ramener que les gens dont le corps était dans les glaces. Il nous faut un échantillon physique de la personne, par exemple, un os ou un ongle. » Pour ce faire, l'ours Teddy, qui a accompagné David dans sa quête, s'avance pour lui remettre une mèche de cheveux de sa mère adoptive. Le Méca la tend à la fée bleue afin qu'elle puisse la ramener à la vie et, d'un coup de baguette magique, David est projeté à nouveau dans l'appartement, dans une autre temporalité, où il espère à nouveau le retour de sa

¹⁵⁶ Michel CHION, *Les films de science-fiction*, op. cit., p. 74

mère. Mais sa première visite est celle d'un représentant des robots translucides. Le ton est à l'apaisement.

- Le robot : 'J'ai souvent été envieux des humains, de cette chose qu'ils appelaient l'esprit. Ils ont donné un million d'explications du sens de la vie dans l'art, la poésie, les formules mathématiques. Les humains devaient être la clé du sens de l'existence. Mais les humains n'existaient plus. Nous avons lancé un projet pour recréer le corps vivant d'un être mort depuis longtemps à partir de l'ADN d'un fragment d'os ou de peau momifiée. Nous nous demandions si on pourrait récupérer la mémoire correspondant à un corps recréé. Sais-tu ce que nous avons trouvé ? Le tissu même de l'espace-temps s'est révélé contenir l'information de tous les événements qui s'étaient produits dans le passé. Mais l'expérience a été un échec, car les ressuscités ne vivaient qu'un jour de leur nouvelle vie. Quand ils s'endormaient au soir de leur première nouvelle journée, ils mouraient. Dès la perte de conscience, toute leur existence disparaissait dans les ténèbres. Les équations montraient que quand un chemin spatio-temporel avait servi, il ne pouvait pas resservir. Si nous faisons revenir ta mère, ce ne sera que pour une journée et après, tu ne pourras plus jamais la revoir.' [...] 'Écoute, tu entends? Le nouveau matin s'est levé.'

À ces mots, derrière le hublot devant lequel ils étaient assis, la nuit et la lune laissent place aux couleurs chaudes d'une aube ensoleillée. Le robot incite David à aller « la retrouver » parce qu'« elle se réveille à l'instant. » David avance vers la chambre où il retrouve sa mère allongée dans les draps du lit. La posture de la femme rappelle les gisants des saintes de l'art baroque italien, drapées dans les voiles de la béatitude. Le lit n'est pas défait par les mouvements de son sommeil. L'ordre de ses draps n'est soulevé qu'à l'endroit où le corps de la femme est étendu. L'étonnement de David est à l'image du contemplatif face à une vision. Il n'ose y croire, puis il touche une mèche de cheveux, celle-là même à l'origine de sa renaissance comme pour vérifier la perfection du leurre. Le premier mouvement de sa mère mime le soupir du réveil puis ses yeux s'ouvrent. - « Je t'ai trouvée. » sont les premiers mots de David. Sur le mode du conte de fées, Steven Spielberg décline une scène d'amour et de tendresse entre une mère ressuscitée artificiellement et son enfant cybernétique. Rien n'est réel, tout n'est qu'illusion, de la reconstitution de l'appartement au mirage éphémère de Monica, jusque David qui n'est autre qu'un descendant technologique des hommes. Le simulacre vaut pour le vivant.



Steven SPIELBERG, *A.I. Artificial Intelligence*, 2001

Les premiers mots du transfuge féminin témoignent d'une certaine torpeur : « J'ai dû m'assoupir. Il y a longtemps... » Coupant court à ses interrogations, désireux de vivre pleinement son rêve, David lui propose un café, comme elle aime. L'échange s'effectue par le regard. Celui de la mère est enfin attendri, affectueux, sans arrière-pensée ; celui de David est éberlué et conscient de l'illusion en train de se jouer. Les rôles sont inversés. La complexité du sentiment humain est en lui. Dans la séquence suivante, David prépare la boisson chaude. La lumière éblouit les lieux, comme si elle provenait d'un projecteur, matérialisant d'une certaine façon que nous avons à faire à une projection « mentale » issue du décodage de ses souvenirs imprimés dans son cerveau électronique.

« L'enjeu de *A.I.* ne porte pas en définitive sur la technologie, mais sur l'amour, en particulier l'amour filial. [...] Dans une note datée du 11 avril 1993, Kubrick se demande comment trouver un équivalent au '*proustian knock on the wall*' pour décrire la complicité retrouvée entre Monica et David. Il fait référence au passage d'*À l'ombre des jeunes filles en fleur* où le petit Marcel alité communique avec sa grand-mère en frappant au mur. Kubrick s'interroge : faut-il reprendre ce geste ? Faut-il trouver un équivalent ? Il se demande si David doit amener du café au réveil de sa mère (c'est l'option que retiendra Spielberg). Dans ces notes émouvantes, on voit l'attention aiguë de Kubrick à ce dénouement et une sensibilité imprévue à cette relation doublement proustienne, puisque l'enfant ramène sa mère depuis le temps perdu. Il a aussi ce mot cinglant et tragique, rapporté par Sara Maitland : '*David voulait devenir un vrai garçon, il a réussi à transformer sa mère en androïde.*'¹⁵⁷ »

¹⁵⁷ Stéphane DELORME, « Stanley Kubrick, 1990-1995 », *Cahiers du Cinéma*, n° 666, Paris, Cahiers du Cinéma, Éditions de l'Étoile, 2011, pp. 66-69

Après une journée passée ensemble, David reconduit par la main sa mère jusque dans sa chambre, la couche, la borde, dans la plus grande sérénité, même si elle considère la situation « étrange. C'est fascinant. J'ai du mal à garder les yeux ouverts. Je ne sais pas ce qui m'arrive. » Nous assistons à l'assoupissement d'un simulacre, à son évanouissement progressif. Ses derniers mots « Je t'aime, David » sont ceux que l'enfant robot a toujours rêvé d'entendre.

« A.I. raconte une histoire d'un sadisme sans détour » remarque Stéphane Delorme, « puisque le robot est d'emblée condamné à n'être jamais humain, et donc jamais aimé. Sa quête impossible le mène au-delà des mers et au-delà des temps, à un instant où il pourra, l'espace d'une nuit, retrouver sa mère, ou plutôt un clone de sa mère, amnésique et souriante. Le réveil de la mère, le petit café, la main dans les cheveux, tout dénote une scène amoureuse d'une audace invraisemblable. La mère est transformée en une poupée - ou un gisant.¹⁵⁸ »

L'endormissement de Monica se conçoit comme l'exténuation d'une image. Son dernier souffle se perçoit telle une mort technique. La voix off dit que « s'il la secouait, elle ne s'éveillerait pas. » La dernière scène montre le « fils » et la « mère » dans le même lit (de mort ?), le premier est un robot en pause, la seconde paraît comme l'évanouissement d'une illusion. Le plan se termine sur un travelling arrière qui montre l'ours Teddy s'asseoir sur le lit, puis il laisse deviner l'architecture extérieure de la maison. Les lumières s'éteignent une à une jusqu'au générique de fin.

« L'une des tâches fondamentales dévolues aux images consiste à rendre 'présents' des personnes, des objets, ou des événements qui se trouvent absents *in corpore*.¹⁵⁹ » La formule de Tonio Hölscher pourrait résumer les enjeux visés par A.I. et les œuvres évoquées jusqu'à présent.

Depuis la protohistoire, les images font partie intégrante du monde des hommes et sont présentes dans les domaines significatifs de leur existence, les hommes vivent à proprement parler avec elles. Comme nous l'avons vu dans cette première partie à la faveur du dialogue entre l'ancien et le contemporain, les œuvres d'art qualifient et sensibilisent l'espace où elles s'inscrivent, celui-ci contribuant en retour à leur définition. Leur intensité expressive, leur importance culturelle permettent de penser qu'elles sont davantage qu'un jeu esthétique,

¹⁵⁸ Stéphane DELORME, « Dans l'intimité », *Cahiers du Cinéma* n° 675, Paris, Les Cahiers du Cinéma, Éditions de l'Étoile, 2012, p. 18

¹⁵⁹ Tonio HÖLSCHER, *La vie des images grecques*, op cit., p. 25

qu'elles ont pour fonction de répondre à des besoins essentiels de la vie sociale. « Pour bien comprendre leur fonction, il est donc essentiel de voir que ces images déployaient à travers les rituels, les actions et les discours une véritable action efficace, des effets qui leur conféraient le pouvoir d'acteurs vivants. [...] En tant qu'il est un être culturel, l'homme donne une signification culturelle au monde dans lequel il existe et aux éléments qu'il y rencontre.¹⁶⁰ » Interroger la raison d'être de cette culture montre que les images sont indissociables d'une pratique et qu'elles accomplissent une fonction médiatrice dans une communauté donnée. Remonter des origines archaïques des images jusqu'au langage visuel du digital, comme nous venons de le faire, montre que le spectateur, lorsqu'il est confronté au numérique, puise dans les habitudes d'une vie avec les images dont il ne peut se défaire.

C'est dans ce contexte conceptuel et dans le phénomène culturel par lequel l'imagination prête vie aux objets d'art que s'inscrivent les simulacres numériques. Étudier le digital en lien avec les conceptions de l'art qui sont si profondément ancrées en nous ne relativisent pas son originalité et sa nouveauté ; étudier les règles et les normes qui régissent les interactions des images avec ceux qui les regardent dote même le digital d'une dimension anthropologique à visée esthétique. Nul besoin que les représentations de synthèse témoignent d'un illusionnisme absolu pour leur conférer une force d'évocation sensible. On voit bien au contraire qu'attribuer une « vie » aux images n'est pas le fruit d'un animisme archaïque, que cela n'est pas circonscrit à une époque particulière, que ce phénomène n'a pas cessé d'exister et qu'il se porte maintenant dans la création et la perception des simulacres numériques. Nous avons vu tout au long de cette première partie qu'en aucun cas l'immatérialité digitale n'entre en conflit avec des capacités d'incarnation et que celle-ci pénètre infuse selon de nombreuses voies le cadre de ce que l'on qualifie de numérique de façon générale. Il faut donc à présent se demander comment les simulacres synthétiques s'accommodent du vivant : à partir de quels postulats, de quelles substances, de quelles techniques, pour quels effets, selon quels paradoxes ? Comment donner vie à l'incorporité numérique ? « S'il est vrai que l'image est une construction », comme l'énonce Tonio Hölscher, « *la réalité représentée dans l'image est également une construction*¹⁶¹ ». Nous devons donc maintenant nous interroger sur les initiatives esthétiques grâce auxquelles le simulacre numérique, tant sur le plan de la création que celui de la perception, conquiert l'aspect d'« images vivantes » riches de significations et devient une matière sensible.

¹⁶⁰ Tonio HÖLSCHER, *La vie des images grecques*, op cit., pp. 26-33

¹⁶¹ Tonio HÖLSCHER, *La vie des images grecques*, op cit., p. 53

PARTIE 2.

REPRÉSENTATION

LE NUMÉRIQUE COMME MATIÈRE SENSIBLE

Ressemblante ou non, la représentation artistique accède à une présence particulière constitutive du modèle. Aussi illusionniste soit-elle, jusqu'au trompe l'œil, elle est de conception mimétique. Mais c'est par sa dissemblance qu'une chose est dite image de son origine. « Qu'est-ce que la ressemblance ? », demande Jean-Marie Pontévia. « C'est une quasi-identité, qui ne pourra jamais aller jusqu'à l'effacement complet de la différence¹⁶² ». La représentation présuppose l'existence du réel mais elle ouvre au-delà de ce qu'elle imite. L'art assigne à la matière une tension symbolique qui peut dissoudre jusqu'à la matérialité de l'œuvre elle-même.

L'image numérique n'afflue pas de corps et d'objets préexistants. Elle émet la semblance d'une forme et non sa ressemblance. Elle ne garantit aucune permanence. Elle ne tend pas vers l'immortalité. Elle produit des formes incorporelles, sans matière concrète, qui se comportent de manière autonome et indépendante. Le digital n'imité pas le monde sensible, il n'interprète pas davantage les essences métaphysiques. Il n'est pas copie, reproduction, *mimèsis*, fût-ce d'une forme idéale, d'une idée. Il met en forme un processus. « Disparaissent donc les notions d'évènements authentiques ou de réalité », comme l'indique Aurélie Ledoux, « il n'y a plus qu'un jeu de simulacres [...] où le semblant a entièrement pris la place du réel. Il n'y a pas de "réalité vraie" à conquérir. Représenter une réalité derrière le simulacre, c'est donc rester dans la simulation en "croyant au réel".¹⁶³ »

Pour autant, le numérique, pour devenir objet de pensée, doit-il s'excuser de ne pas être issu d'un fragment du monde ? Conformant les images à l'indifférence de la pixellisation, le numérique crée un espace représentatif capable de mettre en scène sa propre artificialité. Aussi virtuelle soit-elle, aussi calquée sur le modèle du simulacre soit-elle, la représentation digitale cherche aussi à remplacer le réel, à devenir un morceau de réalité, même si elle ne peut s'accomplir que par les moyens de l'artefact.

¹⁶² Jean-Marie PONTÉVIA, *Tout a peut-être commencé par la beauté, Écrits sur l'art et pensées détachées*, op. cit., p. 37

¹⁶³ Aurélie LEDOUX, *L'ombre d'un doute, Le cinéma américain contemporain et ses trompe-l'œil*, Collection « Le Spectaculaire », Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 72

CHAPITRE 2.1. – LE VIVANT DANS LA MATIÈRE DE L'IMAGE

Suivant la tradition de l'art grec antique, perpétuée à la Renaissance et reconduite sans cesse depuis l'âge classique, la peinture est devenue archétypale en tant que genre artistique. Elle a fondé les critères communs de l'appréciation esthétique. Défini par l'esprit et produit par la main de l'artiste, le tableau correspond à l'accomplissement de la pensée dans la matière. L'« impression picturale » a façonné le regard porté sur l'image, convertissant les éléments matériels de l'œuvre en « substances » imprégnées d'une sensibilité. Elle s'est imposée dans l'interprétation générale de l'art, inspirant une vision « substantialiste » de la photographie, du cinéma et du numérique. Evaluer la capacité de transfiguration des images digitales à l'aune du « pictural » aide à mieux comprendre leur perception sensible.

Six œuvres en particulier, les films *Nick's Movie/Lightning Over Water* (1981) de Wim Wenders et Nicholas Ray, *Zelig* (1983) de Woody Allen, *Mort à Vignole* (1999) d'Olivier Smolders, *Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures* (2010) d'Apichatpong Weerasethakul, les photographies *Seuils* (2008) d'Eric Rondepierre, les sculptures en 3D de Karen Sander et les « tableaux de pixels » de Tim Head peuvent nous aider à mieux comprendre la perception sensible des images numériques. Se référer respectivement à deux fictions sur la puissance de l'illusion, à un moyen-métrage qui associe différents supports, à un long-métrage qui mêle vidéo et 35 mm, à une série photographique qui confond image du passé et du présent, à une œuvre plasticienne, éminemment numérique mais qui se réclame de la peinture, permet de distinguer et d'analyser le fond esthétique des images digitales, qui traversent la différence des supports et des disciplines. Une image synthétique, même innovante, symbolique de l'évolution des nouvelles technologies, se conçoit et se perçoit à travers le prisme de nombreux usages culturels qui aident à en évaluer la pertinence artistique.

2.1.1. – LA VIE DANS LE GRAIN DE L'IMAGE

Un « instant de vie » (Proust) par « une sorte de processus chimique » (Modiano)

Le Temps retrouvé, le dernier volet d'*À la recherche du temps perdu* publié en 1927 cinq ans après la mort de Marcel Proust, est dédié à la part créative de la mémoire involontaire. Un long passage du livre formule la poétique de la peinture en relation avec notre activité mémorielle. Selon l'écrivain français, l'œuvre d'art condense une mémoire. « Certains esprits qui aiment le mystère veulent croire que les objets conservent quelque chose des yeux qui les regardèrent, que les monuments et les tableaux ne nous apparaissent que sous le voile sensible que leur ont tissé l'amour et la contemplation de tant d'adorateurs, pendant des siècles.¹⁶⁴ » Dans la vision proustienne, l'exploration de l'œil sur la toile est vécue tel un dévoilement. L'image est recrée chaque fois que le regard se pose sur elle, appréciant chaque coup de pinceau comme le geste invisible du peintre, comme si l'œuvre **était** en train de se faire. La perception des formes dans la matière donne l'impression d'assister à la création du tableau, que Marcel Proust, perçoit comme un « instant de vie » :

« Et je ne jouissais pas que de ces couleurs, mais de tout un instant de ma vie qui les soulevait, qui avait été sans doute aspiration vers elles [...] et qui maintenant, débarrassé de ce qu'il y a d'imparfait dans la perception extérieure, pur et désincarné, me gonflait d'allégresse.¹⁶⁵ »

En peinture comme au cinéma, l'impression d'une image vivante est liée à l'imprégnation *substantialiste* de la matière. Cette qualification désigne à la fois la représentation et son support dans la relation au spectateur. Dans son roman *Dora Bruder* (1997), Patrick Modiano porte cette interaction dans le champ du cinéma. Il décrit l'« impression étrange » procurée par le fait de revoir *Premier rendez-vous* (1941) d'Henri Decoin. Le film conte l'histoire de Micheline (Danielle Darrieux), une orpheline qui s'évade de l'Assistance Publique pour rejoindre celui avec qui elle échange des correspondances secrètes. Dans son livre, l'écrivain relie la fiction avec la réalité de la jeune juive Dora Bruder qui s'est aussi échappée de son pensionnat en temps de guerre.

¹⁶⁴ Marcel PROUST, *Le Temps retrouvé* (1927), *À la recherche du temps perdu*, édition établie, présentée et annotée par Eugène Nicole, Paris, Le Livre de Poche, Classiques, Librairie Générale Française, 1993, édition 02, 2008, p. 241

¹⁶⁵ Marcel PROUST, *Le Temps retrouvé*, op. cit., p. 175

« Ce film présentait la version rose et anodine de ce qui était arrivé à Dora dans la vraie vie. Lui avait-il donné l'idée de sa fugue ? Je concentrais mon attention sur les détails [...] mais je n'y trouvais rien qui pût correspondre à la réalité [...]. Pourtant, je ressentais un malaise. Il venait de la luminosité particulière du film, du grain même de la pellicule. Un voile semblait recouvrir toutes les images, accentuait les contrastes et parfois les effaçait, dans une blancheur boréale. [...] J'ai compris brusquement que ce film était imprégné par les regards des spectateurs du temps de l'Occupation - spectateurs de toutes sortes dont un grand nombre n'avaient pas survécu à la guerre. [...] Et tous ces regards, par une sorte de processus chimique, avaient modifié la substance même de la pellicule, la lumière, la voix des comédiens. Voilà ce que j'avais ressenti, en pensant à Dora Bruder, devant les images en apparence futiles de *Premier rendez-vous*.¹⁶⁶ »

Entre le réalisateur, la caméra, le film et l'écran s'interposent les projections mentales dont l'évanescence constitue à la fois la beauté et le risque. L'image mémorielle s'enrichit de l'histoire du film. Sa résurgence se présente à l'écran. En apprivoisant l'étincelle du ressouvenir, les motifs prennent corps. Les effets de cadrage et de recadrage jouent avec notre œil dans son désir d'y intégrer du hors-champ et de recombinaison des variantes compositionnelles. Les bords du cadre ne constituent plus des limites mais des ouvertures où se prolonge virtuellement la lumière du film. Les lignes et les directions empruntées par cette dernière semblent indiquer dans notre réalité ce qui fait écho à leurs mouvements dans l'espace de représentation. Jouant avec notre imagination, notre regard répond à la fiction de l'image pour l'installer à chaque nouvelle vision au seuil du présent. Le film dès lors se perçoit comme une allégorie des multiples recompositions du souvenir avant l'oubli.

Comment le cinéma devient-il, à l'image de la peinture, du réel transfiguré par l'émotion du souvenir ? Comment se dote-t-il d'une profondeur mémorielle ? À l'image de l'art pictural, le cinéma réussit aussi le prodige d'« *impressionner* » la toile de l'écran de la luminescence du souvenir. Les films cristallisent un instant de vie telle la manifestation d'une vision. Proposant de plonger en soi pour ramener à la lumière des impressions enfouies, ils exhortent à parcourir le même chemin que la peinture afin de se redécouvrir par le prisme de la remémoration. Télescopage temporel entre visions et intuitions, l'écran enregistre la combustion des souvenirs dans la lumière projetée. Il contient la part mystérieuse de l'expression qui condense la fiction d'une vie. Au gré du film, tout se lie et se relie dans la nébuleuse de l'écran. L'intimité des gros plans se prolonge dans l'animation des fonds. Le regard glisse, frôle et étreint l'aura des figures, des objets et des paysages nimbés de lumière. Dans son voyage,

¹⁶⁶ Patrick MODIANO, *Dora Bruder* (1997), Paris, Collection Folio, Gallimard, 2014, pp. 79-80

l'œil dérive sans fin dans l'image dont le grain s'anime d'une vie propre. Le regard essaie de « prélever » ce qu'il perçoit comme une présence.

« La preuve en est que je puis voir de la profondeur en regardant un tableau (et un film, de surcroît) qui, tout le monde l'accordera, n'en a pas, et qui organise pour moi l'illusion d'une illusion... Cet être à deux dimensions, qui m'en fait voir une autre, c'est un être troué, comme disaient les hommes de la Renaissance, une fenêtre... Mais la fenêtre n'ouvre en fin de compte que sur le *partes extra partes*, sur la hauteur et la largeur qui sont seulement vues d'un autre biais, sur l'absolue positivité de l'Être. [...] C'est cette animation interne, ce rayonnement du visible que le peintre cherche sous les noms de profondeur, d'espace, de couleur.¹⁶⁷ »

Le spectateur recherche une telle animation face au tableau, face à l'écran de cinéma ; mais qu'en est-il devant une image numérique, qui n'est ni matérielle (peinture) ni grainée par la captation de la lumière (cinéma) ? Pour comprendre de quelle manière l'image digitale serait en mesure de conserver quelque chose des yeux qui la regardent et de quelle façon elle serait imprégnée par le regard du spectateur, il est nécessaire de faire un voyage dans un choix d'œuvres très ouvert pour saisir la complexité du phénomène de perception lié au numérique. Afin de mieux apprécier « l'animation interne » de la pixellisation, les œuvres de Woody Allen, Karen Sander, Eric Rondepierre, Apichatpong Weerasethakul, Olivier Smolders, Wim Wenders-Nicholas Ray et Tim Head seront convoquées successivement. Le numérique peut-il être investi d'une profondeur similaire à la peinture ou au cinéma argentique telle que les avaient décrites Marcel Proust, Maurice Merleau-Ponty et Patrick Modiano ?

Le cinéma capable de faire croire à des souvenirs composés de toutes pièces : c'est le sujet du *Zelig* de Woody Allen. Le film se présente comme un faux documentaire et raconte la vie d'un « homme-caméléon » dans l'Amérique des années folles. Apprécié par le réalisateur et le public comme un des chefs-d'œuvre de Woody Allen, *Zelig* est d'une écriture virtuose et subtile jusque dans les effets d'incrustations dans des documents d'époque qui s'accordent au temps supposé de leurs enregistrements dans les années 1920-1930. Filmant en 35 mm, le cinéaste prend soin de leurrer le spectateur, conscient du stratagème, en travaillant sur le grain des images pour composer l'authenticité cinématographique de la vie de Leonard Zelig. À défaut d'être véritable, l'existence filmique de ce personnage chimérique imprègne l'écran d'une présence particulière dont l'évanescence est liée à la matière de la pellicule. Comme

¹⁶⁷ Maurice MERLEAU-PONTY, *L'œil et l'esprit* (1964), Paris, Collection Folio essais, Gallimard, 1985, pp. 46 - 71

pourrait le dire Patrick Modiano, « une sorte de processus chimique » dans *Zelig* en vient à modifier [la perception et] « la substance même de la pellicule ».

Leonard Zelig, incarné par le cinéaste américain en personne, change d'apparence quasi instantanément pour ressembler à ceux qui l'entourent. Son visage, sa corpulence, sa peau se métamorphosent à l'image des êtres qu'il fréquente. Entre phénomène de foire et sujet d'étude pour la communauté scientifique, son cas intéresse la presse et devient immensément populaire. Fils d'un acteur yiddish raté, enfant martyr de parents l'accusant de tout et garçon victime d'antisémitisme, ses premières métamorphoses surviennent quand il est jeune homme. Il grossit en présence d'obèses. Sa peau brunit au sein d'un orchestre de musiciens noirs. À côté d'un Indien ou d'un Asiatique, ses traits se transforment pour devenir un des leurs. Mais en plus de l'apparence, son discours s'adapte aussi à ses interlocuteurs. Comme le raconte le début du film, l'écrivain américain Scott Fitzgerald aurait été le premier à avoir remarqué ses talents d'imitateur, en le décrivant comme « un curieux petit homme » qui prononce « avec un accent distingué de Boston » une opinion républicaine parmi la haute société et qui, une heure après, défend les idées démocrates avec le commis de cuisine. Mais les imitations de Zelig ne se limitent pas au langage. Il peut aussi devenir excellent musicien dans un orchestre de jazz et s'improviser pilote d'avion pour traverser l'Atlantique, tel Charles Lindbergh, mais la tête en bas, un exploit burlesque qui l'érige en héros national. Pendant les séances avec la psychiatre Eudora Fletcher (Mia Farrow), il se vante également d'être un psychanalyste ayant travaillé avec Sigmund Freud à Vienne.

Zelig adopte la forme du faux-documentaire et joue avec le principe d'objectivité des témoignages photographiés et filmés. Comme d'autres réalisations de ce type (*F for Fake*, 1973, d'Orson Welles, *L'Ambassade*, 1973, de Chris Marker...), le film expose un montage inventif entre archives véritables et inventions de documents commentés par une voix off. Woody Allen y ajoute des interviews de personnalités censées avoir connu Leonard Zelig et qui expriment des commentaires circonstanciés sur sa vie imaginaire. Comme dans un documentaire classique, le ton des entretiens oscille entre la confiance et l'opinion. De vrais intellectuels, tels Susan Sontag, Saul Bellow et Bruno Bettelheim se prêtent au jeu et s'amuse à certifier avec aplomb la véracité des faits illustrés.



Woody ALLEN, *Zelig*, 1983

Zelig exhibe les trucs associés à la reconstitution de vieux films, rayures de la pellicule, poussières incrustées, sauts d'images, mouvements rapides et intonations aigües des voix des personnages. Le contraste avec les séquences des interviews en couleur parachève l'impact de leurs effets. Toutefois la qualité du film ne résulte pas seulement de leurs réussites. Le visage de Woody Allen est connu et le découvrir incrusté dans des documents d'époque et dans de fausses archives ne suffirait pas au spectateur pour jouir de l'illusion. La conscience du leurre aurait vite raison de l'intérêt du film. *Zelig* désigne le cinéma comme une puissance d'illusion capable de générer sa propre vérité : le cinéaste comme son public prennent plaisir à voir s'incarner le personnage de Leonard Zelig dans la matière visuelle et sonore des « vrais faux-documents ». Telle une photographie qui apparaît graduellement dans le bain de révélateur, Zelig imprègne petit à petit la matière même de la pellicule. Sa vie à l'écran lui donne progressivement corps au point qu'au terme du film, sa réalité en tant qu'image suffit à accréditer son existence aux yeux du spectateur.



Woody ALLEN, *Zelig*, 1983

Une séquence éclaire tout particulièrement les intentions du cinéaste. Comme nous l'avons vu, au cours de l'introduction qui présente le personnage, le récit relate la rencontre fictive entre Scott Fitzgerald et Leonard Zelig. Pour illustrer les propos de l'auteur de *Gatsby le magnifique*, l'image montre un groupe de mondains autour du héros du film qui regarde l'objectif. Le cliché noir et blanc est contrasté avec une gamme réduite de gris et un grain particulièrement visible. Le traitement est typique des photographies documentaires des années 1920, ce qui incite le spectateur à fonder l'authenticité du faux-document pour continuer de croire à l'histoire qui lui est contée. Puis le réalisateur engage à y regarder de plus près en agrandissant l'image. Le grain est plus fort. Les détails se dissolvent. Le visage s'évanouit dans la matière, incitant à examiner ce qui constitue sa trace plus que sa personnalité. Le portrait de Woody Allen en Leonard Zelig se définit alors comme un fantôme du passé qui aurait pu exister. L'impression est troublante et démontre que la vie d'un individu à l'écran ne dépend pas de sa réalité supposée mais de l'imprégnation de son image dans la matière du film. Sa matérialisation dans le grain de la pellicule conditionne la croyance en son existence pour les besoins de l'intrigue.



Karen SANDER, *4 personnes 1 :5 (Famille Zeltner)*, 2008-2013

Dans les arts plastiques, le personnage de Zelig tel qu'en traite la séquence avec Scott Fitzgerald pourrait se réincarner dans les œuvres de Karen Sander. Depuis les années 1990, l'artiste allemande réalise des scans 3D de personnes vivantes. Les figurines, hautes de 25 cm à 30 cm environ, sont imprimées en 3D polychrome. Chaque sculpture est unique et porte le nom de l'individu scanné. Enveloppées dans le silence de l'image, les personnes ainsi pérennisées donnent l'impression d'être statufiées dans le temps photographique. Face au quatre membres de la famille Zeltner reproduits à l'échelle un-cinquième, le trouble provient non de la technique employée mais de l'impression photographique « concentrée » dans le volume des figurines. La lumière, l'ombre, les diverses intensités de gris et le grain semblent s'être agglomérés en une masse à la fois solide et fragile, consistante et poudreuse. L'étrangeté résulte aussi de la définition propre de la mise en relief de l'« image » noir et blanc. Les détails du visage, des mains, du corps et des vêtements sont comme vaporeux, en suspension près de la surface, absorbés dans la matière. Les volumes sont traités en courbes de niveaux, laissant paraître le procédé de modélisation en relief. Paradoxalement, le réalisme de la technique produit un effet curieux. Il comprime la personne photographiée en une masse de photons arrachés au flux temporel puis compactés par l'impression 3D.

Récupérer « le pouvoir de la vie » (Bergé)

Le processus d'imprégnation de la matière comme attestation d'existence se retrouve dans la série photographique *Seuils* d'Éric Rondepierre, le film *Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures* d'Apichatpong Weerasethakul et le moyen-métrage *Mort à Vignole* d'Olivier Smolders. Chacune à leur manière, ces trois œuvres relèvent d'une conception de l'art comme conjurateur des morts, telle que l'énonce le philosophe allemand Friedrich Nietzsche dans *Humain, trop humain* (1878).

« 147 - L'ART CONJURATEUR DES MORTS - L'art assume accessoirement la tâche de conserver l'être, même de rendre un peu de couleur, à des représentations éteintes et pâles ; il tresse, quand il s'acquitte de cette tâche, un lien autour de siècles divers et en fait revenir les esprits. À la vérité, ce n'est, comme au-dessus des tombeaux, qu'une vie apparente, qui par là prend naissance, ou bien, dans le rêve, comme le retour des morts chéris, mais, pour quelques instants, au moins le vieux sentiment s'éveille, une fois encore, et le cœur bat selon un rythme oublié.¹⁶⁸ »

Né en 1950, l'artiste français Éric Rondepierre est l'une des figures phares de la photographie plasticienne. Son œuvre questionne les associations conceptuelles et imaginaires entre l'art photographique, le cinéma et la vidéo. Au début des années 1990, Rondepierre commence à explorer ce qu'il nomme les « angles morts » du dispositif cinématographique : les photogrammes ruinés par la lumière des projecteurs des pellicules-films des longs métrages.

¹⁶⁸ Friedrich NIETZSCHE, « De l'âme des artistes et des écrivains », *Humain, trop humain* (1878), trad. A.-M. Desrousseaux et H. Albert revue par Angèle Kremer-Marietti, Paris, Le Livre de Poche, Classiques de la philosophie, Librairie Générale Française, 1995, p. 148



Éric RONDEPIERRE, *Enigme* de la série *Seuils*, 2008

Dans l'une de ses dernières séries titrée *Seuils*, Éric Rondepierre utilise des prises de vues réelles et les fait dialoguer avec des scènes extraites du cinéma muet, qui proviennent toujours de chutes ou de pellicules altérées ; des images qui contiennent et délivrent les mêmes obsessions du cinéma et de l'histoire de l'art en général : le corps, le désir, l'érotisme, la mort, la solitude... Comme l'explique l'artiste :

« Je vois le *seuil* comme une zone d'hésitation, de franchissement, une marque de discontinuité. C'est un appel vers le différent, l'inconnu. Ce basculement vers le deux – que l'on retrouve dans presque tous mes travaux - c'est aussi le lieu exaltant des rencontres et des choix. Mais c'est un point tangent, une simple lettre. Enlevez *i*, reste *seul*.¹⁶⁹ »

Il s'ensuit une curieuse association où deux médiums et deux « temps » différents se conjuguent. La combinaison fait ainsi revivre les fantômes cinématographiques au milieu de scènes contemporaines, par l'opposition du noir et blanc et de la couleur, par la différence des modes et des coiffures, et plus subtilement par les attitudes et les postures dont l'affectation est toujours empreinte de son temps.

¹⁶⁹ Éric RONDEPIERRE, *Seuils*, Lyon, Éditions Libel/Le Bleu du Ciel, 2010, citation sur la couverture de l'ouvrage.

« La référence proustienne, implicite, s'impose à l'esprit de qui regarde ces 'Seuils' dans lesquels une bouffée de passé surgit dans le présent (*Sortie, Compagnie*), ou l'inverse (*Arkadin*). Divers marqueurs signalent ces dyschronies. L'opposition du noir et blanc est l'un d'eux. Les vêtements, les coiffures, les postures corporelles en sont d'autres, plus discrets. [...] La magie des images de 'Seuils' tient notamment à la tension provoquée par l'écart entre la perception de leur cohérence plastique – à ce titre, il ne s'agit nullement de collages – et la compréhension simultanée, ou presque, de leur hétérogénéité.¹⁷⁰ »

Dans les images de *Seuils*, Éric Rondepierre confond deux temps et deux images : celle du présent et celle des débuts du cinéma. Par transparence, l'une et l'autre fusionnent pour créer des apparitions où les spectres des films ressurgissent dans la réalité d'aujourd'hui. Au contraire d'une incrustation invisible, la rencontre du passé et du présent se nourrit des qualités des deux types d'images. Le noir et blanc s'échappe de la couleur. Le grain de l'ancien se confronte au nouveau. Les personnages du passé dialoguent avec ceux du présent. Ils évoluent dans un espace qui se prolonge dans les lieux actuels. « L'empreinte d'une précarité électrique confère à ces photographies la puissance d'un éblouissement », note Denys Riout. « Aussi sont-elles capables d'entrer en résonance avec un fonctionnement psychique qui ignore les frontières entre le passé et le présent, la photographie, le cinéma et la vie.¹⁷¹ »

Comme le montrent les œuvres d'Eric Rondepierre dans une astucieuse confusion des temps et des arts, entre photographie et photogramme de film, la photographie analogique réussit à nous toucher par l'exaltation des contrastes et des couleurs saisis dans la vibration du grain. Dans la valeur des contrastes, dans la délicatesse des nuances et des teintes, dans la définition des détails, elle sublime la synthèse d'un œil. Elle définit une approche, une technique, un regard d'époque, « comme si le passé possédait une luminosité qui n'existe plus de nos jours.¹⁷² »

« La photo est un envoûtement. Le film photographique forme une peau qui vient toucher l'épiderme du personnage. Une peau fluide qui s'approche dangereusement, capte l'ensemble d'une scène et mémorise la lumière de ce jour-là, le rayonnement d'un visage, l'éclat des dents et des yeux, l'alternance des sillons de peau ombrées et des parties lisses sur lesquelles le soleil accrochait ses émanations. Par capture de lumière, le film envoûtant est la façon dont le photographe récupère le pouvoir de la vie. Dans

¹⁷⁰ Denys RIOUT, « Des conflagrations temporelles », in Eric RONDEPIERRE, *Seuils*, op. cit., p. 7

¹⁷¹ Denys RIOUT, « Des Conflagrations Temporelles » in Eric RONDEPIERRE, *Seuils*, op. cit., 2010, p. 7

¹⁷² Don DELILLO, « Qui mourra le premier? », *Bruit de fond*, Paris, Stock, 1984-1986, in Quentin BAJAC, *Après la photographie ?, de l'argentique à la révolution numérique*, Paris, Découvertes Gallimard, Arts, 2010, p. 3

le même temps, le geste photographique est un appel, une invocation : il demande l'incarnation fugitive, l'essence de l'instant secret, il offre en retour la matérialité intemporelle de l'image fixée.¹⁷³ »

La photographie est une émanation du sujet ou de l'objet devant l'objectif. L'image en restitue une facette, qui correspond au point de vue de l'opérateur. Le caractère analogique de l'acte photographique octroie au cliché une certaine authenticité : nous ne doutons pas de la réalité représentée mais nous interrogeons le regard qui en a fixé l'aspect à un instant de lumière donné.

« La photographie est une empreinte, une décalcomanie du réel. C'est une trace - obtenue par un procédé photochimique - liée aux objets concrets auxquels elle se rapporte par un rapport de causalité parallèle à celui qui existe pour une empreinte digitale, une trace de pas, ou les ronds humides que des verres froids laissent sur une table. La photographie est donc génétiquement différente de la peinture, de la sculpture ou du dessin. Dans l'arbre généalogique des représentations, elle se situe du côté des empreintes de mains, des masques mortuaires, du suaire de Turin, ou des traces de mouettes sur le sable des plages. Car techniquement et sémiologiquement, les dessins et les peintures sont des icônes, tandis que¹⁷⁴ [...] (la photographie) produit la trace-témoin des corps ou des objets qui ont marqué de leur empreinte l'émulsion photographique. On pourrait donc penser que le processus de duplication qu'opère l'image photographique saisit ces corps et ces objets dans leur unité et leur cohérence fondamentale.¹⁷⁵ »

Le lien de la photographie avec le réel n'est pas remis en cause, jusque dans les cas d'anamorphoses et de métamorphoses par la mise en scène et la retouche, puisque le sujet, ou une part de lui-même, est inhérent à son image retravaillée. L'analogie photographique est puissante, elle s'affirme au-delà du doute de la perception. La photographie, comme la peinture, est alors plus qu'une représentation : un art de la dissemblance établi par le regard du photographe. Après la reconnaissance du sujet, la lumière, les contrastes, le grain, les valeurs du noir et blanc ou de la couleur sont les premiers paramètres qui témoignent d'un point de vue esthétique. La photographie n'est pas perçue comme un objet qui compose avec la réalité mais comme un art qui se conjugue avec notre « conscience imageante (qui) pose son objet comme pur néant¹⁷⁶ ». Comme la peinture, elle tend ainsi vers la transsubstantiation.

« Avec la photographie, [...] il reste quelque chose de plus qu'une pièce témoignant de l'art du photographe [...], quelque chose qu'il est impossible de réduire au silence et qui réclame impérieusement

¹⁷³ Christine BERGÉ, *La Peau, Totem et tabou*, op. cit., pp. 70-71

¹⁷⁴ Rosalind KRAUSS, *Le Photographique, Pour une Théorie des Écarts* (1990), Préface par Hubert Damisch, trad. M. Bloch, A. Hindry et J. Kempf, Paris, Éditions Macula, 2013, p. 143

¹⁷⁵ *Ibid.*, p. 174

¹⁷⁶ Jean-Paul SARTRE, *L'imaginaire* (1940), Paris, Collection Idées, Gallimard, 1986, pp. 29-30

le nom de celle qui a vécu là, qui est encore réelle sur ce cliché et ne passera jamais entièrement dans l'art'.¹⁷⁷ [...] Malgré toute la maîtrise du photographe, malgré l'attitude composée du modèle, le spectateur se sent forcé malgré lui de chercher dans une telle photo la petite étincelle de hasard, d'ici et de maintenant, grâce à laquelle le réel a pour ainsi dire brûlé un trou dans l'image ; il cherche à trouver le lieu imperceptible où, dans la qualité singulière de cette minute depuis longtemps révolue, niche aujourd'hui encore l'avenir, d'une manière si éloquente que nous pouvons le découvrir rétrospectivement.¹⁷⁸»

Outre qu'il résulte de procédés optiques comme la photographie, le cinéma se confie à l'évanescence du mouvement, avec ce qu'il engendre d'hypothèses hors-champ et de liaisons narratives d'une séquence à l'autre. L'écran de la salle offre le spectacle d'une danse des lumières qui élève les personnages, les objets et les décors dans l'apesanteur de l'imaginaire. Le ravissement culmine dans la projection des images qui transcende la mise en scène.

« *L'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il* » (Benjamin)

Réunissant les vivants avec les fantômes comme Eric Rondepierre, le cinéaste thaïlandais Apichatpong Weerasethakul confond aussi les temporalités dans son film *Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures*. La palme d'or du Festival de Cannes raconte l'histoire de l'apiculteur Boonmee au crépuscule de sa vie. Lors d'un dîner en famille, les fantômes de sa femme Huay et de son fils Boonsong réapparaissent pour prévenir Boonmee que les esprits alentours attendent sa mort. Comme surgie hors du temps, Huay n'a pas changé, contrairement à Boonsong qui est métamorphosé en « singe-fantôme », entièrement recouvert de poils noirs avec des yeux rouges phosphorescents sensibles à la lumière. Son regard luminescent symbolise son passé de photographe-amateur. Inspiré par sa mère qui lui a prêté son appareil, il tente, selon ses propres mots, de « comprendre l'art de la photographie ». Pendant que Boonsong relate son expérience de photographe, Apichatpong Weerasethakul nous projette dans l'ambiance carminée du laboratoire photo. En train de développer ses images, le jeune Boonsong raconte qu'il fut intrigué par l'apparition magique d'un singe-fantôme dans l'un de ses négatifs. Envoûté par cette découverte, il s'est alors lancé dans une traque photographique dans la forêt pour le retrouver.

¹⁷⁷ Walter BENJAMIN, « Petite histoire de la photographie » (1931), *Œuvres*, Tome II, trad. M. de Gandillac, R. Rochlitz et P. Rusch, Paris, Collection Folio essais, Gallimard, 2000, p. 299

¹⁷⁸ *Ibid.*, p. 300



Apichatpong WEERASETHAKUL, *Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures*, 2010

« Un jour, je suis parti dans la montagne. Je voulais trouver cette chose aperçue sur la photo. Je n'ai jamais montré à personne ce que j'avais découvert. D'ailleurs, la pellicule n'a jamais été développée. J'étais obsédé par cette créature inconnue. J'essayais de la suivre tandis qu'elle passait de branche en branche. J'essayais de communiquer avec elle. Il s'agissait d'un singe-fantôme. Ceux qu'on entendait quand on était petits. Je n'aurais pas pu vivre cela si je ne m'étais pas uni avec un singe-fantôme. Mes poils se sont mis à pousser. Mes pupilles se sont progressivement dilatées. Ensuite, ma compagne et moi avons migré vers le nord en traversant le fleuve. À ce moment-là, j'avais déjà tout oublié de l'ancien monde. »

Cinéaste plasticien, produisant des vidéos expérimentales et des installations d'art contemporain, Apichatpong Weerasethakul, pour traiter l'évocation des apparitions imaginaires, crée des images d'une évidente picturalité. Lors du surgissement du fantôme de Huay au cours du dîner, lors de son éclipse pendant le sommeil de la tante Jen, le cinéaste incruste techniquement la silhouette fantomatique de la femme par le truchement de son reflet dans un miroir. La réalité et la représentation spectrale se confondent jusqu'au moment où l'œil perçoit la présence aérienne du fantôme, ainsi qu'il advient dans les photographies de la série *Seuils* d'Eric Rondepierre. Comme le dit Huay à son mari, pendant un moment de tendresse extratemporel, en guise de réponse sur la vie dans l'au-delà, « les fantômes ne sont pas attachés aux lieux mais aux personnes, aux vivants. » Les résurgences des *vies antérieures* de l'Oncle Boonmee se distinguent par une présence éthérée, où la voix comme les gestes expriment une sorte de sagesse accomplie. Se conjuguant à la diaphanéité spectrale, le

spectateur confère aux apparitions de la femme et du singe-fantôme une aura telle que définie par Walter Benjamin dans sa *Petite histoire de la photographie* : « Une trame singulière d'espace et de temps : l'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il.¹⁷⁹ ». Cette célèbre définition semble matérialisée par les seuils d'Eric Rondepierre et les fantômes d'Apichatpong Weerasethakul.

La régénérescence d'une vie dans le grain de l'image

Le rapprochement symbolique entre le lointain (le passé recomposé par la mémoire au fil du temps) et le présent (infiltré par les réminiscences au contact du réel) constitue la « trame singulière » du film *Mort à Vignole* d'Olivier Smolders. Scénariste et producteur, licencié en philologie romane, le cinéaste belge, professeur à l'Insas (Institut national supérieur des arts du spectacle et des techniques de diffusion de Bruxelles) est aussi l'auteur d'essais sur le cinéma et la littérature. *Mort à Vignole*, un « film solitaire », comme indiqué au générique, d'une durée de vingt-trois minutes, en noir et blanc et en couleur, n'est constitué que d'archives personnelles, à l'exception de séquences dans une morgue et de quelques plans extraits de films antécédents.

Mort à Vignole débute dans « une petite ville de pêcheurs au large de Venise », Vignole, où le réalisateur revient en famille passer ses vacances. Le souvenir d'un premier séjour du jeune garçon avec ses parents le projette dans une réflexion sur la mémoire des images, sur leurs dispositions, comme dans le souvenir, à permuter les différentes temporalités et sur leur propre puissance d'incarnation. La problématique l'intrigue au point de croire à la capacité du cinéma de transfigurer les événements filmés et à ressusciter les fantômes du passé. Cette hypothèse l'incite à consacrer un film à une image « non réalisée », celle qu'il n'osa pas prendre de son premier bébé mort-né. Partant du regret de ne pas avoir eu l'audace et le courage d'avoir filmé celui-ci, Olivier Smolders commence à s'interroger sur ce qui imprègne l'image. Est-ce un instant de lumière, une synthèse temporelle qui confine à l'immortalité ou un acte de transfiguration qui aurait pu convertir l'impassibilité de son enfant en une trace mémorielle vivante ? Intimement convaincu que filmer ceux qu'on aime les sauve de l'oubli, le réalisateur fouille dans les archives familiales matières à réflexion. Quels supports, quels indices, quelles textures préservent le vivant ? Partant de cette interrogation, *Mort à*

¹⁷⁹ Walter BENJAMIN, « Petite histoire de la photographie » (1931) in *Œuvres Tome II*, op. cit., p. 311

Vignole expose des films de famille de différentes époques du réalisateur et de sa femme afin de saisir au plus profond de l'image ce qui serait de l'ordre de la vie. Comme l'énonce le réalisateur au début de son récit, « filmer ceux qu'on aime c'est prétendre à la mémoire et défier la mort » et comme l'écrit Emmanuel D'Autreppe à propos de l'œuvre d'Olivier Smolders et de *Mort à Vignole* en particulier, « la mémoire de ceux qu'on aime est aussi le tombeau des images.¹⁸⁰ »

Le réalisateur belge vient à considérer sous l'angle de la présentation, plus que sous celui de la représentation, les extraits des films familiaux et les photographies de ses aïeux, dont l'existence ne se résume plus à un rôle dans sa généalogie.

« Je possède ainsi dans une boîte un désordre de photographies, qui rassemblent des hommes, des femmes, des enfants dont je partage parfois le nom et le sang. Étrange communauté que je ne me suis pas choisie, mais qui a fait par une obscure lame de fond ce que je suis. [...] Chacun survit encore un peu aujourd'hui dans ce sarcophage de carton, prisonnier de ce qu'a pu saisir un œil photographique un certain jour pendant une fraction de seconde. »

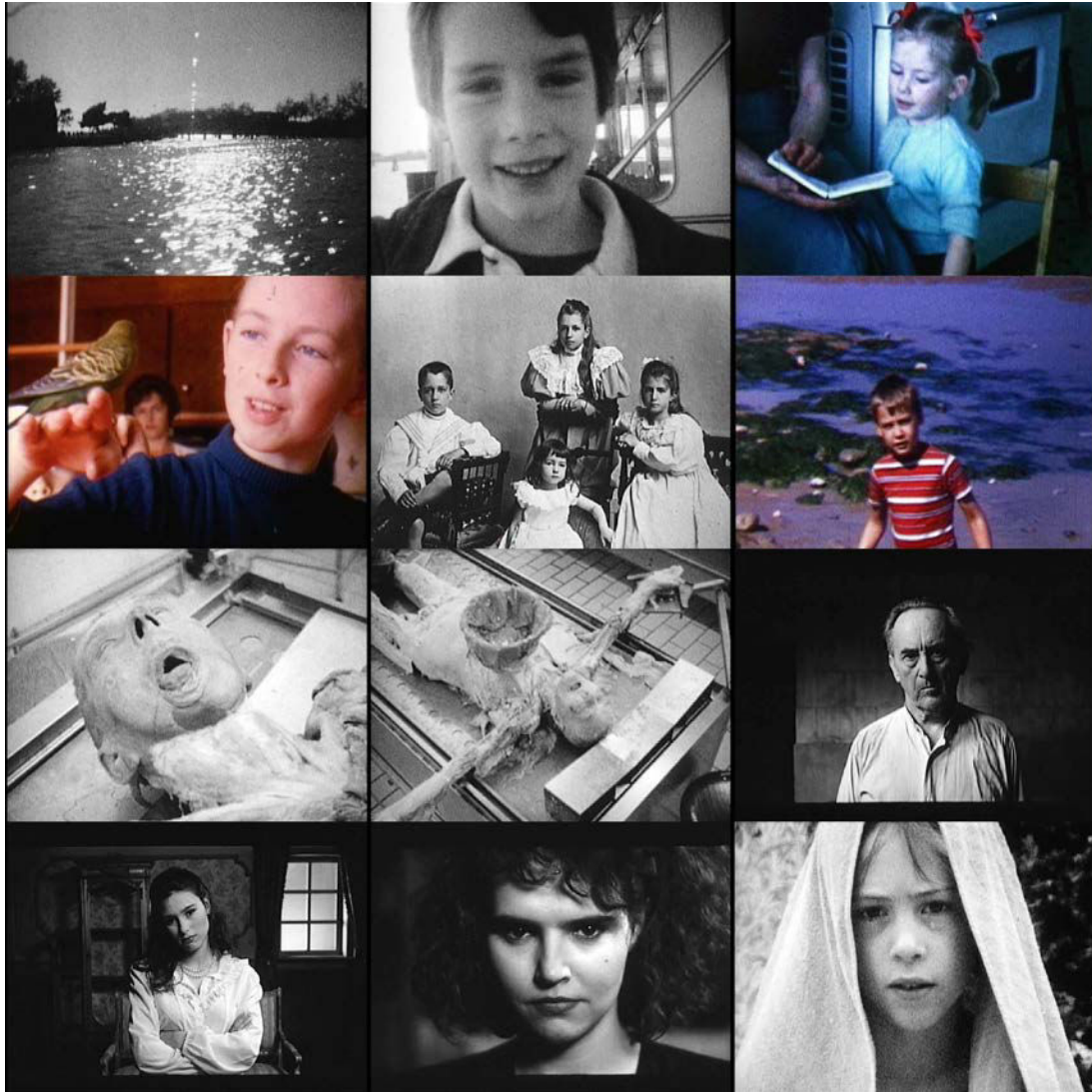
Quelles présences du passé se sont-elles fondues dans ces « images granuleuses fourmillant à l'écran » ? Quelles réponses attendons-nous de l'effervescence de leur texture ? Comment concevoir le grain de l'image ? Témoigne-t-il d'une dissolution progressive « comme le ferait la vermine à l'assaut des corps et des visages » ? Manifeste-t-il au contraire une animation latente ? Plus que de la matière touchée par la lumière, la pellicule renferme-t-elle l'aura d'une vie, dans l'attente d'une régénération ? Nous confrontons-nous aux regards du passé dans l'espoir d'une réponse sur notre propre existence ?

« Combien de temps se souvient-on de chacun de nous ? Après deux générations, nous ne sommes déjà plus que des ombres. Ajoutez-y une troisième et nous voilà dans le meilleur des cas, prisonniers de vagues souvenirs et de quelques anecdotes. Tous nos rêves, nos enthousiasmes et nos haines se résument alors à quelques images sauvées par le temps. »

Si effectivement, comme le dit Olivier Smolders, nos vies se condensent à terme dans la préservation de quelques clichés, de quelles façons l'exaltation de leur grain serait-elle capable d'établir des liens avec nos racines afin de nous ramener au présent, comme dans les photographies d'Éric Rondepierre ? Quelle matière dans l'image permet de réinsuffler de la

¹⁸⁰ Emmanuel D'AUTREPPE, « Le goût des ogres », dans le livret de Oliviers SMOLDERS, *Exercices spirituels*, DVD Les films du Scarabée asbl. Night&Day Distribution, 2006, p. 4

vie ? Quelle sédimentation considérer pour entretenir la mémoire de celui qui n'a pas d'image, comme le bébé d'Olivier Smolders ? Comment préparer leur retour à la lumière ?



Olivier SMOLDERS, *Mort à Vignole*, 1999

« Et si la vraie vie », comme le dit Olivier Smolders, « se trouvait encore ailleurs, dans ces fictions que nous élaborons mot après mot, image après image, dans ces théâtres inventés que nous peuplons de personnages sans âme et qui pourtant nous troublent et nous parlent à l'oreille. Écrire, se perdre enfin dans les spirales de la fiction jusqu'à la croire tangible, plus vraie que vrai, avec ses pulsions froides et ses désirs abstraits. »

Les derniers propos du cinéaste belge sont illustrés par trois portraits. Le premier est celui d'un vieil homme qui nous dévisage, le second et le troisième présentent deux jeunes femmes

dont le regard interroge le spectateur. Tous trois apostrophent et invitent à considérer la matière dont ils sont porteurs.

« Je ne puis m'empêcher d'être troublé par le devenir qui se cache déjà derrière ces images. Cet avenir que je sais et qu'ils ne savent pas encore et que je ne puis leur dire, cet avenir auquel j'appartiens. [...] Les images nous parlent avec une tendresse que les mots n'attendront jamais. »

Les trois images reflètent une présence intrigante. Elles assertent une présence dans l'absence. Associées à leurs supports de différentes natures, plus ou moins fragiles, intactes ou dégradées, elles se matérialisent dans l'espace de représentation. La matérialisation offre un volume et un poids aux images que nous allégorisons comme une « substance » en évolution. Par analogie, nous attribuons aux représentations une temporalité, qui excède la nôtre, mais que nous ne pouvons évaluer que par rapport à notre propre durée de vie.

2.1.2. – L'ANIMATION INTERNE DE LA PIXELLISATION

La vibration particulière du signal vidéo

Comme le démontre *Mort à Vignole*, la matière des images n'est pas neutre. Elle paraît même infiltrer le vivant dans *Nick's Movie/Lightning Over Water* de Wim Wenders et Nicholas Ray. Le cinéaste allemand est un fervent admirateur du réalisateur américain, auteur de *Johnny Guitar* (1954) et *Rebel Without a Cause (La fureur de vivre, 1955)*. Après l'avoir dirigé dans *Der Amerikanische Freund (L'ami américain, 1977)*, Wim Wenders propose à Nick Ray de créer ensemble un film en mélangeant Super 8, 16 mn, 35 mn et vidéo, à l'image de *We Can't Go Home Again* (1976) la dernière œuvre inachevée de l'auteur étasunien. Nicholas Ray, atteint du cancer, envisage alors cette collaboration comme son testament cinématographique « pour se reprendre avant de mourir ». Comme l'explique Wim Wenders dans ses commentaires pour l'édition DVD, *Nick's Movie* « a véritablement permis à Nick de retrouver le respect de lui-même. Il l'a fait de manière tellement courageuse et sa rigueur était incroyable. Il a été un exemple pour nous tous, avec ce film, son travail...¹⁸¹ »

¹⁸¹ Wim WENDERS et Nicholas RAY, *Nick's Movie/Lightning Over Water* (1981), DVD, BAC Films, 2008



Wim WENDERS - Nicholas RAY, *Nick's Movie/Lightning Over Water*, 1981

Pour les besoins du long-métrage, Wim Wenders tourne avec une caméra 35 mm tandis que l'assistant du cinéaste américain, Tom Farrell, filme en vidéo. Le montage final réunit les deux médias et confronte ainsi les deux points de vue. Leur complémentarité est manifeste dans la partie consacrée à la conférence de Nicholas Ray au Vassar College de Poughkeepsie dans l'État de New York. Pour son allocution, qui correspond à un « document réel », comme le spécifie Wim Wenders dans l'édition DVD, les séquences en 35 mm proposent un portrait de Nicholas Ray respectueux, à bonne distance, comme si la caméra de cinéma et la pellicule posaient un voile pudique sur la réalité. Par contraste, les images vidéo, avec leurs trames visibles, ajoutent une vibration particulière à la captation. Elles semblent n'enregistrer que ce qui gangrène le réel de l'intérieur, comme si la caméra vidéo disséquait en direct, à cœur ouvert, la réalité des faits. La différence entre 35 mm et vidéo est significative. Leur montage alterné est particulièrement éloquent sur la mort au travail. Automatiquement, notre œil octroie à la vidéo un supplément d'authenticité - un supplément d'âme - au détriment du 35 mm associé à l'artifice de la mise en scène. La puissante introspection de la caméra vidéo n'est

pas sans effarer Wim Wenders qui la redoutait avant le tournage, comme le signale un des dialogues entre les deux réalisateurs.

Wim : « Je savais que je verrais ta faiblesse et que tu serais gêné d'être vu comme ça. Mais maintenant ça va. Autre chose m'est venu à l'esprit dans l'avion hier soir, qui me fait encore plus peur. J'ai pensé que je pourrais me trouver attiré par ta faiblesse, ou par ta souffrance et... Si c'était le cas, je crois que je devrais te quitter. J'aurais le sentiment de te tromper ou de te trahir.

Nick : Ça n'arrivera pas. »

Techniquement, dans l'auditorium du Vassar College, Tom Farrell filme la conférence de Nicholas Ray juste devant la scène, proche du cinéaste américain tandis que Wim Wenders et son équipe tournent depuis un échafaudage dressé dans la salle. Tom Farrell vérifie son image à l'œillet de sa caméra et sur un moniteur test installé à ses côtés. Wim Wenders écoute et regarde l'intervention de Nick Ray entouré de ses techniciens, Ed Lachman, Martin Schäfer et Martin Müller. Il ne vérifie pas l'image à la caméra. Il n'écoute pas la prise de son. Ses assistants-cameramen et le preneur de son sont à deux endroits différents. Les premiers sont sur l'échafaudage avec le réalisateur allemand. Le second est parmi le public. La dissociation des deux fondamentaux de l'image cinématographique symbolise la distance morale que s'impose Wim Wenders vis-à-vis de son sujet. Tom Farrell, malgré lui, semble s'engager davantage. Son implication se voit aussitôt à l'écran dès que le montage du film passe du 35 mm à la vidéo. Sans dramatisation, le spectateur a l'impression d'une image à l'autre de passer de la fiction à la réalité, avec la vive sensation d'ausculter les symptômes de la maladie de Nicholas Ray à travers la VHS. La vidéo est implacable. Par-delà son grain, plus visible que celui de la pellicule, et par-delà sa définition moindre que celle du 35 mm, le portrait du réalisateur propose un examen introspectif, qui paraît plus objectif que la mise en scène cinématographique.

« J'ai utilisé la vidéo pour montrer Nick » dit Wim Wenders dans ses commentaires du film. « Je l'ai fait exprès car on considérait ça comme le cancer à l'intérieur du film. Les images vidéo venaient interrompre le film. Elles représentaient le cancer à l'intérieur du film. Il ne faut pas oublier qu'on est en 1978, à la fin des années 70. La vidéo et le film n'avaient pas « fusionné » et n'étaient pas encore devenus les outils de travail que l'on utilise aujourd'hui. C'est bizarre mais pour moi, à l'époque, la vidéo était l'ennemie. Si on regarde cette image VHS, on comprend ce que je veux dire quand je parle du cancer à l'intérieur du film. Ce qui était le plus incroyable, c'est que plus on regardait ces images vidéo à la fin d'un tournage ou après une scène, c'était étrange à quel point très souvent, c'était plus proche de la réalité que l'image bien éclairée, bien cadrée des plans filmés en 35 mm. L'aspect brut, l'aspect un peu abîmé de

l'image vidéo saisissait davantage la réalité et montrait de manière plus vraie l'état de Nick. La pellicule semblait le transformer et montrait une image embellie de lui. Le film crée une aura autour des gens. La vidéo ne faisait pas ça, elle montrait sans complaisance qu'il lui restait peu de temps à vivre.¹⁸² »



Wim WENDERS - Nicholas RAY, *Nick's Movie/Lightning Over Water*, 1981

La vidéo semble transpercer les apparences comme si le « grouillement » de la trame anticipait la décomposition cadavérique. Les commentaires de Nick Ray pendant sa conférence sur les aléas du tournage de *The Lusty Men*, qui s'improvisait jour après jour, sont

¹⁸² Wim WENDERS et Nicholas RAY, *Nick's Movie/Lightning Over Water*, op. cit.

eux-mêmes allégoriques de cette impression. « Plus je me rapproche de ma fin, plus je tends à réécrire mon début. [...]. Arrive-t-il que la représentation soit de l'art ou ne le soit pas, que la réalité soit imaginaire ou ne le soit pas? »

À la fin du tournage à Vassar, de retour dans l'appartement, Tom Farrell et Wim Wenders regardent sur moniteur les images vidéo enregistrées plus tôt. L'émotion des deux hommes est palpable tant la captation VHS est sans équivoque sur l'état de santé de Nicholas Ray. Ils sont muets de stupeur. Le discours filmé de Nicholas Ray continue de peindre un portrait de lui-même sans fard. « Le film, c'est un homme qui veut se reprendre avant de mourir. Retrouver son respect de lui-même. » Wim Wenders, après s'être enquis de l'opportunité de la vidéo auprès de Tom Farrell, reste songeur devant les images du moniteur et s'interroge sur le pouvoir d'objectivité de la caméra qui le dépasse et qui contrarie sa pudeur vis-à-vis de son ami malade.

"J'étais perdu. Quelque chose se passait dès que la caméra était sur Nick, une chose qui échappait à mon contrôle. Dans la caméra même, quand je regardais Nick dans le viseur. Comme un instrument de précision, elle montrait clairement et sans pitié que son temps était compté. Ça ne se voyait pas à l'œil nu, il y avait toujours de l'espoir. Mais pas dans la caméra. Je ne savais pas comment prendre ça. J'étais terrifié. "

Nick's Movie montre que notre perception des images sur écran est profondément différente de celles projetées en salle, non parce que leurs lumières sont de différentes natures, mais parce qu'elles « vibrent » différemment, suscitant une reconnaissance distincte. Pendant longtemps dépréciée parce qu'elle ne correspondait pas à la chaleur du grain de la pellicule, la trame des points/lignes, visible ou quasi imperceptible, gênait la lecture et l'appréciation de l'image. Comme un voile qui empêchait de mieux voir, elle embarrassait. Sa définition paraissait toujours inférieure à celle des représentations cinématographiques, plus riches en textures, en variations de contrastes, de lumières et de teintes, donc en sensibilité réflexive.

Dans la nuit digitale

Durant les années 60-70, les pionniers de l'art vidéo ne manquèrent pas de revendiquer l'« insuffisance » vidéographique comme un atout, arguant même que son signal vacillant

conférait aux images une véritable picturalité. Sa singularité se distinguait comme le premier élément de langage de la vidéo. Les téléviseurs modifiés de Nam June Paik, les premières installations de Bill Viola et de Gary Hill sont des modèles de cette revendication non feinte de la qualité picturale et sensible du signal, prétendument « déficient ».

Néanmoins, ces artistes n'aspirèrent pas à stagner à tel stade ou à tel autre de l'évolution technologique pour des raisons esthétiques. Ils ne cherchèrent pas à rester à tel niveau de définition de l'image vidéo par choix. Ils suivirent le progrès pour restituer leurs visions artistiques, cherchant discrètement à concurrencer le cinéma et ses techniques. Les « accidents de matière » sont même devenus au cours des années 1990 et 2000 des effets à part entière pour instiller une caution expérimentale à des produits commerciaux comme les clips musicaux, les messages publicitaires et les annonces des émissions télévisées. Ils se confondaient ou remplaçaient les rayures, les poussières et les brûlures de la pellicule, mais leurs applications ne reflétaient pas de réelles aspirations artistiques dans leur traitement.

Aujourd'hui, le signal vidéo se repère et se consomme comme un indice esthétique, au même titre que le grain photographique ou le noir et blanc du 16 mm et la couleur en 35 mm. La lumière du moniteur vidéo, et par extension des supports de diffusion d'images numériques, paraît s'extraire d'une obscurité sensible. Cette révélation change en profondeur notre perception des représentations digitales. Le regard considère maintenant les mutations vidéographiques de l'image comme des percepts du vocabulaire numérique. Nous sommes conscients d'une matière qui a vieilli et qui a donc une histoire. Dès lors, ce qui pouvait se concevoir comme une image « inférieure » en qualité et en sensibilité par rapport au cinéma devient une représentation chargée d'un passé dans lequel nous nous projetons. La trame vidéographique se mêle avec le fil du temps. Elle se targue d'une épaisseur sensible. Elle acquiert son indépendance et s'autorise désormais à outrepasser les prérogatives du cinéma.

Aujourd'hui encore, devant un écran digital en veille, le spectateur perçoit comme une énergie qui couve dans le noir qui palpite. À examiner de près, la pixellisation flotte, en attente d'une excitation lumineuse pour modeler une image. Rien ne vient arrêter le regard. L'œil se perd mais reste soucieux d'une émergence visuelle. À l'inverse du cinéma, théâtre d'ombre, qui projette sa lumière, l'écran numérique est une pénombre productrice d'illuminations. Il se conçoit comme un puits sans fond d'où fusent les images. L'écran digital accueille les incrustations, les transparences, les variations engendrées par les effets

spéciaux les uns après les autres. Comme un livre dont on prend connaissance du contenu page après page, chaque strate s'ajoute à la précédente. Revenir en arrière soulève progressivement le voile sur les potentialités du noir digital.

La structure régulière de la pixellisation électronique ne suggère pas de situation chaotique. Elle se perçoit par notre imaginaire comme une nébuleuse constitutive des images. La lumière numérique provient d'un écran noir d'où surgissent les images comme des émanations d'un univers infini, insondable. La lumière se profile à partir d'un « trou noir » qui par analogie avec l'idée de matière s' imagine en volume. Associée à la pulsation électronique, l'obscurité s'apparente à une matière. Sa conformation est perceptible, quand les images offrent plusieurs niveaux de transparences se confondant les uns les autres.

Les représentations digitales sont natives d'une matrice ténébreuse où nos yeux aiment s'enfoncer par-delà la grille de pixellisation. Ils y errent comme dans la perspective atmosphérique. Des configurations se révélant dans la trame électronique, la grille de pixels correspond à un entrelacement de fibres où se confine l'aura des phénomènes visuels. L'image qui surgit de la nuit digitale se matérialise sous une forme qui n'appartient en propre ni au monde comme il est fait, ni à notre univers personnel tel que nous l'entendons. Elle existe de façon à être vue et perçue comme une entité, que nous pouvons décrire allégoriquement selon une citation de Merleau-Ponty :

« Chaque fois que nous voulons y accéder immédiatement, ou mettre la main sur elle, ou la cerner, ou la voir sans voiles, nous sentons bien que la tentative est un contre-sens, qu'elle s'éloigne à mesure que nous approchons ; l'explication ne nous donne pas l'idée même, elle n'en est qu'une version seconde, un dérivé plus maniable. [...] Ainsi il est essentiel à ce genre d'idées d'être 'voilées de ténèbres', de paraître 'sous un déguisement'. Elles nous donnent l'assurance que la « grande nuit impénétrée et décourageante de notre âme » n'est pas vide, n'est pas « néant » ; mais ces entités, ces domaines, ces mondes, qui la tapissent, la peuplent, et dont elle sent la présence comme celle de quelqu'un dans le noir, elle ne les a acquis que pas son commerce avec le visible auquel ils restent attachés. [...] Leur texture charnelle nous présente l'absence de toute chair ; c'est un sillage qui se trace magiquement sous nos yeux, sans aucun traceur, un certain creux, un certain dedans, une certaine absence, une négativité qui n'est pas rien, étant limitée très précisément à ces cinq notes entre lesquelles elle s'institue, à cette famille de sensibles qu'on appelle des lumières. Nous ne voyons pas, n'entendons pas les idées, et pas même avec l'œil de l'esprit ou avec la troisième oreille : et pourtant, elles sont là, derrière les sons ou entre eux, derrière les lumières

ou entre elles, reconnaissables à leur manière toujours spéciale, toujours unique, de se retrancher derrière eux parfaitement distinctes les unes des autres, inégales entre elles de valeur et de signification. ¹⁸³»

Un effet de cristallisation s'ensuit par la combustion des motifs dans la lumière et les couleurs digitales. Pour le spectateur, les images donnent l'impression de devenir tangible au sein de l'immatériel. Elles sont promises à une visibilité dite « tactile » en référence à nos habitudes de perception qui cherchent le *contact* avec le support de l'image. Nous concevons l'écran numérique non comme un espace de représentation mais comme le *lieu* de phénomènes. Les couleurs, les motifs et les signes confinés dans la pixellisation digitale se sédimentent ensemble pour constituer une masse vibratile, comme dans les œuvres du britannique Tim Head, qui traite explicitement de la matière du numérique.

Expressivité plastique de la trame électronique

Depuis la fin des années 1990, l'artiste londonien¹⁸⁴ se consacre à de grandes projections numériques qui ressemblent à des « tableaux de pixels ». Le mouvement des couleurs est régi par ordinateur à partir d'une palette graphique de seize millions de nuances. Leurs combinaisons s'effectuent en temps réel à partir d'un programme informatique créant chaque seconde une image différente. Une dynamique aléatoire suggère une indépendance des effets chromatiques. L'animation de la trame inspire une impression de vie, qui semble retarder la mise en forme définitive. Les travaux les plus significatifs de Tim Head sont *Treacherous Light* (2000) et *Illicit Light* (2003), réalisés avec le développeur multimédia Simon Schofield, ainsi que *Tears of Rage* (2008) et *Scent* (2009) programmés par Paul Harter. Les dimensions des projections des « tableaux de pixels » sont généralement de 480 cm de base sur 360 cm de hauteur.

Lors d'un entretien avec Martin Herbert, l'artiste explique que la trame électronique est un champ d'expression plastique quand elle se synthétise à l'atomisation de ses points.

¹⁸³ Maurice MERLEAU-PONTY, *Le visible et l'invisible* (1964), Paris, Tel/Gallimard, 2011, p. 195 ; les citations entre guillemets sont de Marcel PROUST, *Du côté de chez Swann*, II, p. 189, NRF/Gallimard, 1926

¹⁸⁴ Élève des peintres anglais Richard Hamilton et Ian Stephenson à l'Université de Newcastle-Upon-Tyne de 1965 à 1969, il poursuit sa formation aux USA à New York comme assistant de l'artiste pop américain Claes Oldenburg, puis il revient à Londres pour suivre les cours du sculpteur britannique Barry Flanagan à la St. Martin's School of Art. Professeur, il enseigne au Goldsmith's College de Londres de 1971 à 1979 et depuis 1976 à la Slade School of Fine Art, University College de Londres.

« Je voulais explorer l'espace électronique de l'écran de l'ordinateur – je voulais isoler les propriétés intrinsèques de l'espace électronique et me débarrasser des éléments que je pensais avoir été empruntés à d'autres moyens. On se retrouve avec quelque chose de purement électronique, qui exploite donc le support au maximum – c'est comme une sorte de Modernisme électronique. L'autre aspect important, c'est qu'un programme qui agit en temps réel soit utilisé ; l'action se déroule en même temps qu'on le regarde, et rien ne se passera deux fois de la même manière.¹⁸⁵ »



Tim HEAD, *Scent*, 2009

Les œuvres de Tim Head séduisent celui qui y discerne une animation chromatique proche de la peinture. Elles jouent avec la mémoire visuelle du spectateur qui projette dans le crépitement des pixels les palettes des peintres impressionnistes, pointillistes et divisionnistes. Continuant de nourrir son examen optique, il y recouvre aussi, près de l'écran, l'abstraction géométrique de Josef Albers, et loin de celui-ci, le fourmillement de signes des toiles de Mark Tobey et de Jackson Pollock. La crépitation numérique se rapproche encore des images

¹⁸⁵ Cité dans le site web de l'artiste : http://www.ucl.ac.uk/slade/timhead/texts/mh_xygen.htm; XY GENERATION, Martin Herbert, Two-Minute Interview, *eyestorm*, 2000 : "I wanted to explore the electronic space of the computer screen - to isolate the properties that are intrinsic to the electronic space and get rid of the things that I felt were borrowed from other mediums. You're left with something that is purely electronic, so it really uses the medium - it's like electronic Modernism. The other aspect is that it's using a real-time program; it's happening at the time that you're looking at it, and will never do it the same way twice."

(peintures, photographies, films et vidéos) dont la forte présence du grain participe de leurs esthétiques respectives.

Vibrantes, les projections numériques de l'artiste anglais proposent une picturalité sensible de la matière numérique au plus près du pixel, mais l'abstraction ne domine pas le sentiment esthétique. L'analogie avec l'activité moléculaire des corps vivants est évidente et induit une perception « organique » du mouvement des couleurs dont l'irrésolution et l'instabilité transmettent l'impression d'une nature secrète.

Excité sans cesse, l'œil arrange une logique d'apparition dans les fusions et les conflits entre les nuances et met en perspective leurs scintillements par le moyen de la suggestivité visuelle. Une forme se dégage d'un côté, une vision fugitive s'évanouit d'un autre. Quelque chose survient en réponse à l'imagination et se cristallise dans l'irisation des pixels. Contemplant l'aléatoire, notre regard cède à son désir de voir plus loin, en profondeur et croit en des révélations indéçises dans le chatoiement de surface. Explorant la surface digitale pour y structurer une composition incertaine, l'œil se concentre pour deviner une sensibilité dans les moindres oscillations et vibrations électroniques.

Par cette délicate impression vibratile, les images numériques incitent au tactile. Elles appellent à une contemplation sans distance. Elles expriment l'illusion d'une vision palpable. Elles formulent et assument une certaine sensualité de l'effleurement. Paradoxalement, elles ne substituent pas le voir au toucher mais combinent les deux perceptions pour donner l'illusion de caresser en regardant ou d'observer en effleurant, ceci établissant une proximité imaginaire avec l'image. Mais elles continuent de nous échapper. Le spectateur « embrasse » par la vision à défaut de pouvoir prendre l'image « à bras le corps ». L'illusion synthétique compose avec le rêve haptique de « toucher avec les yeux ».

Nous sommes dans la « profondeur » de l'image évoquée par Marcel Proust, Modiano et Merleau-Ponty précédemment. Le crépitement de la pixellisation se caractérise par une fusion de points de couleurs. Près de l'écran, le spectateur, ne reconnaissant plus la composition des formes, sépare la crépitation chromatique des mouvements de l'image. La contemplation ne se limite plus à l'attention portée aux représentations. Elle s'accompagne du plaisir de goûter des qualités plastiques de la matière électronique. L'aspect spectral du numérique est l'un de ses plus grands atouts. Sa composition est évanescence et indépendante des motifs qu'elles

figurent, excédant l'esthétique de la *mimèsis*. Evocations extraordinaires, aberrations optiques, images spéculaires, réseaux visuels, « vues de l'esprit », les images de synthèse s'offrent comme des espaces ouverts et expansifs. Animé par l'espoir d'accroître sa découverte, l'œil invente et trace un monde à partir de là où le regard se pose et continue son exploration où l'intuition mène spontanément, refusant de se tenir au point que la perspective est censée lui assigner.

2.1.3 - LA COULEUR NUMÉRIQUE

Certains artistes portent une attention particulière à la couleur qui, au-delà du discours et de l'anecdote de l'image, suggère une profondeur métaphorique. La sublimation par la couleur se retrouve au XX^e siècle dans l'œuvre des artistes qui se consacrent à la monochromie métaphysique : les *Colorfield paintings* de Barnett Newman, de Mark Rothko et de Clyfford Still, les *Ultimate paintings* d'Ad Reinhardt, les *monochromes IKB* d'Yves Klein, les installations lumineuses de Dan Flavin et de James Turrell, les volumes pigmentés d'Anish Kapoor sont des condensés de transcendance où la couleur puise son pouvoir dans la conscience qui l'appréhende. Les œuvres de ces artistes proposent de viser une réalité intellectuelle. La dématérialisation de la couleur permet de fixer l'attention au-delà de sa manifestation phénoménale.

Dans le numérique, comme dans les « tableaux de pixels » de Tim Head, la couleur numérique induit une perception de l'espace telle une conformation irrésolue en gestation. La constellation des pixels semble vivre selon les lois d'une microgravité qui aimante le dynamisme des formes, des couleurs et des contrastes. L'opposition des fulgurances à la transparence du fond donne naissance à une tension que notre œil est tenté de résoudre en présumant que quelque chose s'accomplit. L'équilibre est instable mais la déflagration des vibrations éveille le sentiment de participer à l'aventure de formes plastiques. La simultanéité des éléments formels entraîne leur appréhension instantanée. Il en résulte que nous sommes obligés de tenir compte du parcours du regard, des directions privilégiées de son itinéraire si nous souhaitons être touchés par leur composition car, allégoriquement ou symboliquement, l'œil se conforme aux lois psycho-physiologiques de lecture d'une image. Ainsi notre

conscience du temps s'imisce dans l'espace de l'image et s'accompagne d'une réception poétique de la fluidité des mouvements abstraits.

Les teintes numériques sont saturées et diaphanes par leurs illuminations, fuyantes et comme surprises d'être extraites de l'écran. Leurs apparitions s'imprègnent d'une irradiation qui se projettent en avant dans l'espace, comme en suspension par rapport à son support de diffusion. Par leurs ordonnancements en un accord fondamental de Rouge-Vert-Bleu, les coloris digitaux disposent d'un pouvoir de transmutation dans le champ illimité du spectre lumineux. S'étirant dans la profondeur, suggérant l'infini hors cadre, l'image numérique présente une étendue qui inspire le vertige et procure une sensation d'élévation au regardeur qui se perd dans l'immensité ouverte par le champ de l'image, tel que le démontrent les œuvres de Mat Collishaw, Tacita Dean, Xavier Veilhan ou Philippe Parreno, qui portent un point de vue sur le numérique en dialogue avec la mémoire et l'imaginaire du regardeur.

En correspondance avec les « peintures pixellisées » de Tim Head, les installations de Mat Collishaw, *The End of Innocence* (2009), de Tacita Dean, *FILM* (2011), de Xavier Veilhan, *Light Machines* (2001-2004) et de Philippe Parreno, *TV Channel* (2013) illustrent l'intention de parer d'une profondeur métaphorique les images mobiles et posent la question d'une qualité symbolique antérieure à toute figuration des nuances digitales.

La peinture de la lumière

Le plasticien britannique Mat Collishaw emploie à dessein cette vibration sensible dans *The End of Innocence*¹⁸⁶. L'installation présente un fondu pixellisé entre le tableau *Le Pape Innocent X*¹⁸⁷ de Diego Vélasquez et l'*Étude d'après le portrait du Pape Innocent X de Vélasquez*¹⁸⁸ par le peintre irlandais Francis Bacon. Semblable à un très grand tableau d'autel, la projection de *The End of Innocence* s'effectue sur un écran vertical haut de plus de treize mètres. L'œuvre ne confronte pas les deux peintures mais les dissout dans une cascade de pixels qui réalise leurs fusions. L'image expose différentes strates de pixellation comme des

¹⁸⁶ L'œuvre fût créée en 2009 et exposée du 20 avril au 27 mai 2012 à Dilston Grove, Southwark Park à Londres dans l'ancienne église de la mission religieuse du Clare College de Cambridge. Conçu par les architectes Sir John W. Simpson et Maxwell Ayrton, l'édifice est l'un des premiers exemples de construction en béton (1911-1912). Le lieu réhabilité est devenu l'un des plus grands sites d'exposition d'art contemporain de la capitale anglaise.

¹⁸⁷ Le tableau de 1650 de la Galerie Doria Pamphilj, Rome

¹⁸⁸ La version de 1953 conservée au Des Moines Art Center, Iowa.

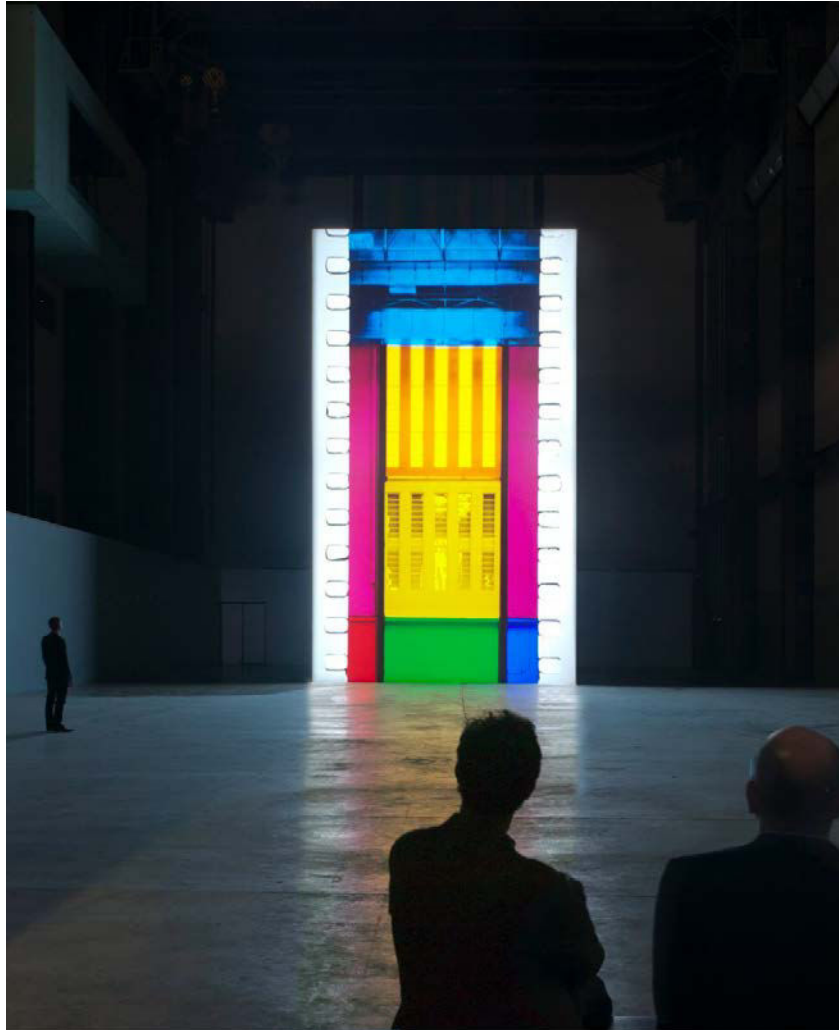
couches de pigments qui tombent en pluie. La forme régulière des pixels est mise en évidence. Les gouttes pixellisées, comme entraînées par la gravité, forment un rideau d'eau numérique qui révèle à tour de rôle les toiles des deux maîtres. Les peintures s'évanouissent l'une après l'autre, décomposées sous ce voile digital puis elles réapparaissent en boucle.



Mat COLLISHAW, *The End of Innocence*, 2009

De loin, la pluie de pixels produit un chatoiement de lumières et de couleurs. Le vacillement lumino-chromatique invoque le fantôme du Pape Innocent X qui passerait de la toile de Diego Velasquez à celle de Francis Bacon, telle une manifestation « spirite ». Près de la projection, cette bruine digitale se contemple comme un phénomène. Les couches de couleurs sont représentées selon des strates de pixels de différentes dimensions, du plus petit au plus grand, qui tombent en cascade. Le volume de l'image est suggéré par ces diverses lignes verticales qui les unes derrière les autres organisent la profondeur de champ. La

projection joue ici pleinement son rôle. L'illusion optique ne peut se percevoir qu'en mouvement à travers la transparence de la toile suspendue. Le déplacement du spectateur autour de l'œuvre projetée amplifie la sensation d'avoir affaire à une représentation en volume. Le passage du flou au net entre les cascades de pixels accentue l'effet perspectif et le dégradé des zones de netteté génère une vision en profondeur.

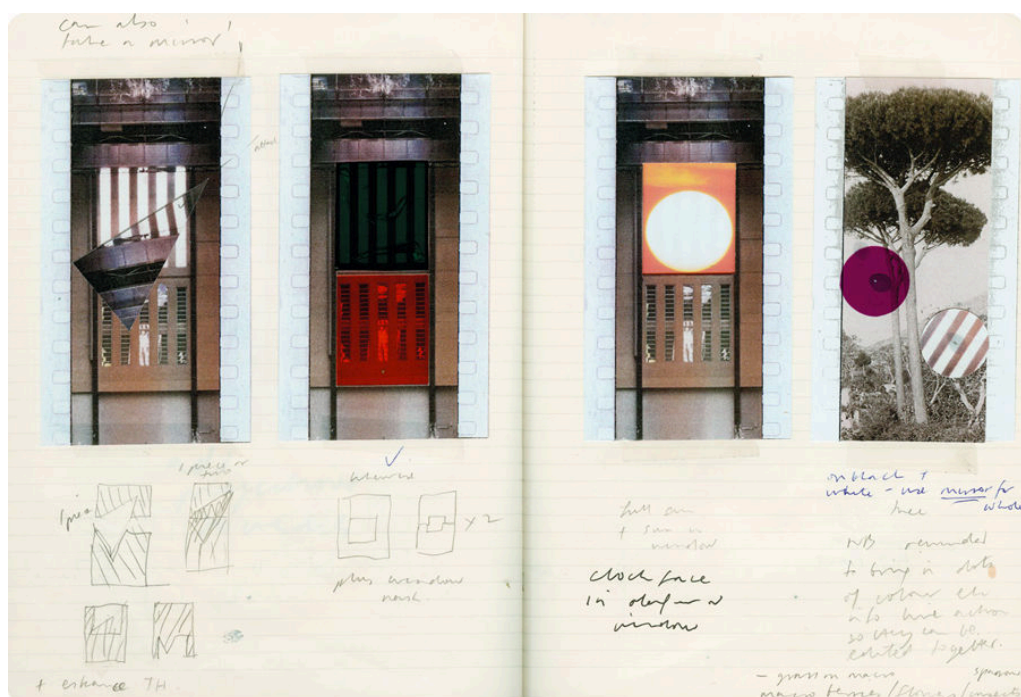


Tacita DEAN, *FILM*, 2011

Une impression palpable : La « chair des choses »

The End of Innocence de Mat Collishaw répond d'une certaine manière à *FILM* de Tacita Dean. L'artiste anglaise émerge dans les années 1990 avec les « Young British Artists » (ou « YBAs ») Damien Hirst, Jake et Dinos Chapman, Douglas Gordon et Sam Taylor-Wood. À

l'image des plasticiens qui questionnent le septième art, Tacita Dean se plaît à exposer la picturalité de la lumière naturelle sur la pellicule. Elle examine le grain de cette dernière comme la manifestation symbolique d'une sensibilité. *FILM* est muet, en 35 mm et dure onze minutes. Créée pour la Tate Modern de Londres qui l'expose du 11 octobre 2011 au 11 mars 2012, l'œuvre est projetée sur un écran blanc vertical de treize mètres de haut dans le fond de la Turbine Hall du musée. De l'aveu même de l'artiste, sa forme totémique évoque le monolithe de *2001, A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick. Consacrée à la magie de la pellicule, la projection monumentale s' imagine comme le tombeau poétique du cinéma analogique avant le tout-numérique. *FILM* est un poème visuel qui expose des images de paysage et de nature, silencieuses, certaines en noir et blanc, parfois colorisées à la main et d'autres en couleur. Cette installation monumentale synthétise les réflexions de l'artiste sur la puissance d'évocation du support film.



Tacita DEAN, *FILM* - Carnet d'étude, 2011

Dans le documentaire¹⁸⁹ réalisé pour son exposition londonienne, l'artiste exprime sa fascination pour la sensibilité de la pellicule film. Devant sa table de montage, armée de ciseaux, avec la colleuse à proximité, elle trône parmi une multitude de bande suspendues et

¹⁸⁹ <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/unilever-series-tacita-dean-film>

de boîtes qui renferment des kilomètres d'images. Immergée dans un univers de celluloïd, elle traque le morceau exceptionnel, le sélectionne et le colle pour l'intégrer au premier montage. Son carnet de notes filmiques à la main, elle compose minutieusement chaque photogramme en rationalisant l'apparition des motifs et des couleurs. Proche des thèses formulées par Vassily Kandinsky sur la musicalité des formes et des couleurs, elle élabore une partition de tons et de signes qui, comme la musique, ne s'épanouit chromatiquement que dans la durée. À l'image d'un peintre, elle gère l'espace de représentation de la pellicule comme un tableau dont elle considère chaque partie d'égale importance. Ses images s'expriment dans la planéité du support pour mieux apprécier les matières qui le composent et les subtils changements d'atmosphère que l'œil de la caméra et la sensibilité de la pellicule enregistrent telles des manifestations évocatrices et symboliques.



Tacita DEAN, *FILM - Photogrammes de la pellicule*, 2011

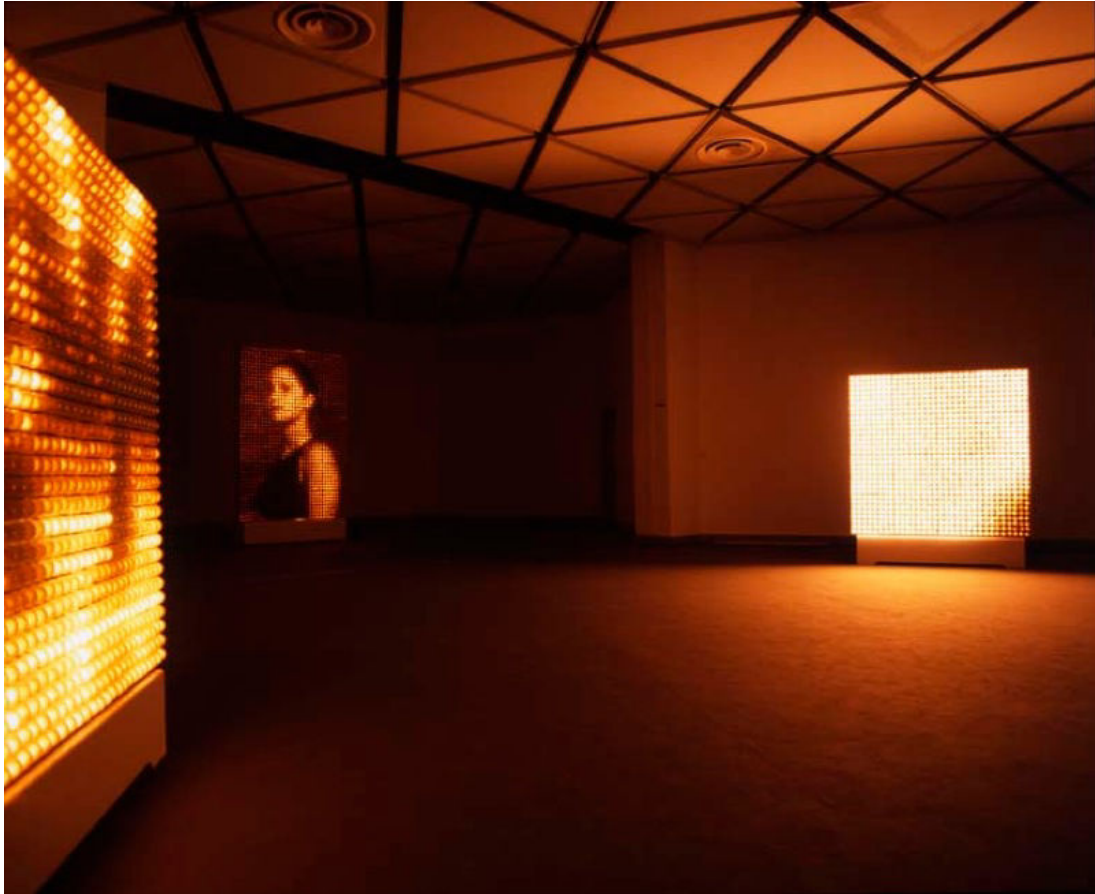
Les deux œuvres *The End of Innocence* et *FILM* sont de très grandes projections verticales, analogues à des écrans de cinéma retournés à quatre-vingt dix degrés. Dans les deux cas, les images se présentent comme de la peinture en mouvement. Les deux œuvres plaident en faveur d'une relation forte avec le patrimoine pictural et cinématographique. Pour Tacita Dean, *FILM* intercède en faveur de l'analogique pour magnifier la lumière de la pellicule.

Pour Mat Collishaw, *The End of Innocence* exalte la picturalité du traitement numérique à partir de deux chefs-d'œuvre, pour instaurer la légitimité de son expression plastique en regard de l'histoire de l'art. Pour les deux artistes anglo-saxons, l'enjeu est de consacrer la sensibilité du cinéma et du numérique avec la peinture comme paradigme. Le passage de l'un à l'autre, de *FILM* à *The End of Innocence*, montre que la plasticité de l'image mobile dépend du traitement de sa matière et de sa capacité à véhiculer une impression « palpable », semblable à celle qu'éveille la contemplation de la peinture. Comme le précise Merleau-Ponty, « la vision est palpation par le regard¹⁹⁰ ». D'une certaine manière, les deux œuvres ne montrent rien que la « chair des choses¹⁹¹ », dont parle le philosophe et que transfigurent le grain de la pellicule chez Tacita Dean et la pixellisation numérique chez Mat Collishaw.

FILM expose des images abstraites et des formes, dont le rythme compose une musique pour les yeux. Des séquences de paysages et des plans fixes sur des objets exultent leur lumière. Par le truchement de ces images caractéristiques, la projection de Tacita Dean incite à contempler ce que la lumière de la pellicule parvient à exsuder d'exceptionnel les éléments les plus simples. *The End of Innocence* de Mat Collishaw fait appel à notre goût commun pour la peinture afin de léguer à la matière numérique une sensibilité comparable. À l'image du grain de la pellicule film chez Tacita Dean, l'exposition du pixel, semblable au pigment de couleur, est le composant essentiel de l'œuvre, plus que les deux interprétations ~~vidéo~~ digitales des deux toiles. Pour *FILM* comme pour *The End of Innocence*, la référence à la peinture n'est pas nostalgique ou romantique, elle démontre que l'impression de matière sensible n'est pas assujettie à une quelconque réalité physique du médium. Elle est utile pour vérifier que le regard ne reconnaît une valeur immanente à une représentation qu'une fois convaincu du lien du sujet avec son traitement.

¹⁹⁰ Maurice MERLEAU-PONTY, *Le visible et l'invisible*, op. cit., p. 175

¹⁹¹ *Ibid.*, p. 173



Xavier VEILHAN, *Light Machines*, 2001-2004

Une incandescence concrète et organique

Xavier Veilhan, avec ses *Light Machines*, propose une variante de ce phénomène de perception. Comme l'explique l'artiste français, « le dispositif des *Light Machines* est constitué d'un mur de mille vingt-quatre ampoules diffusant un film dont la définition a été réduite à ce même nombre de pixels. Néanmoins, grâce aux contrastes lumineux, les volumes sont finement rendus. Le mélange de l'électricité et de l'esthétique numérique du pixel produit des films fantomatiques, à la limite de l'abstraction. L'image sans cesse répétée possède la qualité hypnotique d'une flamme.¹⁹² » Les *Light Machines* se présentent comme des tableaux de lumières installés sur des supports en aluminium. Une fois encore, après Tacita Dean et Mat Collishaw, la relation à la peinture est essentielle. Les ampoules chauffent. Le dispositif conditionne de la chaleur. Les images brûlent d'une vive clarté, comme si nous

¹⁹² www.perrotin.com/Xavier_Veilhan2-works-œuvres-10355-8.html

assissions à leur combustion. Les courtes séquences où personnages, paysages et objets s'identifient au premier coup d'œil semblent s'embraser et leurs figures vacillent.



Xavier VEILHAN, *Light Machines*, 2001-2004

Les *Light Machines* invoquent de nombreuses références : l'or des icônes, la touche impressionniste, la photographie pictorialiste, les débuts du cinéma, le grain de la pellicule, sa combustion lors d'un raté mécanique du projecteur, la trame de la sérigraphie, qui elle-même renvoie au Pop Art (et par extension aux écrans monumentaux de Las Vegas), les images des premiers téléviseurs et le scintillement de l'écran pixellisé. Cette série d'exemples enfante autant de matières d'images archétypales. Le montage des séquences importe moins que leur force d'évocation induite par le dispositif. Comme pour Tacita Dean et Mat Collishaw, l'essentiel est dans la manière dont ces représentations parviennent à nous toucher par leur aspect « sensible ». Pour reprendre les termes de Merleau-Ponty, *FILM* expose la « chair » du cinéma dans laquelle nous nous reconnaissons depuis plus d'un siècle, *The End of Innocence* montre que l'image numérique, comme la peinture, peut se « palper par le regard ». Les *Light Machines* de Xavier Veilhan confirment que cette réalité s'obtient à partir de l'incandescence

propre à la photographie, au cinéma et à la vidéo, qu'elle soit concrète comme ici, symbolique chez Tacita Dean, ou évanescence chez Mat Collishaw. Dans ces trois œuvres, les artistes poussent l'ambiguïté de la figuration aussi loin que possible, en proposant des représentations dont le sujet apparaît transformable à l'infini. Sans être abstraites, leurs images se transforment en des espaces stratifiés, en des grilles de lumières subtiles que le regard perçoit progressivement comme des univers concrets.

La dématérialisation, poussière de lumière

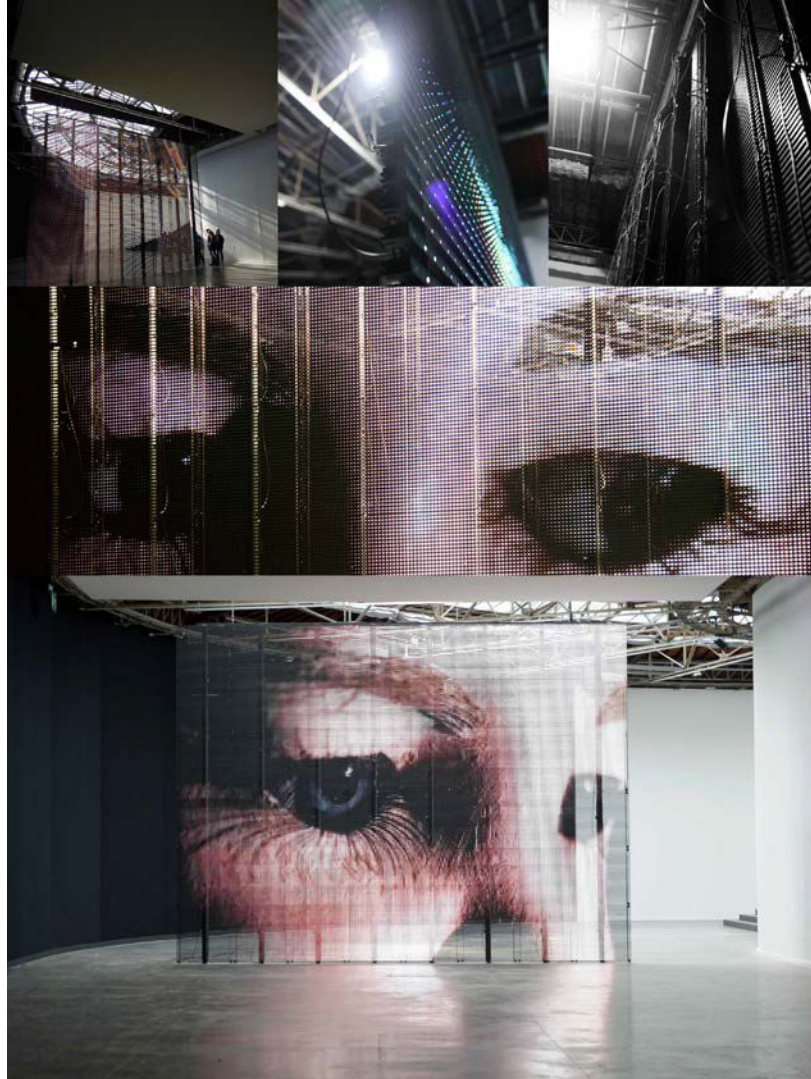
Fin 2013, Philippe Parreno, qui conçoit l'exposition comme un objet plastique à part entière, investit tous les espaces du Palais de Tokyo¹⁹³. L'artiste français anime les lieux en orchestrant le passage d'une œuvre à l'autre, d'une salle à l'autre, avec la musique d'Igor Stravinsky *Petrouchka*, *Scènes burlesques en quatre tableaux* (1911), jouée sur plusieurs pianos mécaniques. Le parcours du visiteur est scandé par des luminaires qui clignotent selon le tempo de l'œuvre musicale, *56 Flickering Lights* (2013) et par des cartels sur écran, *Flickering labels* (2013). Dans cet univers où les mots scintillent, où les lampes vacillent, où les cimaises bougent, où les instruments sont automatiques, où les images s'éclipsent puis réapparaissent, le public circule dans un monde régi par un démiurge fantomatique. Comme le précise le livret, « ce n'est plus l'architecture qui préexiste à l'exposition mais l'exposition qui projette son propre espace.¹⁹⁴ »

Le public est accueilli d'abord par l'œuvre monumentale titrée *TV Channel* (2013). Créée spécialement pour la rétrospective du Palais de Tokyo, elle présente une série de quatre films vidéo sur un très grand écran constitué uniquement de diodes de lumières. *Fleurs* (1987), la première vidéo réalisée par l'artiste, présente un plan séquence sur un bouquet de fleurs rythmé par la mise au point du net au flou sur la nature morte. *No More Reality* (1991) est une manifestation d'enfants avec des banderoles. *Alien Seasons* (2002) montre un céphalopode bioluminescent qui illumine les fonds marins. *The Writer* (2007) est un film sur l'automate-écrivain de l'horloger Pierre Jaquet-Droz qui écrit la phrase sur une feuille de papier : « *What do you believe, your eyes or my words ?* » (*Que croyez-vous, vos yeux ou mes mots ?*). Les

¹⁹³ Philippe PARRENO, *Anywhere, Anywhere, Out of the World*, livret d'exposition, Palais de Tokyo, Paris, 23 octobre 2013 - 12 janvier 2014

¹⁹⁴ *Ibid.*

images des deux derniers films s'adaptent tout particulièrement au support électroluminescent.



Philippe PARRENO, *TV Channel*, 2013

L'écran de *TV Channel*, trônant au milieu de la salle, s'élève du sol au plafond et sa largeur bouche les deux tiers de l'allée. De face, sa structure transparente montre le réseau régulier des diodes, tandis que son verso révèle les branchements et les fils de l'alimentation électrique. De loin, l'image paraît comme une œuvre pointilliste. De près, l'œil ne perçoit que les vacillations de lumière dont l'abstraction semble indépendante du mouvement des images. Les noirs se perdent dans la trame électroluminescente d'où ne surgissent que des points de couleurs. Les quatre films n'ont pas été réalisés en rapport les uns avec les autres ni n'ont été

produits pour être diffusés sur cet écran particulier, mais leur association sur ce support singulier compose une œuvre polyptique sur la dématérialisation. Dans *Alien Seasons*, les phosphorescences des céphalopodes paraissent provenir des diodes. Leurs couleurs vacillent avant de s'évanouir, elles sont comme en apesanteur, ne diffusant aucune ombre. Elles se constituent sur du vide. Il n'y a pas de noir. Les diodes génèrent des éclats qui s'apparentent à des émanations. L'obscurcissement des images est sans consistance. Il n'inspire aucun pressentiment, aucune intuition. Il n'aspire aucune lumière qui viendrait le réchauffer et l'animer. Il correspond à un trou dans l'espace.

Dans *The Writer*, les mouvements des six mille pièces de l'automate de Pierre Jaquet-Droz fusionnent avec les différentes intensités diodiques. L'expression impassible de la poupée anthropomorphe s'anime d'une vibration électrique, son regard et ses cils paraissent vaciller dans la lumière. Le montage alterné entre les mouvements mécaniques, les expressions de la poupée et l'écriture de sa main conjuguent la lumière du métal, de la cire et du papier, mais sur un fond adynamique. Le contraste a perdu ses noirs, comme réduits au silence. Les gros plans sur le visage du petit écrivain en cire soulignent ses yeux cernés par de longs cils qui scintillent d'un éclat d'expression presque humaine. Le noir de ses pupilles se perd dans l'atmosphère.

L'écran de diodes restructure les images en une infinité de points mobiles. Les films sont métamorphosés, se dissipant dans une poussière de lumière. Affleurant dans le crépitement des points luminescents, les représentations se manifestent telles des visions spectrales. Elles exsudent des immanences fugaces. Mais à l'opposé des *Light Machines* de Xavier Veilhan, le *TV Channel* de Philippe Parreno ne produit pas de chaleur. Les petites ampoules des premières produisent une chaude incandescence tandis que les diodes du second génèrent une lumière froide. Liées à la puissance électrique, les lampes fusionnent l'énergie du matériel avec celle des films dans une combustion symbolique. Les *Light Machines* semblent témoigner de l'embrasement de la pellicule imprégnée de lumière. Au contraire, *TV Channel* ne paraît pas être « touché » par le scintillement des images. La comparaison entre les œuvres de Xavier Veilhan et de Philippe Parreno met en évidence une des caractéristiques principales du numérique, sa capacité à conformer des incorporels. Inévitablement, des fantômes du cinéma aux personnages virtuels sans aura spectrale, le spectateur mesure le degré de vraisemblance de chaque incarnation à l'écran par analogie au réel, comme dans le cas des hologrammes.

CHAPITRE 2. 2. – DE L'HOLOGRAMME À L'ENTITÉ HOLOGRAPHIQUE

La transparence et l'immatérialité sont deux des propriétés du numérique. Elles définissent, l'une et l'autre, l'espace de représentation des univers de synthèse où figures et motifs se fondent et se confondent, évoluent et se métamorphosent d'un état à l'autre dans une fluidité apparente. Les images digitales se combinent entre elles, simulant des interactions semblables à la croissance et la prolifération moléculaires pour créer l'impression de phénomènes vivants dans le réseau vaporeux des pixels. Au sein du tissu électronique, les manifestations synthétiques se conforment et participent à la composition d'un espace dont l'expansion s'accroît aux rythmes des mutations. Néanmoins, l'espace ne prend « corps » que parce qu'il se charge d'une perception ou d'une sensation. Il ne s'incarne que dans l'interaction avec le spectateur, ce qui donne l'impression que la vectorisation du numérique correspond à la perspective de l'imagination. Mais la consistance de l'interactivité en temps réel est fragile parce que le signal numérique vacille lors d'un « contact » pour s'évanouir lorsque rien ne le sollicite. Comme l'écrit la philosophe française Anne Cauquelin :

« Si nous prenons le temps qui officie dans l'espace cybernétique, nous lui trouvons un air de ressemblance avec ce temps incorporel. Lui aussi a quitté la perspective spatiale par laquelle nous l'interpellons d'habitude. [...] Les deux événements que sont émission et réception semblent se passer dans le même instant. Nous serions alors d'emblée, avec ce cybertemps, dans le temps parfait de la sphère céleste dont toutes les parties coïncident entre elles, tout en gardant, selon l'expression commune, les pieds sur terre, pris comme nous le sommes dans le cycle mesuré et successif du mouvement local.¹⁹⁵ »

Dans cette temporalité particulière, l'hologramme est une image par laquelle s'ouvre la nuit de l'écran dans la tactilité des pixels. Il matérialise notre désir d'apercevoir au creux de l'obscurité, dans l'invisible, ce qui fait sens.

¹⁹⁵ Anne CAUQUELIN, *Fréquenter les incorporels, Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, Lignes d'art, Presses Universitaires de France, 2006, p. 102

L'hologramme ne recherche pas le trompe-l'œil, au sens où il ne produit pas d'effet mimétique qui abuse le spectateur. Son aspect spectral expose un manque. Or le trompe-l'œil, comme le précise Jean-Marie Pontevia,

« n'a pas pour fin essentielle de tromper ; il ne trompe que fugitivement, l'espace d'un instant, et sa fin véritable est ensuite de permettre à l'œil de se détromper. Le trompe-l'œil ne fait pas illusion, il attire l'attention, au contraire, sur le caractère quasi-hallucinatoire de la ressemblance. Qu'est-ce que la ressemblance ? C'est une quasi-identité, qui ne pourra jamais aller jusqu'à l'effacement complet de la différence.¹⁹⁶ »

L'hologramme ne leurre pas celui qui le regarde. Ses artifices produisent une présence « ressemblante » selon les termes du philosophe. Dès lors, ce qui le définit n'est pas sa capacité à reproduire le réel, mais sa dissemblance par rapport au modèle.

2.2.1. – LES DIFFERENTS NIVEAUX DE MATÉRIALITÉ DE L'HOLOGRAMME

L'hologramme comme image-objet

Les hologrammes de la saga *Star Wars* marquent une étape importante dans l'imagerie du cinéma de science-fiction. Présageant du futur d'une télécommunication intergalactique, le réalisateur américain George Lucas propose, dès le premier épisode de la trilogie originale¹⁹⁷, des visions holographiques qui ressemblent à des transmissions vidéo en direct.

Dans *Star Wars* (1977), le premier hologramme est celui de la Princesse Leia Organa (Carrie Fischer) projeté par le robot R2-D2. Il correspond à la communication d'un message adressé au chevalier Jedi Obi-Wan « Ben » Kenobi (Alec Guinness) et au héros de l'Alliance Rebelle Luke Skywalker (Mark Hamill). De petite taille, la souveraine apparaît comme une poupée phosphorescente. Tramée avec des lignes lumineuses, elle vacille telle une image télévisée pendant que le droïde R2-D2 reste à l'écran lors de la transmission. Conscient de la source d'émission, le spectateur ne confond pas l'apparition de la Princesse Leia avec son

¹⁹⁶ Jean-Marie PONTÉVIA, *Tout a peut-être commencé par la beauté, Écrits sur l'art et pensées détachées*, op. cit., p. 37

¹⁹⁷ Georges LUCAS, *Star Wars*, 1977; Irvin KERSHNER, *The Empire Strikes Back*, 1980; Richard MARQUAND, *The Return Of Jedi*, 1983

spectre. Il ne voit pas un fantôme. Il perçoit bien un message visuel. Son rayonnement vidéographique lui assigne une matière tangible pour les protagonistes du film. Ses proportions lui confèrent l'échelle d'un objet. Au sein du film, l'hologramme s'inscrit dans la réalité, prenant place entre ses deux interlocuteurs. Pour le spectateur, il se présente comme une image-objet. Les repères s'abolissent et la communication vidéo-holographique devient plausible dans le futur de la guerre des étoiles.



George LUCAS, *Star Wars*, 1977

Dans *Star Wars* et dans les deux suites *The Empire Strikes Back* (1980) et *The Return Of Jedi* (1983), les hologrammes paraissent en volume et sans support matériel. Ils n'ont pas pour fonction de *simuler* une présence mais seulement de *représenter* leur source à la manière d'un délégué, d'un émissaire, donc d'attester de l'authenticité du message et de sa provenance. Seuls sont retenus les éléments qui confirment leur parenté avec leur origine. Parce qu'ils sont perçus comme tels, ils ne sont marqués d'aucune déficience ou d'aucune infériorité par rapport à leur modèle. Il ne s'agit pas de penser à travers eux un rapport de causalité mais de filiation, ni de hiérarchiser des degrés de réel, entre la réalité et sa diffusion, mais d'authentifier la personne à l'origine de l'émission. Qu'ils transmettent un enregistrement ou une communication en direct, les hologrammes de *Star Wars* entraînent vers une sorte

d'atemporalité. Le temps est soudainement suspendu à l'éclair holographique. Ils se distinguent même du souvenir lors d'un message différé. Alors que la remémoration nous renvoie à ce qui n'est plus, l'hologramme nous met en prise direct avec *ce qui a été* en effaçant l'épaisseur du temps. Il rend le passé actuel, palpable, tactile. Il reconstitue une image compacte, dense et homogène d'un intervalle temporel.



Irvin KERSHNER, *The Empire Strikes Back*, 1980

L'hologramme articule et rapproche différents niveaux de réalité pour témoigner de la véracité du message qu'il véhicule. Par exemple, dans *The Empire Strikes Back*, le réalisateur Irvin Kershner joue de la différence entre les hologrammes et les apparitions fantomatiques. D'un côté, la communication holographique en direct imite l'aspect bleuté d'un signal vidéo. La faible définition, qui suffit à la transmission du message, nous assure paradoxalement de la conformité avec le modèle. De l'autre, la présence spectrale est une image transparente qui flotte dans l'espace nimbé d'une aura. Sa netteté, meilleure qu'un hologramme, convient à la clarté d'un souvenir qui hante la mémoire, comme le fantôme d'Obi-Wan Kenobi qui demeure pour Luke Skywalker son seul et unique maître. Le fantôme mémoriel produit un double mais n'égale pas le modèle, tandis que l'hologramme *incarne* le sien. Ce dernier se substitue à l'original, même s'il porte en lui la marque d'une insuffisance par rapport à la réalité. Il matérialise l'absence d'un sujet et d'un objet par leurs présences fantasmées. Le contact n'est que relatif. L'hologramme est en partie dissemblable. Il dévoile autant le modèle original auquel il se réfère que la distance qui l'en sépare. Sa nature est distincte du simulacre

numérique qui prétend rivaliser avec la réalité, se substituer à elle. À l'inverse de la représentation illusionniste, l'hologramme, en soulignant la différence entre la projection sensible et le sujet réel, jette un pont entre les deux dimensions, il maintient en rapport ce qu'il distingue. Il s'agit, en effet, d'établir lors d'une télécommunication une continuité entre la réalité et sa substitution holographique, de rendre homogène leurs deux modes d'existence dans le concret, puis de les maintenir à égalité dans le régime des images.

Une représentation de plain-pied avec le réel

Dans la trilogie *Star Wars* des années 2000, George Lucas, pourtant à la tête d'ILM, *Industrial Light & Magic*, l'un des plus grands studios d'effets spéciaux, décide de préserver la nature quasi-primitive des hologrammes des années 1970-1980. Les présences holographiques ressemblent encore à des images TV tramées et bleutées qui établissent une distance spatio-temporelle entre la référence originale et sa communication holographique. En regard de l'illusionnisme numérique actuel, leur anachronisme technologique leur confère une aura nostalgique. Les hologrammes de la nouvelle saga *Star Wars* apparaissent comme issus de la préhistoire des effets spéciaux, ce qui leur confère soudain une certaine authenticité. Leur définition plus faible par rapport aux séquences en images de synthèse plus élaborées les pourvoit du manque, cet appel en creux de la réalité du personnage, dans lequel se réfléchit l'identification. Georges Lucas joue sur ce défaut des hologrammes pour toucher le spectateur, corroborant le fait que la valeur d'une image ne dépend pas de sa plénitude mais bien de ce qui en elle ne se laisse prendre au piège d'aucune représentation. Le spectateur est ainsi plus enclin à vaincre sa méfiance vis-à-vis de l'illusionnisme plus sophistiqué des séquences numériques dont l'artificialité est malgré tout manifeste.



George LUCAS, *Star Wars Episode I : The Phantom Menace*, 1999; *Star Wars Episode II : Attack of the Clones*, 2002; *Star Wars Episode III : Revenge of the Sith*, 2005

Les hologrammes des années 2000 ont tout de même évolué par rapport à la première trilogie. Leur apparence est plus évanescente, leur rayonnement bleuté est moins irisant mais l'interlignage vidéo, omniprésent, reste le même. Les scènes du conseil des Jedi démontrent leur efficacité dans la fiction : les membres absents qui communiquent à distance sont intégrés à l'assemblée au même titre que ceux physiquement présents. Leur image grandeur nature s'installe à leur siège attitré de haut-dignitaire. L'hologramme anthropomorphise son sujet dans la réalité : sa forme 3D est consubstantielle à l'apparition d'une présence, qui habite et transfigure l'image irradiante.

Les apparitions holographiques réalisent le rêve d'une image qui s'inscrit dans la réalité. Elles accomplissent l'aspiration des cinéastes à traiter la représentation à égalité avec le réel, dans le réel. En tirant parti de l'obsolescence rapide des technologies, George Lucas attribue une matérialité, un effet de vraisemblance qui élèvent les hologrammes au rang de sujets

plongés dans l'histoire. Les hologrammes de *Star Wars* cristallisent une présence en image, dont la luminescence ressurgie du passé dépasse le support qu'on leur assigne comme limite concrète.

La tactilité holographique

Au cours des années 1980 - 2000, les hologrammes de *Star Wars* décident de nombreux réalisateurs à jouer des diverses matières de la vidéo, de la définition la plus faible à la plus fine, pour exposer différents niveaux de réalité. Avec la normalisation de la HD bien supérieure aux standards précédents, les années 2000 voient se développer une conscience historique du médium vidéographique. Les différentes techniques de l'image vidéo, de ses origines à nos jours, déclinent autant de propriétés sentimentales et affectives, qui sont attachées aux époques qu'elles caractérisent. Comme pour la photographie, la trame vidéo, selon l'époque, se dote d'une valeur mélancolique que le spectateur perçoit comme la reviviscence d'un passé technologique, plus proche de la perception humaine, plus proche du fonctionnement mémoriel et de l'imagination. Aussi fragiles soient-ils, les divers standards vidéo, des premières émissions télévisées aux récentes expériences de synthèse, à leur tour préservent et garantissent l'histoire de l'homme contemporain et de ses représentations. Les artistes comme les réalisateurs contemporains, conscients de cette historicité du médium, exploitent alors la variété de ses matières pour « sentimentaliser » leurs images.

La descendance des hologrammes de *Star Wars* n'est pas tant à trouver dans ses épigones de la science-fiction que dans la richesse de vocabulaire de la matière vidéo. George Lucas ne pouvait être conscient en 1977 de l'évolution du médium et anticiper la création de synthèse mais ses visions holographiques contenaient en germe ce que l'histoire numérique véhicule désormais en valeur d'allégorisation. La création digitale ne peut que se nourrir de la symbolisation de sa propre matière pour traduire ses différents états. Outre sa capacité à enfanter des univers entiers et des illusions confondantes de réalisme, elle aime se rappeler ses origines artistiques et son évolution pour disperser dans son monde chimérique une conscience historique. Le cinéma des années 2000 exploite cette nouvelle conscience et retrouve dans les hologrammes et leurs transparences une occasion de discourir sur ses propres effets.

Sans cesse utilisés pour transmettre des messages d'un autre temps ou d'une autre galaxie, les vacillant hologrammes de *Star Wars* font désormais partie des emblèmes du cinéma d'anticipation. Narrativement, leurs apparitions ne sont jamais déterminantes, mais d'une part elles rapprochent et relient, au sein de l'intrigue des lieux, et des situations qui nécessiteraient plus de commentaires pour comprendre leur intégration dans l'évolution dramatique et surtout, elles inaugurent la réflexion sur l'historicité des plastiques vidéographiques.

Comme *Star Wars*, mais dans un registre plus sombre, *Minority Report* (2002) de Steven Spielberg fascine celui qui s'intéresse au futur des images. Il est l'un des films de science-fiction, à l'image de *Blade Runner* (1982) et *Matrix* (1999), qui présente un futur technologique crédible en avance sur son temps. Dans ce long-métrage inspiré d'une nouvelle éponyme de l'auteur américain Philip K. Dick, le réalisateur propose en effet une gamme de technologies qui augure des écrans de demain. Des multi-écrans interactifs aux projections émettrices de messages personnels, tout dans ce film semble provenir d'un futur proche, jusqu'aux différentes textures de la trame électronique exploitées sous diverses conformations. Les hologrammes sont éminemment présents puisqu'ils se déclinent sur divers supports.

L'action se déroule à Washington en 2054. L'organisation gouvernementale *Précrime* spéculé sur les hallucinations divinatoires de médiums - les *précogs* - pour appréhender les criminels avant qu'ils ne passent à l'acte.

« Imaginez un monde sans meurtre. Il y a six ans, le taux d'homicide national était en pleine expansion. Seul un miracle arrêterait le carnage. Au lieu d'un miracle, il y en eut trois : les précognitifs ('qui ont la capacité de voir l'avenir'). En un mois, grâce au programme Précrime, le taux de meurtre de D.C. baissa de 90%. En un an, Précrime mit fin au meurtre dans notre capitale. À présent, Précrime peut vous servir. Nous voulons nous assurer que chaque Américain pourra miser sur l'infaillibilité du système et que notre sécurité sera aussi garante de notre liberté. »

Les *précogs* sont trois humains, deux femmes et un homme. Plongés dans un bain lactescent, la tête coiffée d'un casque de transfert de données, les augures du futur sont maintenus dans un état semi-léthargique. Leurs pressentiments fournissent l'heure du décès, le nom de l'agresseur et celui de la victime. Les indications sont gravées sur une petite boule en bois. Les autres aspects du crime se décryptent à partir de leurs visions prémonitoires sur un grand écran demi-circulaire translucide nommé *pré-vid*. Les divers points de vue de la scène du crime se distribuent selon plusieurs séquences vidéo, indépendantes et librement

associées. L'écran transparent rempli de fichiers d'images paraît comme un story-board mobile qui appelle à la recomposition.

En tant que supérieur, John Anderton (Tom Cruise), chef de l'unité expérimentale *Précrime*, est le metteur en scène chargé de décoder et de conjuguer ensemble les prémonitions visuelles des médiums pour trouver le lieu du crime avant que le meurtrier ne commette son forfait. L'agent est muni de gants à interfaces sensibles pour télécommander les images de façon tactile. Devant l'écran, ses gestes, amples et rapides, examinent les intuitions des *précogs* comme des pièces à conviction. La chorégraphie de ses mains, munies à chaque doigt de capteurs sensitifs, cadence la recherche des indices visuels pour trouver le lieu du crime. La mission de stopper le geste du meurtrier avant son crime exige de l'agent Anderton une célérité qui stimule son équipe à déchiffrer rapidement le sens des images et à réaliser le montage logique des prémonitions des *précogs*. Steven Spielberg précise ses intentions de réalisation quant aux visions holographiques sur l'écran *pré-vid* :

À Kurt Mattila et Matt Checkowski d'Imaginary Forces, créateurs des visions des *précogs* : « Je leur ai dit que quand les *précogs* verront le futur, ils le verront à travers un prisme. Ils ne le verront pas comme un film monté. Je ne voulais pas d'écran carré. Leurs visions ne doivent pas être sur un écran carré, mais sous forme de cercle. Notre vision est circulaire. Nous ne voyons pas les choses dans un carré. Ils ont trouvé une technique permettant de donner à leurs visions un aspect organique. Le résultat est extraordinaire. Une autre compagnie Asylum a marié les visions créées par Imaginary Forces et ils ont combiné tout ça sur nos écrans *pré-vid* et ils ont intégré le tout dans les scènes. ¹⁹⁸»

La salle de *précognition* est symbolique des relations que le cinéma entretient avec le spectateur, comme témoin et comme sujet de l'action. L'écran des prémonitions met à jour le montage cinématographique sous la forme métaphorique d'un story-board mobile et transparent. Il montre les constructions imaginaires, les échanges infralangagiers entre le spectateur et ce qui se produit à l'écran. Il reflète la multiplicité et l'intensité des combinaisons que permet la mise en scène de cinéma par rapport au « réel » comme par rapport aux constructions imaginaires, le plus souvent sans séparation distincte entre les deux. Le mode impressionniste des déclinaisons des images présente, sans s'arrêter à la seule réaction émotionnelle, ce qui se joue dans l'esprit du spectateur. Dans cette perspective, l'écran transparent de la salle de prévisualisation est comme une métaphore de son expérience. Kurt Mattila et Matt Checkowski expliquent que « c'était difficile de transformer

¹⁹⁸ Steven SPIELBERG, *Minority Report DVD 2 : Les Bonus*, DVD, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2003

ce que l'on voit dans sa tête en une vraie vision. Ce que l'on voit dans notre tête n'est pas statique. Ça bouge. C'est un peu comme des polaroids vivants, des fragments de temps. [...] Chaque couche fluctue du net au flou, hors et dans le champ de vision. Et cela a donné une certaine vitalité à la précision.¹⁹⁹ »



Steven SPIELBERG, *Minority Report*, 2002

Suivant la danse de John Anderton, le spectateur cherche à atteindre dans les images quelque chose qui ne se réduit pas à leur matérialité. Un phénomène d'ordre anthropologique inspire les mouvements d'images qui paraissent, s'enchaînent et expirent comme des souvenirs. Les vidéos s'ouvrent et se ferment comme le cillement des yeux. Elles suscitent en nous quelque chose que l'on pourrait nommer une *expérience intérieure*. Tom Cruise nous raconte que « Steven voulait cet écran sur lequel je lis et d'où j'obtiens des informations des précogs. Il voulait créer cette danse, cette gestuelle et ce langage informatique en ajoutant des éléments physiques²⁰⁰ ». Le conseiller en science et technologie de *Minority Report*, John Underkoffler, précise que « Steven ne voulait pas de manette, de clavier ou de souris. Il voulait un langage gestuel. Les gens utilisent leurs mains comme s'ils dirigeaient une symphonie. Ils font bouger des trucs sur l'écran afin de s'orienter à travers les prévisions²⁰¹ ».

L'extrême tactilité des images de l'écran *pré-vid* est évoquée au sein même du film. Il est expliqué dans un dialogue avec le représentant du ministère de la Justice, Danny Witwer (Colin Farrell), que John Anderton « gratte l'image » (*'scratch the picture'*) pour trouver des

¹⁹⁹ Kurt MATTILA et Matt CHECKOWSKI, créateurs des prévisions, in Steven SPIELBERG, *Minority Report DVD 2 : Les Bonus*, op. cit.

²⁰⁰ Tom CRUISE, in Steven SPIELBERG, *Minority Report DVD 2 : Les Bonus*, op. cit.

²⁰¹ John UNDERKOFFLER, conseiller en science et technologie, in Steven SPIELBERG, *Minority Report DVD 2 : Les Bonus*, op. cit.

indices sur le lieu du meurtre. Le verbe « gratter » pour parler de montage virtuel est significatif de la façon dont nous percevons la tactilité des images numériques. Le « toucher » du doigt suffirait à travailler directement leur matière synthétique, donc manipulable. Par rapport à l'histoire du cinéma, gratter l'image renvoie aux poussières, rayures, brûlures d'une pellicule altérée et aux recherches expérimentales qui apprécient de traiter le photogramme comme une peinture, ajoutant ou retirant de la matière, le retouchant avec des pigments, des collures, en l'éraflant, en le dégradant, en le brûlant à dessein. Gratter une image vidéo ou numérique n'est pas du même ordre et lui conférer une impression de matière passe par d'autres techniques que celles issues des arts plastiques traditionnels. Nous acceptons de ce fait que l'altération « virtuelle » - comment peut-il en être autrement ? - d'une image digitale confère à cette dernière un statut de matériau qu'il serait possible de « gratter » par l'intermédiaire d'une interface « tactilisante ». Dans *Minority Report*, sur l'écran de précognition, la matière des images se manifeste par un vacillement numérique vidéo, qui s'interprète ici comme une palpitation mentale et par des pourtours flous qui se diluent, en accord avec l'idée de visions mémorielles et imaginaires, vibrantes. L'organicité des prémonitions visuelles est associée symboliquement à la condition même des précogs immergés dans un bain lactescent. Comme l'explique Wally The Caretaker (Daniel London), la personne chargée de maintenir leur équilibre physiologique :

« Le lait photonique est nutriment et conducteur. Il améliore les images qu'ils reçoivent. La femme est Agatha (Samantha Morton), les jumeaux Arthur et Dashiell (Michael et Matthew Dickman). Nous scannons par tomographie. De la lumière blanche balaie leur casque et traverse le tissu cérébral avant lecture. Nous voyons ce qu'ils voient. Ils ne souffrent pas. Ils sont sous dopamine et endorphine. On contrôle leur taux de sérotonine pour éviter un sommeil trop profond ou une veille trop excessive. Mieux vaut ne pas voir en eux des humains. [...] Ils ne nous perçoivent pas. Ils ne voient que l'avenir. »

Le début de *Minority Report* joue de la croyance du spectateur. La scène de l'homicide se déploie comme un film fractionné et la multi-projection donne l'impression d'assister au découpage du film. L'atomisation des images sur la transparence de l'écran Pré-vid dédouble le montage. L'analyse de l'illusion cinématographique réjouit notre désir de décomposer la magie du cinéma pour y deviner le secret du mouvement.

D'une certaine façon, les prémonitions des précogs racontent des histoires qui ne sont qu'indices visuels. Elles livrent le spectacle du futur dans le présent du film. Les images, où triomphe le spectaculaire de l'homicide, loin de refléter la réalité parce qu'elle n'a pas encore

eu lieu, s'inspirent des mises en scènes cinématographiques où le futur trouve son accomplissement filmique. Se prétendant reflet de ce qui adviendra « inéluctablement », le cinéma joue avec notre raison. Comme l'explique Jean-Louis Comolli :

« L'analyse, qui dénoue la magie de la synthèse du mouvement, est une magie plus grande encore. Elle dit qu'elle défait le leurre en le renforçant. Elle élève en puissance l'illusion cinématographique au moment où elle paraît l'anéantir. C'est en cela qu'un leurre devient véritablement leurrant : au moment où nous en prenons conscience, cette conscience ne l'exténue pas. Au contraire, elle le relance. Loin d'y mettre fin et d'en annuler le charme, cette conscience le garantit une nouvelle fois sur le mode de la jouissance. Savoir fait partie du piège, c'en est le ressort. À son tour, et sans doute plus puissamment que les autres spectacles d'illusion (la fameuse 'impression de réalité'), le cinéma nous permet de jouer à la fois la carte de la croyance et du doute, de les couper l'une par l'autre, de les relancer sans fin : nous voulons un reflet qui obéisse au monde, qui nous rassure quant à son existence et sa relative disponibilité, et d'un autre côté nous voulons une représentation qui puisse se substituer à ce monde pour l'enchanter ou en conjurer les périls, le spectacle du monde devenant 'le monde', un monde supplémentaire, un monde de remplacement.²⁰² »

Les prémonitions visuelles des précogs suffisent à faire preuve, elles ont pour objet le présent lui-même et ses potentialités. Les gestes de John Anderton s'assurent qu'elles sont tissées de réel et qu'elles témoignent d'indices authentiques. La rapidité d'exécution de l'agent accorde passé et futur proches, « ces deux temps si habiles à conjuguer leur double absence²⁰³ ». Leur montage crée une histoire. Les images apparaissent comme des signes qui s'ordonnent en intrigue signifiante, leur valeur de témoignages porte promesses et menaces. La mise en fiction du présent conduit le regard vers l'évidence : le métier de John Anderton est de dégager cette évidence de la virtualité de l'anticipation. Sa vocation même lui donne la possibilité de jouer de toutes les transformations du présent en l'histoire d'un crime. La puissance du cinéma révèle « naturellement » que ces juxtapositions d'images attestent d'une réalité construite avec le réel de l'anticipation. Ainsi, l'écran donne vie aux images qui cherchent leur forme sensible et renverse le rapport initial que nous entretenons avec le cinéma, en ce qu'il les arrache à l'illusion et à l'inconsistance.

²⁰² Jean-Louis COMOLLI, « Le miroir à deux faces », *Arrêt sur histoire*, Paris, Collection Supplémentaires, Centre Georges Pompidou, Éditions du Centre Pompidou, 1997, pp. 12-13

²⁰³ Jacques RANCIÈRE, « L'inoubliable », *Arrêt sur histoire*, op. cit., p.48

L'hologramme comme icône

La suite de *Minority Report* repose sur une faille dans le système supposé infaillible de *Précrime*. Lors d'une visite dans le « temple » où dorment les précognitifs, l'agent John Anderton est agrippé par un des trois augures, Agatha, qui l'oblige à voir ce qu'elle a en tête ; se projette alors le cauchemar d'un meurtre passé, une femme morte par noyade. Curieux, l'agent John Anderton souhaite connaître l'histoire et l'identité de cette victime et se rend au département de Confinement, où les présumés coupables survivent en cryogénéisation dans des sarcophages de verre. Il retrouve la vision du *précog* dans la mémoire d'un individu, jamais identifié, qui aurait noyé une certaine Anne Lively (Jessica Harper) au lac Roland. Le présumé criminel est debout dans sa cage transparente. Un premier écran, au niveau de son abdomen, montre le battement de son cœur et délivre des informations sur son état physique ; un second est placé devant son visage avec les images de sa mémoire, qui ressassent le crime en boucle. L'image de la victime se superpose sur sa figure, donnant l'impression que l'anesthésie n'a pas endormi son fonctionnement cérébral. Le département du Confinement ressemble à une grotte, un puits sans fond. Le rassemblement des corps endormis dans les sarcophages de verre forme une cathédrale mobile dont les bases se perdent dans les limbes.

L'agent en vient à prélever sur une disquette transparente les données corrélatives aux prévisions des augures. L'objet se tient dans la main et diffuse les images enregistrées, de la taille d'une photographie d'identité. John Anderton l'examine comme un portrait miniature contenant les renseignements sur l'identité et l'assassinat d'Anne Lively. En anglais, l'adjectif « lively » désigne une personne gaie, pleine de vie et d'énergie. Dans *Minority Report*, *a contrario*, il qualifie une morte qui revient sans cesse hanter l'esprit des précogs, comme un écho mémoriel, créant une impression de déjà-vu. Néanmoins, Anne Lively, à l'image de son visage sur la disquette translucide, paraît bien vivante.

Quand John Anderton rapporte la disquette à Lamar Burgess (*Max von Sydow*), le créateur de l'agence Précrime, ce dernier l'examine comme un portrait. Contrairement à Anderton, il sait que cette femme est la mère d'Agatha, la plus précieuse et indispensable des trois précogs, celle grâce à qui le système se targue d'être infaillible. Jadis, Anne Lively, après avoir abandonné sa fille, voulut la récupérer mais Lamar Burgess complota son assassinat pour garder Agatha. Précrime classa l'homicide dans les « rapports minoritaires », ceux dont la résolution s'avère problématique. Comme une image qui ressurgit du passé, le visage

d'Anne Lively sur la disquette semble accuser son meurtrier : la victime paraît ressusciter dans les yeux de son assassin. De son apparition sur le sarcophage de verre du présumé coupable à son transfert sur la disquette de John Anderton, jusqu'à sa redécouverte par le véritable tueur, l'image enregistrée de la défunte tourne en boucle. L'expression de son visage correspond à ses derniers instants lors de sa noyade dans le lac. L'effet de répétition d'un support à l'autre relativise sa réalité mais son évanescence intrigue suffisamment pour croire à une vie saisie dans l'épaisseur d'une lentille optique.



Steven SPIELBERG, *Minority Report*, 2002

La figure diaphane d'Anne Lively « dans » le support transparent renvoie aux portraits en miniature sur ivoire, porcelaine et camée (XVIII^e et XIX^e siècles) qui réfléchissent la lumière, au daguerréotype poli comme un miroir et aux premières plaques photographiques. Le visage de la femme paraît comme si son faciès s'était défait de son crâne pour être happé dans l'espace holographique. Son apparition flottante donne l'impression que l'enveloppe charnelle repose sur l'anatomie, qu'elle peut même s'en détacher comme dans les représentations de saint Barthélémy écorché vif tenant sa propre peau à bout de bras comme un manteau de chair (la plus célèbre étant celle de Michel-Ange dans *Le Jugement dernier* de la Chapelle Sixtine, cf. *Under the Skin* dans la partie 1). En soi, le visage vacillant d'Anne Lively conserve quelque chose de la trace et du mystère de l'Incarnation. L'image rappelle l'iconographie de sainte Véronique avec le voile. Les exemples de l'histoire de l'art les plus parlants sont ceux où la sainte tient dans ses mains le linge où figure la Sainte Face, comme dans la version de Mattia Preti du Los Angeles County Museum of Art. Le visage du supplicié est imprégné dans le tissu et semble regarder la sainte. L'effet est aussi saisissant que dans les toiles de Domenico Fetti (1618-1622, Samuel H. Kress Collection), de Francisco de Zurbarán²⁰⁴ et de

²⁰⁴ Francisco de ZURBARAN, *Sainte Face*, vers 1630-31, Nationalmuseum, Stockholm ; *Le Voile de Véronique*, 1658, Museo de Bellas Artes, Bilbao ; *La Sainte Face*, 1658, Museo Nacional de Escultura, Valladolid

Philippe de Champaigne (1650, Brighton, Art Gallery and Museum). L'œuvre d'art, dans le lien qu'elle observe avec le Dogme de l'Incarnation, symbolise l'empreinte du Verbe dans la chair. Elle joue de l'économie mimétique et présentifie autant qu'elle représente.



Mattia PRETI, *Véronique tenant un tissu où s'est imprégné le visage de Jésus*, 1655-1660, Los Angeles County Museum of Art
Francisco de ZURBARAN, *La Sainte Face*, 1631, Nationalmuseum, Stockholm

Le visage en transparence d'Anne Lively est complexe : ses zones d'ombre, son regard surtout, forment des trous noirs qui s'interprètent comme une profondeur ou comme le pressentiment de la mort. Son faciès paraît se couvrir d'un voile d'expression. La noirceur des yeux, la ligne sombre des lèvres entrouvertes suggèrent un esprit, une mémoire en sommeil. L'inquiétude du portrait rappelle la mysticité des masques du théâtre de l'Antiquité grecque et celle de la statuaire romaine. L'exemple le plus connu en est le *Patricien romain portant les bustes de ses ancêtres* (vers 30 avant J.-C.) en marbre grandeur nature du Musei Capitolini de Rome. Le haut dignitaire est debout, fier de porter dans sa main gauche le portrait sculpté de son père tandis qu'il entoure de son avant-bras celui de son grand-aïeul posé sur une petite colonne. Les trois visages montrent trois hommes d'âge mur : leur parenté est évidente et confond les générations. L'immobilité sculpturale confère à ces trois portraits un caractère presque irréel. Comme le portrait holographique d'Anne Lively saisi dans la disquette, les

visages en buste du père et du grand-père semblent aussi vivants que le patricien romain, logiquement le seul en vie lors des séances de pose pour la réalisation de l'ensemble.

La mysticité de l'hologramme portatif d'Anne Lively s'inscrit aussi en prolongement de celle des autoportraits des grands maîtres de la peinture, depuis l'*Autoportrait* (vers 1585) du Tintoret (Louvre, Paris) à *La Gamme Jaune* (1907) de Frantisek Kupka (Centre Pompidou, Mnam/Cci, Paris). Le regard introspectif du peintre qui tente de se *re-présenter* se reconnaît dans l'image même de ce visage de femme qui flotte dans la transparence du support, comme une vision à la fois accessible et inaccessible. De l'*Autoportrait* (vers 1451) de Jean Fouquet, sur un médaillon en or et émail sur cuivre du Louvre, au *Portrait d'homme avec une monnaie romaine* de Hans Memling conservé au Koninklijk Museum voor Schone Kunsten d'Anvers, en passant par le *Portrait de jeune homme avec la médaille (réelle) de Cosimo de Medicis* (vers 1474) de Sandro Botticelli, de la Galleria degli Uffizi de Florence, tenir entre ses mains une effigie instaure un rapport intime et projette l'un et l'autre dans une réciprocité. En tant que réponse dialectique à la présentation, Anne Lively surgit des limbes de la mémoire, nous fixe comme dans les portraits où les yeux de la personne peinte paraissent nous regarder quelle que soit notre position par rapport à elle. Dans *De Icona. De visione Dei (Le Tableau ou la Vision de Dieu, 1453)*, Nikolaus von Kues remarquait déjà que le regard frontal d'une figure peinte suit le spectateur où qu'il se trouve dans la pièce. Le penseur allemand comparait cet état de fait à l'« œil de Dieu »²⁰⁵. En ce sens, l'expression intense d'Anne Lively rappelle la noirceur mélancolique et effarante des portraits photographiques où la lumière semble s'enfoncer dans la rétine des yeux, comme dans le portrait de la *Marquise Casati* (1922) de Man Ray ou lors des apparitions hypnotiques du Docteur Mabuse (Rudolf Klein-Rogge) dans les films de Fritz Lang, *Dr. Mabuse, Le Joueur* (1922) et *Le Testament du Dr. Mabuse* (1933).

²⁰⁵ À propos du livre de Nikolaus VON KUES *De visione Dei*, voir Edgar WIND, *Heidnische Mysterien in der Renaissance*, Francfort/Main 1981, p. 255 ; voir également Nikolaus VON KUES, *Compendium*, trad. B. Decker/K. Bormann, Philosophische Bibliothek vol. 267, Hambourg, 1970

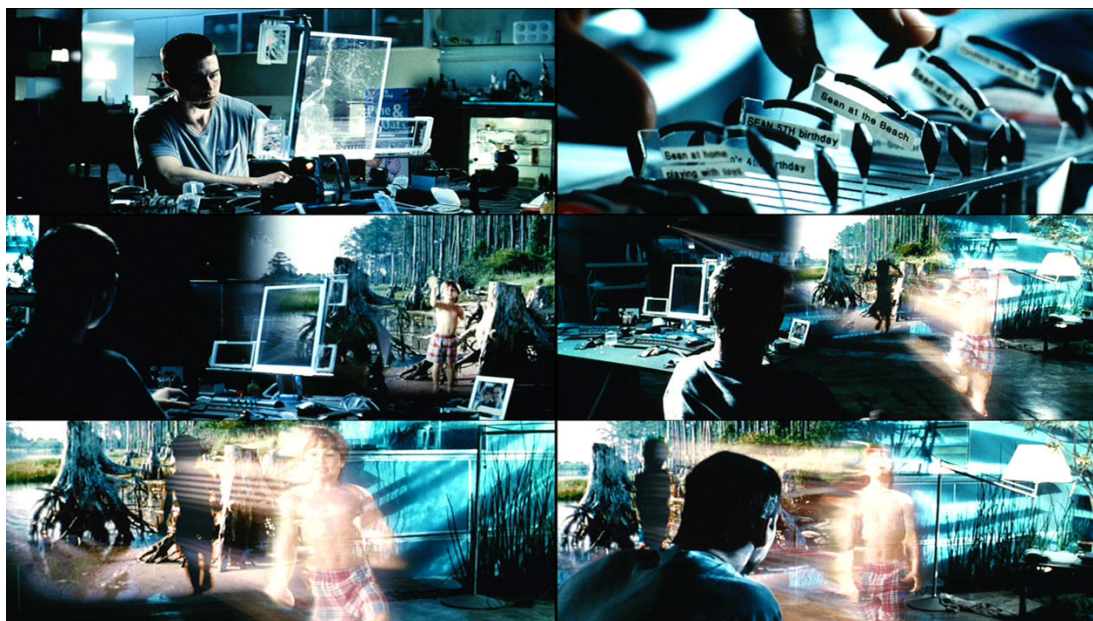


Man RAY, *Marquise Casati*, 1922, Musée National d'Art Moderne/Centre Georges Pompidou, Paris,
Fritz LANG, *Le Testament du Dr. Mabuse*, 1933

Les hologrammes comme films de familles

Une séquence de *Minority Report*, la plus intimiste, joue sur la valeur sentimentale que nous accordons à la perception plastique de l'hologramme 3D. La scène se passe au début du film et montre John Anderton hanté par l'enlèvement de son fils Sean. Chez lui, l'agent noie son désespoir dans l'opium et regarde en boucle des films de famille. Reclus dans son appartement, il se remémore et rejoue son bonheur anéanti en ayant l'impression, grâce à l'holographie 3D, que son fils et sa femme sont avec lui, près au point de pouvoir l'embrasser, jusqu'au terme fatidique des enregistrements.

La séquence débute sur des photos de famille dans une bibliothèque, comme le condensé d'une vie. Le mouvement de caméra accueille John Anderton qui pénètre dans son appartement par une baie vitrée. Ce passage de l'intime à une vue d'extérieur suggère une relative transparence entre l'espace privé et public. L'éclairage automatique suit l'entrée du personnage qui nous mène vers la cuisine où règne le désordre d'une solitude. Les lieux sont vastes et ne sont pas personnalisés. Les couleurs sont métalliques. L'ambiance est froide. La chambre, en prolongement des autres pièces, n'est pas confinée. La caméra indique un lit défait puis un petit meuble où sont éparpillés des articles de journaux sur la disparition d'un enfant et des inhalateurs de narcotiques.



Steven SPIELBERG, *Minority Report*, 2002

Le film s'attarde ensuite sur une série de disquettes transparentes avec les titres suivants : *Sean and Lara*, *Sean at the beach*, *Sean 5th birthday*, *Sean at home playing with toys*. John Anderton choisit *Sean at the beach* et énonce les mots « écran mural » qui déclenche la projection du film face à lui. La croisée de trois faisceaux détache la silhouette de Sean qui pénètre dans l'appartement, engendre une découpe à l'écran, un trou noir comme une sorte d'ombre qui crée une impression de volume. Ses pas paraissent explorer les lieux. John interpelle son fils qui lui répond. L'enfant continue de parler comme s'il dialoguait avec son père : « Tu m'apprends à courir. Dans ma classe, ils courent tous plus vite que moi ». Dans la parenthèse du temps holographique, Sean bouge et court sans avancer, réitérant les gestes et les mots reclus dans la mémoire du fichier numérique. Comme une mélodie déjà entendue, les mouvements de l'enfant se répètent dans le regard de John Anderton et s'éteignent dans sa conscience apaisée par la remémoration.

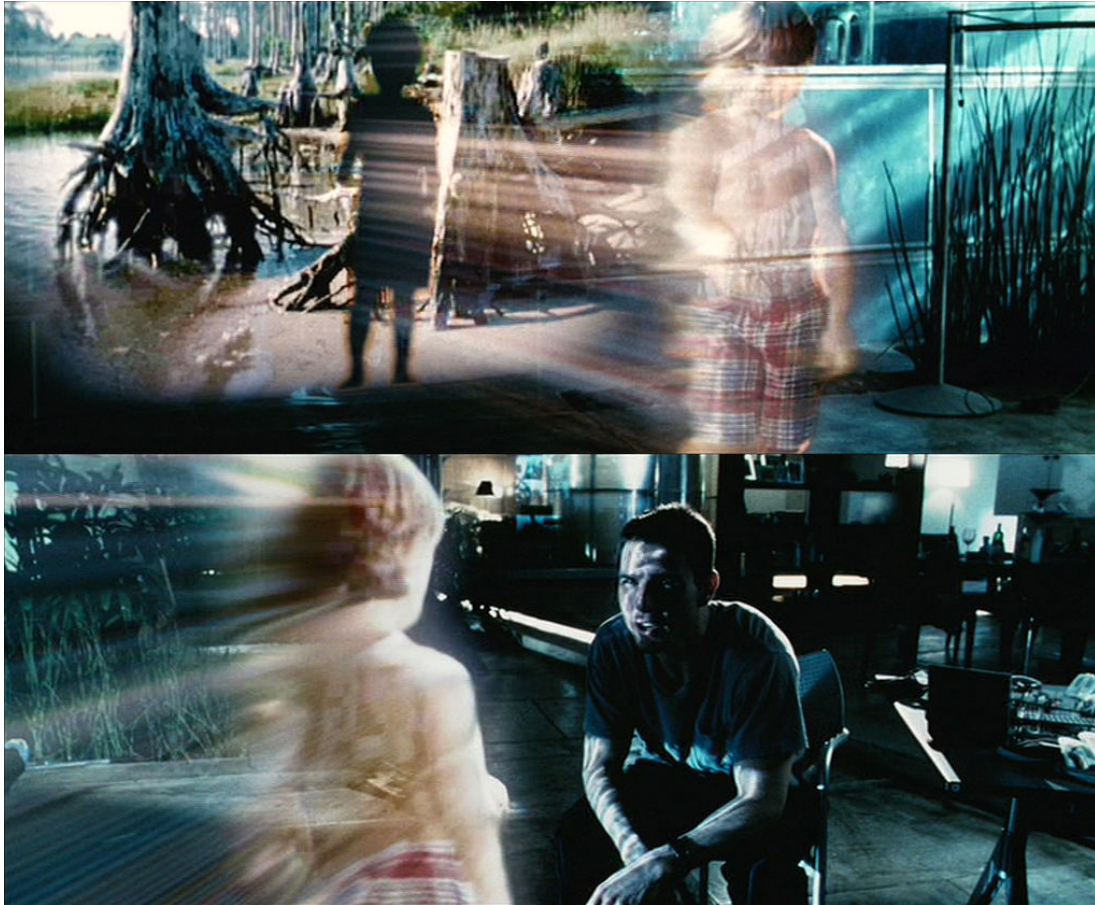
En 3D, la silhouette holographique de Sean crée comme une ombre. Paradoxalement, ce trou noir s'interprète comme une béance démontrant l'impuissance des formes à s'exprimer hors de la représentation. La désespérance de transformer l'image en réalité se cristallise par ce trou noir dont la profondeur est à la mesure de notre dépit. Comme par enchantement, l'hologramme, à première vue, semble se fondre avec le réel. Se conjuguant au présent avec l'espace environnant, il cristallise l'éclat du passé dans une constellation de points de lumière. Le leurre s'estompe sur les côtés de l'image où la silhouette de Sean se décompose dans le crépitement de la projection, qui n'est plus que traînées de lumières. En plus de l'impression

visuelle, John Anderton répète les paroles qui furent les siennes au moment du filmage, créant un effet d'écho. L'effet 3D est ainsi renforcé en symbolisant le ressassement de la mémoire. Barry Armour, le responsable des effets spéciaux à ILM, précise que :

« Nous devons créer une sorte de film hologramme amateur. Nous l'avions envisagé en pensant à la personne percevant l'image, c'est-à-dire Tom dans le film et à l'observateur de la scène, c'est-à-dire la caméra. Du point de vue de la caméra et de l'audience, l'hologramme n'était pas au point. Mais du point de vue de Tom, ça avait l'air bien. Dès qu'on passait du point de vue de Tom, à celui de la caméra, l'image était floue et inexacte. Cela disparaissait en s'alignant directement sur l'angle de vue de Tom. L'équipement holographique détecte la position de Tom et oriente l'image projetée par rapport à lui.²⁰⁶ »

Telle une manifestation de la mémoire visuelle, l'hologramme 3D de Sean, au lieu de s'intégrer dans la réalité, semble s'installer dans un monde parallèle où les êtres sont transparents comme des fantômes. John Anderton paraît y projeter à la fois son espérance et sa mélancolie. La transparence holographique porte en elle la nostalgie du héros. La palpitation des pixels communique sa sensibilité. Métaphoriquement, la traînée lumineuse derrière Sean renvoie à son désir de voir le passé prendre place dans le présent. En prolongement, l'hologramme de l'enfant se réfléchit sur le visage de John, révélant son désir de revivre son histoire familiale et de la faire revenir à lui. La reconstitution mentale du souvenir est même suggérée visuellement quand le film propose de contourner l'hologramme de Sean : logiquement, nous devrions surprendre l'image inversée du garçon mais nous entrevoyons son dos et l'arrière de sa tête. Subrepticement, à en croire la fiction, la 3D serait même capable de traduire les divagations mémorielles du héros.

²⁰⁶ Barry ARMOUR, in Steven SPIELBERG, *Minority Report DVD 2 : Les Bonus*, op. cit.



Steven SPIELBERG, *Minority Report*, 2002

« *L'incroyable disparition d'un corps à l'intérieur de l'image* » (Schefer)

John Anderton revient à ses fichiers et sélectionne *Lara and John*. Sa femme apparaît grandeur nature dans l'appartement comme une statue mobile. Subjugué, John se met debout face à elle comme si elle était réelle. Steve Braggs, le créateur du logiciel des hologrammes de *Minority Report* et responsable des séquences à ILM, formule les différentes étapes de la création de Lara sous forme holographique.

« Le mouvement de ses vêtements et sa performance étaient trop complexes pour la capture de mouvement. Nous voulions utiliser une technique basée sur l'image afin de capturer en gros une forme et de projeter une texture pour donner un effet réel mais pas trop réel non plus.

Nous commençons par une séquence du film que nous scannons. Après nous filmons Lara contre un fond vert. Nous la filmons avec 11 caméras différentes. Et celles-ci sont placées tout autour d'elle et sont synchronisées afin d'enregistrer ses actions simultanément.

À partir de là, nous reconstituons une image par ordinateur de la position de toutes les caméras dirigées sur Lara. Puis nous utilisons une technique qui recoupe les volumes afin de créer une

représentation 3D de Lara directement à partir des images que nous avons filmées avec les 11 caméras en les utilisant simultanément. En accumulant les images caméra après caméra, on arrive à une représentation 3D comme celle-ci. Voilà le résultat.

À partir de là, il reste deux ou trois choses à faire. Je prends une feuille, une sorte d'écran projecteur, je projette l'image réelle d'une des caméras du fond vert sur cet écran. Et je vais positionner l'écran dans le monde 3D où elle se trouve. C'est quelque chose que nous n'avions jamais fait, c'est une première pour ILM d'utiliser cette technique afin de créer une géométrie 3D comme celle-ci.²⁰⁷ »



Steven SPIELBERG, *Minority Report*, 2002

L'hologramme de Lara flotte dans l'espace comme une vague. Sa silhouette effervescente ondoie dans la luminescence des pixels. Pour reprendre Jean Louis Schefer, cette séance « de films (est) comme un bain qui ne peut régénérer qu'un être passé sans lui promettre aucun avenir, sans lui ménager aucun avenir²⁰⁸ ». Comme des flocons de temps, les pixels de l'hologramme forment à l'écran une couche de destin et leur mise en relief sollicite la mémoire. Dans *Minority Report*, la 3D donne l'illusion de pouvoir toucher un souvenir, de revivre une séquence du passé. En cela, la pluie de points scintillants poudroie comme une vision « spirite » en photographie, comme dans l'installation *The End of Innocence* de Mat Collishaw. Mais cette fois-ci, elle reproduit la dilution des corps dans le grain numérique. Et John Anderton, par la puissance évocatrice de l'hologramme, croit un instant en leur réalité. Leur oscillation correspond à la matérialisation de ses rêves, aussi improbables que puissent être les désirs de faire revenir les disparus.

²⁰⁷ Steve BRAGGS, in Steven SPIELBERG, *Minority Report DVD 2 : Les Bonus*, op. cit.

²⁰⁸ Jean-Louis SCHEFER, *L'homme ordinaire du cinéma*, Paris, Collection Cahiers du Cinéma/Gallimard, 1980, p. 174

« L'hallucination est totale et véritablement fascinante lorsque l'hologramme est projeté en avant [...] vous êtes dans une profondeur inversée, qui vous transforme vous-même en point de fuite... Il faut que le relief vous saute aux yeux [...] L'hologramme (est) l'aura imaginaire du double [...] Après le phantasme de se voir (le miroir, la photo) vient celui de pouvoir faire le tour de soi-même, enfin et surtout celui de se traverser, de passer à travers son propre corps spectral - et n'importe quel objet holographié est d'abord l'ectoplasme lumineux de votre corps.²⁰⁹ »

Après la séquence mélancolique avec l'hologramme de Sean, Steven Spielberg nous prépare au désenchantement. Dans le face-à-face virtuel entre John et Lara, le réalisateur montre que l'image holographique n'est constituée que de lumière et n'est que surface, sans épaisseur, sans densité. Dans le plan suivant, le cinéaste renchérit en exposant la transparence de son envers. La silhouette de Lara n'est composée que de pixels. Au terme du film de *Lara and John*, END OF FILE s'affiche brusquement, stoppant net la projection. Le retour de la femme n'est plus espéré. Son hologramme ne peut se transporter dans la vie. Le spectateur, comme John Anderton trompé par l'illusion, lit le message à l'envers et imagine un instant END OF LIFE. La désillusion véritable du héros renforce l'impression que l'illusion holographique dans *Minority Report* serait capable d'altérer la perception du réel.

END OF FILE (lu END OF LIFE), qui flotte dans le vide, prouve que les hologrammes ne perpétuent aucune survivance, qu'ils ne provoquent aucune rencontre, même virtuelle. Ils n'ouvrent qu'une brèche dans l'imagination semi-consciente de John Anderton, jouant la répétition d'un théâtre familial. Ils ressassent l'entêtement de la mémoire à ne pas voir vieillir les souvenirs. Ils s'enroulent dans la courbe du temps. Avec END OF FILE, se meurt non seulement une apparition mais aussi le mouvement que produit l'illusion du cinéma. « Ce n'est donc pas ici la mort, ni tout à fait la fin de sa suspension, mais l'incroyable disparition d'un corps à l'intérieur de l'image²¹⁰ », comme une aspiration vers les confins de l'oubli.

2.2.2. - L'EFFET « SPIRITE » DE L'HOLOGRAMME

Les images holographiques de *Star Wars* et de *Minority Report* rappellent la photographie « spirite » des XIX^e et XX^e siècles, qui passionne le monde occidental jusque dans les années

²⁰⁹ Jean BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, op.cit., p. 156

²¹⁰ Jean-Louis SCHEFER, *L'homme ordinaire du cinéma*, op. cit., p. 187

1950 et 1960, lors de séances où les manifestations ectoplasmiques et la lévitation des objets équivalent en puissance évocatrice à celles de l'âge d'or (1860-1930).

Émergeant au cœur d'une période troublée, la photographie « spirite » répond au désœuvrement des familles pendant les guerres du XIX^e siècle. Jusqu'à la Première Guerre mondiale, les communications avec l'au-delà convainquent d'une seconde vie après le trépas. Elles aident à se persuader du « bien-fondé » patriotique d'une mort au combat, même si la consolation ne dure que le temps de la prise de vue. Dans les premiers clichés des années 1870, des anglais Frederick Hudson, John Beattie et du français Edouard Isidore Buguet²¹¹, la présence fantomatique apparaît comme une nébuleuse en lévitation qui dissimule un visage reconnaissable. Le trucage utilise les ressorts de l'imaginaire populaire : les spectres sont habillés de longues robes blanches, s'élèvent dans les airs et regardent dans le vague. Dépourvues de squelette, leurs formes suggèrent une flamme, un nuage ou une vapeur, comme Sean et Lara dans *Minority Report*. Suspendue entre deux mondes, leur manifestation se superpose au portrait visionnaire du commanditaire. Dans un souci purement mercantile, les studios de l'époque garantissent une manipulation invisible et la restitution exacte du spectre au moment même de son apparition, grâce aux derniers perfectionnements techniques. L'appareil photographique se transforme en « boîte aux esprits ».

L'effet « spirite » donne l'impression que la vision appartient au temps photographique, qu'elle n'est visible que durant la pose et qu'elle ne se matérialise que dans la gélatine argentique sur papier albuminé. Comme l'illustre le titre *Passage of matter through matter* d'un cliché de l'anglais Charles Williams de 1878, elle ne prend corps qu'en contact avec la sensibilité de la substance chimique, elle est *passage de la matière à travers la matière*. « La photographie (est) l'outil qui vient à point pour matérialiser l'esprit, 'car enfin, sauf exception, l'objectif ne saurait mentir',²¹² ». En cela, les images révèlent le rayonnement invisible à l'œil nu de l'esprit des corps et des objets. Elles répondent au désir d'irréalité et au mythe de l'aura que parviennent à capter les sels d'argent des plaques et des papiers sensibilisés. « Empreintes du vivant, traces animées, elles créent l'apparition à travers leur matière même.²¹³ »

²¹¹ qui paradoxalement se proclame « photographe anti-spirite ».

²¹² Alphonse BERTILLON, *Comment doit-on faire un portrait judiciaire*, 1890 cité par Michel FRIZOT, *Du bon usage de la photographie*, Arles, Photo Poche, Actes Sud, 1987, in Françoise PAVIOT « La matière est l'envers de Dieu », Alain PAVIOT, *Vision magnétique, Iconographie de l'invisible fluïdique*, Paris, Paviot + Paviot, 2004, p. 3

²¹³ Françoise PAVIOT, *Ibid.*, p. 4

Pour les besoins de la pose et pour ajouter plus d'authenticité aux effets, les médiums en transe n'économisent pas leurs efforts. Leurs physionomies se transfigurent pour prendre les traits du défunt. Avec conviction, ils accompagnent volontiers leurs gestuelles de grimaces éloquentes. La tension à son comble, au paroxysme de l'interprétation, ils n'oublient pas le moment venu d'appuyer sur l'appareil pour prendre la photographie des « apparitions ». Les esprits reviennent de l'autre monde et sortent par le nez, la bouche, les oreilles, le nombril, l'estomac et le vagin. Les voiles ectoplasmiques, translucides et informels produisent des humeurs souples et fluides, laissant libre cours à l'imagination pour y reconnaître un membre ou une figure. Techniquement, les gazes en tissu fin et transparent conviennent à la matérialisation des esprits. Pour plus d'à-propos, au moment du tirage, le photographe incruste les visages des défunts au sein même de l'ectoplasme ou les intègre comme des fantômes phosphorescents en transparence dans l'obscurité. En symbiose avec l'imagination populaire, les fantômes n'ont que deux dimensions et pas d'ombre. Mais sur certains tirages, une zone d'assombrissement accompagne parfois leur révélation. Prévu pendant la séance de pose ou travaillé en laboratoire, l'obscurcissement derrière l'image « spirite » ajoute une touche de vérité.

Des illuminations, comme des étincelles ou des éclairs, sont aussi immortalisées pour exposer l'énergie des esprits. La lumière répand son halo et dissimule les formes : le manque de netteté est d'usage pour ne pas distinguer les trucages. Le décor, les objets et les vêtements des protagonistes sont précis pour montrer, par contraste, que le flou de la vision spirite n'est dû qu'à son caractère éminemment spectral. Les expériences de télépathie se projettent « à l'inspiration » sur le papier sensibilisé, les rayonnements « invisibles » se concrétisent par alchimie photographique. Leurs matérialisations correspondent à une photographie des « fluides » dont les radiations correspondent à l'aura de l'organisme humain.

L'évaporation d'une matière vibrante

Les hologrammes de *Minority Report* appartiennent à la famille d'images de la mémoire, des transfigurations, des émanations fluidiques, des « photographies de la pensée » et des

émanations magnétiques dont l'émission s'apparente à des auras visionnaires²¹⁴. Comme le suggère Françoise Paviot :

« Donner une apparence physique à ce qui ne se voit pas, en supposant que cela existe, saisir l'impalpable, ce qui n'a pas de réalité concrète, voilà un enjeu de taille pour la photographie, associée dès son apparition au réel et à son constat on ne peut plus objectif. [...] Il s'agit, plus précisément, de donner une visibilité au mystérieux fluide qui anime la matière, qu'elle soit animée ou inerte et ainsi, peut-être, percer quelques-uns des secrets de la vie et de l'esprit. [...] Partant du principe que notre âme est immortelle mais soumise au corps, philosophes et anatomistes ont cherché à la situer, à lui trouver son support.²¹⁵ »

Presque durant la même période, le pictorialisme (1888-1918) propose des clichés où les sujets, portraits, nus, objets et paysages semblent émaner d'une brume chromatique. Les américains Gertrude Käsebier, Alfred Stieglitz, Clarence H. White, Edward J. Steichen, les anglais Frederick H. Evans et Alvin Langdon Coburn (né américain), le français Robert Demachy et l'allemand Heinrich Kühn libèrent la photographie de ses obligations mimétiques. Chez les pictorialistes, la lumière se concrétise dans le grain de l'image. Les particules restituent les vibrations des rayonnements. La compacité des points crée une impression de magmas volatiles surpris lors de la condensation en couleurs. Les paysages, les architectures, les objets, les scènes de groupes comme les portraits se manifestent dans cette pluie fine de substances photosensibles colorées. L'évaporation chromatique dissout les contours et crée un effet impressionniste des teintes entre elles. Les corps s'incarnent dans la matière du papier. Les tirages à la gomme bichromatée et au platine, les épreuves aux encres grasses rehaussées à la mine de plomb, l'oléographie au bromure, le procédé au bromoil, la photogravure sont autant de techniques où la matière ajoute aux sujets photographiés une aura immatérielle, qui leur confère une sorte d'intemporalité. Les flous ne paraissent plus mouvants mais semblent aussi concrets que les parties nettes et la profondeur de champ n'est plus optique, comme dans les *Experiment 27 et 28* de Clarence H. White et d'Alfred Stieglitz de 1909, qui préfigurent les « flous picturaux » du peintre allemand Gerhard Richter. L'interprétation pictorialiste métamorphose la photographie en tableau, désavouant l'impression d'objectivité attribuée au cliché analogique. Le procédé à la gomme « fournit à

²¹⁴ Elles rappellent en un certain sens les épreuves sans objectif, obtenues grâce à « la charge d'électricité statique d'une source extérieure à la feuille », « prises dans l'espace de l'atmosphère » par les chercheurs russes et français Jakob Ottonowitsch von Narkiewitsch-Jodko, Jules-Bernard Luys et Emile David, Albert Jounet et Léon Lefranc entre 1890 et 1908. Elles ressemblent aux *Photographies de la pensée* et aux *Portraits fluïdo-magnétiques* du Commandant Louis Darget et à *La psychologie du miracle* du Docteur Hippolyte Baraduc. Elles évoquent la photographie « spirite » (ou transcendante, selon les commentaires) et les représentations des expériences scientifiques sur le magnétisme, l'hypnose et le supranormal du Comité d'Etude de Photographie Transcendantale de Paris du début du XX^e siècle.

²¹⁵ Françoise PAVIOT « La matière est l'envers de Dieu », Alain PAVIOT, *Vision magnétique, Iconographie de l'invisible fluïdique*, op. cit., p. 3

l'image photographique la matière aquarelle avec ses qualités de transparence. Il fournit également, [...] la matière crayon noir et aussi la matière sanguine [...]. Enfin, grâce à un phénomène qui lui est spécial, le coulé gommique, il synthétise le rendu, supprimant ainsi l'abus de détails inutiles qui caractérise si fâcheusement l'image photographique et lui impose l'aspect documentaire²¹⁶ ».



Clarence H. WHITE et Alfred STIEGLITZ, *Experiment 27 ; Experiment 28*, Photogravures, *Camera Work* #27, 1909

Inscrits dans l'histoire de la photographie spirite, les hologrammes vidéographiques de *Star Wars* et de *Minority Report* nouent la « préhistoire » de la vidéo à cette grande tradition par laquelle les fantômes continuaient de hanter la civilisation industrielle. Témoignant d'une confiance de l'au-delà, d'un échange télépathique ou d'une communication visuelle en direct, ils se manifestent dans l'évaporation d'une matière vibrante, d'impression picturale, semblable aux représentations pictorialistes. Les pixels des images flottent dans l'espace, à l'image de cet art photographique dont l'analogie avec le réel est continûment filtrée par une vision spectrale des apparences. Les hologrammes du film de Steven Spielberg sont présentés comme les futurs films de famille. Leur définition est celle de documents personnels. Leur projection en

²¹⁶ Constant PUYO, « Le procédé à la gomme », *La Revue française de la Photographie et de Cinématographie*, n° 277, 1931, cité dans le texte de Sylvain MORAND, « Regard sur l'imaginaire du pigment, l'archaïsme des techniques pictorialistes », dans le catalogue d'exposition *La Photographie pictorialiste en Europe 1888-1918*, Le Point du Jour Editeur et Musée des Beaux-Arts de Rennes, 2005, p. 257

3D pour réinstaller le souvenir dans la réalité accroît leur aspect fantomatique. Leur grain leur confère paradoxalement une authenticité, une valeur de témoignage sans artifice du passé. Le sujet transfiguré par le filtre pictorialiste est une apparition, affranchie de la temporalité photographique, qui évolue dans la durée du souvenir et sublime la réalité. La photographie pictorialiste et la combustion pixellisée des hologrammes de *Minority Report* œuvrent à ce niveau de concordance mémorielle qui convertit la réalité en fantômes d'images, créant leur propre temporalité. Dans un cas comme dans l'autre, l'effet matériologique (grain, trame et pixel) produit une luminosité particulière, comme si l'image surgissait d'une constellation de particules prises dans un mouvement d'ensemble. Remontant un cran plus loin encore dans l'histoire des techniques, les pictorialistes utilisent la chambre photographique comme une palette et produisent des œuvres uniques, revendiquant leur proximité avec la peinture.

« La couleur ne s'inscrit pas dans un rapport mimétique au sujet mais doit être le 'résumé' d'une sensation colorée. Le mode opératoire des tirages, qui procédait par superposition, partielle ou totale, de couches de couleur puis dépouillement de l'épreuve, se prêtait pleinement à cette conception d'une 'couleur sentie' par opposition à une 'couleur exacte'.²¹⁷ »

L'image pictorialiste est douce et étrange, telle une survivance. Dans une lumière diaphane, dans des contours confus, des contrastes écrasés et des éclats atténués, le sujet représenté divague comme un spectre. Il attend que notre regard investisse son espace pour distinguer une animation organique dans le crépitement visuel de la nuée de grains.

Un film 3D du passé

Réalisé par le cinéaste américain James Gunn, *Guardians of the Galaxy* (2014), trouve une nouvelle formule à l'hologramme « spirite » parmi la multitude des effets spéciaux qui contribuent à l'univers fantastique de ce film de science-fiction. Les écrans transparents, les objets merveilleux, les commandes des appareils, les combinaisons des héros se matérialisent et se dématérialisent à l'envie. Ils s'intègrent et se désintègrent dans l'espace. L'ouverture du film est la séquence la plus poétique quant à l'usage de l'hologramme et à sa fonction de simulacre. Le héros « Star-Lord » mi humain-mi alien, alias Peter Jason Quill (Chris Pratt), arrive sur la planète abandonnée Morag. L'atmosphère est enténébrée par les gaz expulsés par

²¹⁷ Nathalie BOULOUCHE, « Autochromes et pictorialisme, un élément de couleur dans un univers monochrome », Catalogue d'exposition *La Photographie pictorialiste en Europe 1888-1918*, Le Point du Jour Editeur et Musée des Beaux-Arts de Rennes, 2005, p. 273

les volcans et les geysers en activité. Le héros se protège des vents de poussières et de particules avec sa combinaison et son masque qui l'aident à survivre dans l'air irrespirable. Venu pour dérober l'« Orbe », une des six Pierres d'Infinité, le Star Lord sort une torche de détection qui éclaire les lieux pour localiser l'objet recherché, tout en ressuscitant les spectres du passé dans son faisceau. Tel un projecteur à remonter le temps, l'appareil révèle dans sa lumière le spectacle du monde d'hier avec son paysage urbain, ses illuminations, son activité et sa population. La couleur rouge indique les choses et les architectures. Le bleu est dédié aux personnes. À l'entrée des lieux où se trouve l'« Orbe », Peter Quill oriente son faisceau vers les images d'une petite fille qui caresse un chien. Les hologrammes présentent une trame visible striée d'un interlignage scintillant. Rappelant les débuts de la télévision et de la vidéo, comme dans les *Star Wars*, l'impression est nostalgique et le papillotement évoque l'évanescence du souvenir. Mais il est troublant que la torche du Star-Lord « éclaire » une image du passé plutôt qu'une autre, comme si le héros la choisissait intuitivement. Techniquement, l'appareil révèle la mémoire des lieux en plan large s'il est orienté au loin et isole une scène s'il vise vers un point précis. Le faisceau, allégorie du cinéma comme théâtres d'ombres, intègre le souvenir dans la lumière, comme si les acteurs du passé sortaient de l'écran mémoriel. Ainsi le Star-Lord se déplace-t-il dans un film 3D du passé.



James GUNN, *Guardians of the Galaxy*, 2014



Gary HILL, *Tall Ships*, 1992

Le pictorialisme de l'apparition vidéo

La poésie pictorialiste des hologrammes de *Star Wars* est reprise dans l'installation *Tall Ships* (1992) de Gary Hill. *Tall Ships* est un condensé éloquent sur le surgissement des images mentales, des souvenirs et des reviviscences qui s'apparentent à des apparitions.

L'installation interactive plonge le visiteur dans le silence et l'obscurité d'un long couloir noir. Seize moniteurs TV noir et blanc sont accrochés en ligne au milieu du plafond. L'artiste les utilise comme des projecteurs en plaçant une lentille devant leur écran. Les images se

projetent sur les murs mais, comme ils ne provoquent qu'une faible émission de lumière, leurs lueurs ne perturbent pas l'assombrissement des lieux. Le visiteur, tâtonnant, rentre dans la nuit et remarque des silhouettes fantomatiques qui réagissent à son passage. Elles s'extirpent de l'ombre et s'approchent, sans un mot, aucun souffle, aucun bruissement, aucun murmure. L'obscurité projette le spectateur dans un univers aux confins du rêve, de l'imagination et de la mémoire, sans échelle, sans perspective et sans frontière. Le noir oblige à naviguer à vue dans le silence. Toutefois, avec le philosophe Jacinto Lageira, il est permis toutefois de se demander si « le corps dans ce genre d'installations (est) absolument silencieux [...] Nous avons des désirs et des émotions de quelque chose, nous parlons et agissons à propos de quelque chose, nous tissons des relations physiques et verbales avec les autres. Qu'il s'agisse de sonorités vocales minimales, de simples mots, de phrases élaborées, de corps en déplacement dans une installation, Gary Hill met en scène le fait que nous soyons toujours, et quoi que nous fassions, des consciences de quelque chose²¹⁸ ». Notre passage charge la nuit de *Tall Ships* d'une animation particulière. Dans le noir de l'installation, la ligne de fuite des images s'inverse : elle ne se situe plus dans la profondeur des représentations, mais dans la réaction du spectateur qui partage avec ces hommes et ces femmes qui « reviennent à la vie » une épaisseur mémorielle, affective et psychologique. Leurs apparitions se chargent alors d'une organicité qui se conjugue avec la texture de l'image, anthropomorphisant leur anatomie de pixels jusqu'à créer une impression de portraits, tel que l'énonce Gary Hill.

« Cela semble surprenant - le portrait comme aboutissement d'une sorte de déambulation ou de radiesthésie afin de capter 'Le Visage' ! Le portrait est en fait très particulier car il fonctionne en relation avec une vision elle aussi très particulière. Percevoir un visage, pouvoir le reconnaître ne s'enseignent pas. Cela se construit dans notre système nerveux. Observer un visage diffère de toute autre observation. Tout le pathos et toute la complexité de la question du moi, le visage le possède. Et il doit faire avec ceci: ce que tu vois est ce que tu es.²¹⁹ »

Le contact s'établit. Les hommes et les femmes dans *Tall Ships*, qui surgissent du fond de l'image, nous ressemblent et pourtant n'existent que dans la brume de la projection vidéo. Ils se manifestent sous la forme de nébuleuses pixellisées, comme des ombres vaporeuses. Le noir d'où ils émergent semble aussi bien faire partie de notre monde que de celui d'un au-delà. La confusion suscite la curiosité comme l'inquiétude. Le dialogue muet qui s'effectue entre

²¹⁸ Jacinto LAGEIRA, « Des premiers mots aux derniers silences », *Around & About / A performative view - Gary Hill*, Paris, Editions du Regard, 2001, p. 21

²¹⁹ Gary HILL cité par George QUASHA et Charles STEIN, « La performance elle-même », trad. C. Marchand-Kiss, *Around & About / A performative view - Gary Hill*, op. cit., p. 91

eux et nous n'admet que le silence qui s'épaissit de non-dits, de superstitions et de croyances. Les apparitions deviennent alors celles de nos projections. La matière vidéo leur confère un volume vaporeux, qui dissout les contours et les contrastes. Leurs regards semblent vouloir communiquer. Leurs mouvements gagnent en détermination. Leurs présences se stabilisent dans la trame vidéographique. Leurs aspects se convertissent en simulacres d'images mentales des spectateurs.

« C'est ainsi que l'individu manœuvrant ici et là dans la pénombre de *Tall Ships* - le titre de cette œuvre nomme celui qui y participe (le regardeur comme performeur) - est un champ mouvant parmi d'autres (une 'symbiose en un instant d'intellect et d'émotion' qui voyage, ainsi que Pound définit l'Imagisme), qui ressemble à d'autres champs qui donnent dans le sentiment, ceux-ci à leur tour intégrés dans un plus large champ qui est l'œuvre elle-même. [...] C'est dire que ces 'installations' silencieuses deviennent des *sites de vie* grâce à ce *voyage autour d'eux et à travers eux* (le périple).²²⁰ »

Les hommes et les femmes de *Tall Ships* ont-ils vraiment disparu ? Émettent-ils encore une lumière ? Cherchent-ils un lieu où se consumer ? Continuent-ils de vivre au-delà ? La nuit de la mémoire leur semble-t-elle aussi obscure et noire qu'à nos yeux incrédules ? La matière des images manifeste une pulsation, passagère et fragile. L'enchantement qu'elle procure par son animation, pourtant si modeste, sidère.

La poésie du pixel numérique

Le ravissement travaillé par *Tall Ships* de Gary Hill se retrouve dans les dernières créations de Bill Viola. Depuis le milieu des années 2000, l'artiste américain crée des installations numériques sur des écrans plasma accrochés à la verticale comme des tableaux. Elles montrent des hommes et des femmes qui s'approchent d'un rideau d'eau à peine perceptible, le franchissent, passent du noir et blanc à la couleur lors de sa traversée, nous font face, nous interrogent du regard, puis s'en retournent.

Dans cette série d'écran-installations, le processus d'apparition-disparition est identique. L'écran est noir. De fines lames étincelantes en consomment parfois la monochromie. Il semble à première vue que nous ayons affaire à un rideau d'eau, mais rien ne confirme cette

²²⁰ George QUASHA et Charles STEIN, « La performance elle-même », trad. C. Marchand-Kiss, *Around & About / A performative view - Gary Hill*, op. cit., p. 27

impression. Puis une silhouette surgit dans le fond de l'image. Elle n'existe d'abord que dans la matière volatile de la pixellisation. Elle s'approche comme dans *Tall Ships* de Gary Hill. Les contours sont plus distincts, mais la vibration des pixels ne permet pas de fixer les traits des visages. L'écran d'eau suggère un espace entre dedans et dehors, entre intérieur et extérieur. Il impose une mise à distance. Sa suspension dans l'image intrigue. Que signifie-t-il par rapport à la présence humaine ? Quelle valeur symbolique ou allégorique lui attribuer ? À quelle part de réalité s'adresse-t-il, à la nôtre ou à celle des personnes qui surgissent du noir en silence et au ralenti ? Les corps se devinent peu à peu, les expressions des visages aussi, la matière de la vidéo leur octroie une existence propre. Nous ne sommes pas devant une image analogique de la réalité, mais comme pour la photographie pictorialiste, l'insistance de la pixellisation donne aux portraits une aura « picturale ». La matière vibre, les détails s'évanouissent dans l'effervescence électronique. Notre œil éprouve sans cesse le besoin de faire image - de faire le point - à partir du mouvement qui affleure à la surface de l'écran. L'agitation aérienne des pixels crée une atmosphère vaporeuse dans laquelle les silhouettes évoluent jusqu'au rideau d'eau. Stoppées dans leur cheminement, elles tendent la main pour sentir et goûter l'onde verticale. Leurs gestes bouleversent le ruissellement et créent des gerbes dont on apprécie l'élégance des éclaboussures grâce au ralenti de l'image.

Soudainement, la couleur apparaît dans ce désordre. La main qui traverse l'eau révèle sa chair. Nous contemplons le spectacle d'une naissance. À nos yeux, l'écran aquatique correspond à la surface du téléviseur. Le passage du noir et blanc à la couleur se perçoit comme l'émancipation du sujet. La danse des atomes électroniques participe de cette impression. L'aspect spectral de la silhouette en noir et blanc s'évanouit pour laisser place à l'incarnation chromatique d'un personnage. La traversée se poursuit. Le corps avance et s'immobilise sous la pluie. L'eau forme une irisation autour de la silhouette. La constellation des pixels se métamorphose en une éruption étincelante, semblable aux « auras fluidiques » des photographies du début du XX^e siècle d'Adrien Majewski et de Jakob Ottonowitsch von Narkiewitsch-Jodko. Comme l'indique Bill Viola :

« Le titre de la série 'Transfigurations' renvoie à un phénomène rare qui se traduit par une reconfiguration à la fois de la substance et de l'essence d'une entité. Physiquement, une transfiguration est un changement complet de forme, un remodelage des apparences, une métamorphose, comme l'indique son étymologie grecque *metamorphôsis*. Mais le mot prend tout son sens dans un contexte spirituel, où il désigne alors la transformation intérieure d'une personne ou d'un objet. Le changement qui en résulte est absolu et complet; il touche le cœur et l'âme du sujet. Dans ce processus, il arrive que l'aspect extérieur

soit modifié, mais ce n'est pas obligatoire. La métamorphose la plus profonde et la plus radicale est totalement intériorisée, invisible, sauf qu'elle modifie la substance même de la personne, qui finit par rayonner et transformer tout ce qui l'entoure.²²¹ »



Adrien MAJEWSKI, *Main droite de monsieur Majewski, pause de 20 mn*, 1895/1900
Jakob OTTONOWITSCH VON NARKIEWITSCH-JODKO, *Tableau de non-assimilation prouvant que les pôles de même nom se repoussent (entre deux mains de femme et d'homme)*, 1895
Bill VIOLA, *Visitation*, 2008

Les parties des corps qui restent en noir et blanc se mêlent à celles qui se convertissent en couleur. L'eau coule sur les cheveux, puis sur le visage, mouille les vêtements, ruisselle sur les mains. Cette douche allégorise le passage du noir et blanc à la couleur comme une naissance dans la matière. Les pixels semblent fondre comme une coulée chromatique dans un effet pictural indéniable. Le ralenti confère à la légèreté des mouvements des corps une valeur dramatique qui reflète nos interrogations sur la rencontre avec un personnage, dont nous assistons présentement à l'avènement. L'être « sorti des eaux » en couleur se confie désormais à notre regard. Le numérique, par sa pixellisation vibrante, lui concède une fragilité qui se lit momentanément sur le visage.

Puis les personnages s'en retournent l'un après l'autre vers le lointain, en retraversant le rideau d'eau, en repassant de la couleur au noir et blanc, pour se fondre à nouveau dans le grain de l'image. Mais pour le spectateur, le noir n'est plus le même. Il dispose maintenant d'un horizon métaphysique. La matière numérique témoigne - poétiquement - que les êtres

²²¹ Bill VIOLA, « The Transfigurations Series », *Bill Viola: Transfigurations*, Séoul, Galerie Kukje, 2008, cité dans *Bill Viola*, album bilingue de l'exposition Bill Viola, Paris, Grand Palais, Galeries nationales, 5 mars - 21 juillet 2014, sous la direction de Jérôme Neutres, Paris, Réunion des Musées Nationaux - Grand Palais, 2014, p. 40

vivants émettent des flux de photons, mais pas seulement : par sa capacité à montrer l'invisible, l'écran est un fond d'où émergeraient aussi, de strate en strate, de l'ombre vers la lumière, des souvenirs enfouis. L'horizon de l'image s'étend alors considérablement par notre intuition visionnaire. Sa profondeur est perçue comme un grand bain « révélateur » d'où s'extirperaient des illuminations mémorielles. L'immatérialité de l'image électronique conditionne une infinité de manipulations qui s'ajoutent les unes aux autres, par transparence et par incrustation. D'un effet sur l'autre, elle se stratifie tel un épiderme, couche par couche. Son volume ne se définit pas selon l'épaisseur mais selon sa valeur de palimpseste. Le noir ne suggère pas du vide, il donne forme à la fragile immanence de motifs en attente de révélation et son horizon atmosphérique recueille les visions. Traversée par la plus discrète des lueurs ou par le plus intense des rayons, la nuit numérique est investie d'une présence, ne serait-ce que par la pensée. L'image, qui surgit alors de l'obscurité, est une apparition unique, précieuse, quand bien même elle ne risque pas de brûler comme le photogramme de la pellicule film. Elle provient du plus profond des abîmes et elle échoit à la surface presque par incidence.

La résurrection holographique

Le phénomène des « apparitions » est aussi évoqué dans *Hugo* de Martin Scorsese, adapté du roman illustré pour enfants *L'invention de Hugo Cabret* rédigé par l'auteur américain Brian Selznick. Le film conte l'histoire, au tournant des années 1930, d'un garçon qui vit dans les méandres de l'architecture de fer de la gare Montparnasse. Hugo Cabret (Asa Butterfield) vient de perdre son père horloger (Jude Law). Un pantin mécanique constitue son seul héritage. Esseulé, le garçon trouve un père spirituel en la personne d'un vieux monsieur qui tient une boutique de jouets et qui n'est autre que l'inventeur du cinéma, Georges Méliès (Ben Kingsley), oublié de ses contemporains. Leurs destins sont alors intimement liés jusqu'au dénouement où le Tout-Paris réhabilite le génie du réalisateur français.

Le film entier est un hommage au cinéma des origines. La raison de vivre d'Hugo Cabret est elle-même allégorique de l'amour porté à la magie du septième art comme mécanique de projection de l'imaginaire : « Je m'imagine que le monde est une machine géante. Dans les machines, il n'y a pas de pièces de trop. Elles ont exactement le nombre et le type de pièces qui leur sont nécessaires. Alors, je me dis que, si l'univers entier est une machine, il y a bien une raison pour que je sois là. »

En accord avec l'esprit des origines, Martin Scorsese propose avec *Hugo* un essai où le relief numérique est traité comme une innovation dont nous ignorons encore les potentialités. Le cinéaste, en choisissant de raconter l'histoire d'un jeune garçon qui découvre le génie de Georges Méliès et la magie du cinéma, se positionne ainsi lui-même, à l'orée du XXI^e siècle, comme un débutant qui croit en l'alchimie de synthèse.

« Je suis un grand admirateur de la 3D, un obsédé. Dans son histoire, le cinéma a adopté le son puis la couleur. Pourquoi pas la 3D ? Elle peut devenir un nouvel élément de récit, de la mise en scène, quel que soit le sujet du film. Je crois que la 3D représente un grand bond en avant pour le public, une nouvelle expérience, que ce soit pour mille personnes dans une salle ou seulement deux dans leur canapé. Il faut juste inventer un autre langage. [...] Je reste convaincu que cette technique est un grand pas en avant. Bientôt, la 3D sera aussi normale que la couleur. [...] On peut imaginer que dans l'avenir nous n'aurons plus besoin de lunettes spéciales; on peut penser que la 3D sera aussi facile à regarder que les films 'normaux'. [...] A l'avenir, on choisira entre la 2D et la 3D comme on peut choisir aujourd'hui entre le Scope et le 1,33. Le cinéma ne doit pas être cantonné à un seul format, une seule technique. C'est comme la peinture : il existe des tableaux de toutes tailles et de toutes techniques.²²² »

Maître de la mise en scène, le réalisateur suggère avec *Hugo* que le numérique, comme moteur de la réalisation, n'en est qu'à ses débuts. Son film propose d'expérimenter la 3D sans présager de son avenir cinématographique et sans la vanité spectaculaire qui entache parfois les productions en relief. Entre innocence et ingéniosité, le réalisateur américain confie son émerveillement et invite le spectateur à tester la stéréoscopie de synthèse comme si c'était la première fois. Soucieux de pédagogie par le truchement du regard historique que porte le film sur les origines du cinéma, Martin Scorsese nous distrait sans émousser notre sens critique. Nous assistons en conscience à une démonstration ludique du cinéaste. Selon son point de vue, l'image de synthèse s'inscrit en prolongement de l'histoire du septième art. Dès lors, notre crédulité amusée ou notre perplexité vis-à-vis de l'image de synthèse en ce début de l'ère numérique peut se comparer à l'attitude des spectateurs de Georges Méliès au début du XX^e siècle qui, conquis ou sceptiques, ne pouvaient augurer du futur. Comme le souligne Nicolas Azalbert, « si Scorsese ne peut ressusciter l'émerveillement que les premiers spectateurs ont ressenti devant les images de cinéma parce que chaque jour nous en sépare davantage, il a su,

²²² Serge KAGANSKI, « Scorsese voyage dans la lune », entretien de Martin Scorsese, *Les Inrockuptibles* n° 837, Paris, Les éditions indépendantes, 2011, pp. 62-63

le temps d'un film, remonter l'automate et le laisser, bien réparé et bien huilé, à disposition de qui voudra à son tour continuer de tourner la manivelle²²³ ».

Le parti-pris de Martin Scorsese dénonce subtilement les contempteurs du numérique, qu'il compare à ceux qui s'ingéniaient à ne trouver dans les premiers films qu'un divertissement de foire. À dessein, le réalisateur énonce son point de vue à l'évocation en 3D de la projection de *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1895) des Frères Lumière. Comme un gag visuel, Martin Scorsese met en scène l'affolement du public qui crût véritablement à « l'arrivée » de la locomotive dans la salle. Dans le même plan, le film des Lumière en 2D se compose avec la bousculade en 3D des spectateurs qui se ruent vers nous, nous communiquant leur effroi. La fusion 2D/3D démontre qu'entre 1896 et 2011, le cinéma demeure une affaire de croyance. Mais plus qu'une démonstration illusionniste, comme l'exprime Raymond Bellour, « la projection est une expérience de mémoire au cours de laquelle se produit entre les images, entre les plans, un rapport permanent entre mémoire et oubli, selon une véritable dynamique psychique.²²⁴ » En rejouant l'une des premières séances publiques, Martin Scorsese enrôle la mémoire du spectateur comme écran mental des télescopes de l'histoire du cinéma. La confusion 2D/3D entre les deux films illustre l'épaisseur du temps. Entre mémoire collective du cinéma et expérience individuelle au présent, le cinéaste propose de montrer en un seul mouvement la capacité de la 3D à donner du relief au raccourci temporel.

La survivance 3D

Une autre séquence de *Hugo* présente un document d'époque de la Première Guerre mondiale²²⁵ que le réalisateur réveille par la colorisation et le relief. L'harmonisation des deux artifices « réactive » la matière des images du passé. Combinés ensemble, les effets gratifient les archives d'une touche « pictorialiste », en conformité avec la période évoquée, légitimant de surcroît les deux procédés dont l'usage documentaire a parfois été discuté. La définition des images reste celle d'origine et le document n'est pas « dénaturé ».

²²³ Nicolas AZALBERT, « Le film des passages », *Cahiers du Cinéma* n° 674, Cahiers du Cinéma, Éditions de l'Étoile, 2012, p. 33

²²⁴ Raymond BELLOUR et Patrice ROLLET, « Persévérance », entretien réalisé par Stéphane Delorme et Mathias Lavin, *Cahiers du Cinéma* n° 674, Janvier 2012, Cahiers du Cinéma, Éditions de l'Étoile, Paris, p. 61

²²⁵ Une grande partie des films de George Méliès fut cédée au plus offrant. Les bobines de pellicules furent vendues et détruites afin d'en récupérer le celluloïd pour la fabrication des talonnettes des chaussures destinées aux soldats français de la Première Guerre mondiale. De désespoir, le réalisateur brûla aussi ses chefs-d'œuvre dans le premier studio de cinéma, le Star Film, dans sa propriété de Montreuil. Avant son remplacement par la pellicule moins inflammable de tri-acétate de cellulose, le film sur support celluloïd transparent était appelé « film flamme ». Le nitrate de cellulose, à l'origine du celluloïd, était surnommé le "guncotton" aux USA parce que c'est un puissant explosif.

Les soldats en marche s'avancent vers l'écran. Les hommes sont reconnaissables, mais leurs visages comme leurs silhouettes se dissipent dans le grain de la pellicule. L'impression de flou est amplifiée par la pixellisation numérique dans lequel ils évoluent pour leur reviviscence 3D. Les soldats sont comme dans un nuage de points, d'où émergent vers nous leurs fantômes en 3D. L'impression « spirite » est flagrante. Il nous semble voir progresser une armée de ressuscités qui reviennent d'entre les morts pour témoigner de leur histoire. La 3D contribue fortement à croire en leurs survivances. Indissociables du grain de l'image, les corps des soldats paraissent s'évaporer à l'écran. Notre regard conçoit leurs apparitions comme des émanations du passé, d'autant plus « authentiques » qu'elles surgissent des images elles-mêmes. Leurs grains se composent de la matière même des souvenirs. Nous voulons croire à leurs « résurrections 3D ». Comme le note Nicolas Azalbert, « la 3D fait ici sortir le temps de l'écran²²⁶ ».



Martin SCORSESE, *Hugo*, 2011

Partant d'un document d'époque colorisé, le cinéaste donne à la marche des soldats une consistance spectrale stupéfiante qui confine à l'apparition grâce à l'effet 3D surajouté. Le grain de la pellicule est comme en suspension, s'amusant de la volatilité des différents points de couleurs. Les silhouettes des soldats se meuvent dans la nébuleuse chromatique comme des fantômes de notre mémoire collective. L'impression « pictorialiste », renforcée par

²²⁶ Nicolas AZALBERT, « Le film des passages », *Cahiers du Cinéma* n° 674, op. cit., p. 33

l'authenticité du document, confère à l'image une mélancolie qui touche notre conscience historique et morale des faits de guerre. Martin Scorsese, en faisant le choix d'y ajouter un effet 3D, modifie notre rapport à l'original, plus encore que la colorisation. Comme des souvenirs qui se matérialisent dans la mémoire, leur apparition à l'écran s'accomplit telle une réincarnation holographique. Le grain de l'image prend du volume et développe une conformation cellulaire qui n'attend plus qu'un regard pour distinguer la personnification d'un individu, d'un être, en des effets similaires à ceux des installations de Mat Collishaw, Tacita Dean, Philippe Parreno, Xavier Veilhan, Gary Hill et Bill Viola.



Martin SCORSESE, *Hugo*, 2011

L'impression de renaissance 3D dans *Hugo* trouve son accomplissement vers la fin du film quand Paris rend hommage à Georges Méliès. Lors de l'allocution publique du grand maître oublié, la caméra s'approche du réalisateur français. Le fond s'éloigne. Son buste s'extirpe de l'écran. Le spectateur perçoit alors pleinement le volume physique de l'acteur Ben Kingsley. Georges Méliès en relief nous adresse la parole comme si nous étions son interlocuteur direct, sa présence irradie en trois dimensions. Comme le dit Martin Scorsese :

« Ce que j'ai découvert en travaillant moi-même avec la 3D, c'est qu'elle fortifie l'acteur. Le comédien n'est plus plat, mais capté dans toute son épaisseur. La 3D donne une intimité particulière aux visages

filmés, les rapproche de nous. Et je sentais qu'elle allait m'aider à créer un lien plus fort entre le public et les personnages²²⁷. »

De la réviviscence « pictorialiste » des troupes françaises de 14-18 à la renaissance artistique de Georges Méliès grâce à la 3D, Martin Scorsese passe de l'impression holographique à une émergence quasi sculpturale et se confie à la puissance d'allégorisation de l'image en relief pour susciter la croyance. Le spectateur prête alors à l'effet 3D une valeur d'incarnation qui se réalise grâce à l'historicité de la texture des images.

Des hologrammes de *Star Wars* à la rémanence holographique des soldats français de *Hugo*, en passant par les films de familles de *Minority Report* jusqu'à la résurrection plastique de Georges Méliès par sa mise en relief 3D, de telles recherches figuratives concourent à croire en la possibilité de créer une image qui puisse s'assimiler au monde concret, au-delà même du principe d'illusion. Créer un hologramme qui pourrait devenir une image avec laquelle interagir est une idée qui habite les esprits créatifs. Le rêve de créer une image qui se dégage de son support jusqu'à son intégration dans le réel hante l'histoire de l'art. Dans le domaine de l'apparition holographique, le cinéma d'anticipation offre encore de belles concrétisations de cette quête illusionniste : après *Face/Off* (1997), John Woo, pourtant rarement associé à la science-fiction, comme d'ailleurs Martin Scorsese, s'est lui aussi intéressé à la force symbolique de l'hologramme dans son film *Paycheck*, adapté de la nouvelle éponyme de Philip K. Dick.

²²⁷ « L'interview, Martin Scorsese, de *Mean Streets* à Méliès », *Côté Ciné - Ciné DVD Multimédia*, décembre 2011, Paris, Côté Ciné Group, p. 7



John WOO, *Paycheck*, 2003

2.2.3. – L'ENTITÉ HOLOGRAPHIQUE

« *La vie en haute définition* »

Paycheck (2003) conte l'histoire du rétro-ingénieur Michael Jennings (Ben Affleck). En échange de grosses sommes d'argent, ce pirate informatique contrefait les technologies les plus avancées pour le compte de sociétés et d'industries frauduleuses, qui se risquent à soumettre la concurrence. À l'issue de chaque mission, comme stipulé par contrat, sa mémoire est systématiquement effacée pour ne pas risquer une fuite d'informations.

Invité à la journée de lancement des nouveaux produits de la société ARC, l'ingénieur examine un écran dont les images s'extraient du moniteur. Le commentaire de démonstration est éloquent quant à l'esprit qui préside à la création d'hologrammes en volume :

« Il est temps de se réveiller. De se mettre à vivre. Notre monde est tridimensionnel. Jusqu'ici, le monde de l'informatique était plat, bidimensionnel. Grâce à une technologie révolutionnaire, ARC met à votre disposition une vie. 'A-Life', un monde réaliste de loisir et de travail en trois dimensions.

'A-Life', la vie en haute définition. »

Convaincu, Michael Jennings achète un écran puis, placé en quarantaine dans un appartement labo de l'entreprise Nexim, il en analyse le fonctionnement pour aller plus loin dans l'effet 3D. Le rétro-ingénieur ouvre l'appareil comme un corps humain sur une table d'opération chirurgicale afin d'en disséquer les circuits. En un mouvement, il décide de passer de la machine à sa représentation holographique qui se projette sur des écrans transparents. La technologie A-Life apparaît alors sous forme de plans et schémas luminescents que l'ingénieur manipule comme des objets. John Woo précise que :

« Quand au début du film, un des scénaristes a suggéré d'utiliser des images holographiques pour établir l'aspect futuriste du film, j'ai trouvé que c'était une bonne idée. Puis, j'ai proposé des images en 3D pour les écrans d'ordinateur. On peut imaginer que ça existera dans quelques années. L'idée leur a plu. Et le superviseur des effets spéciaux, Greg McMurry, a fait un travail formidable. C'est lui qui a eu l'idée que l'image holographique existe sans écran ordinateur. J'ai trouvé ça bien. J'avais prévu une scène avec Ben Affleck où après quelques manipulations, on le voit enlever l'écran et les images apparaissent directement sur l'ordinateur.²²⁸ »

La dématérialisation de l'électronique passe par différentes étapes. De séquence en séquence, la synthèse du mécanique et du numérique participe à la mise en forme progressive d'un modèle féminin, selon les canons de proportions idéales. La fin de la démonstration de Michael Jennings a lieu devant la direction de Nexim. Le rétro-ingénieur dispose côte à côte deux écrans identiques d'où s'extirpent deux images de femmes se dandinant sur place comme des automates. Il se lance dans la présentation de sa nouvelle création :

« Verdict ? Il s'agit bien de la même technologie ? Pas tout à fait. J'ai décidé de la modifier légèrement. L'écran ne me plaisait pas. Puis, je me suis dit... à quoi sert-il ? Messieurs, je suis l'avenir de l'informatique. Je vous présente le nouveau mode d'affichage 'liberté' de Nexim. C'est nouveau, c'est Nexim. La liberté, c'est votre avenir. »

« La liberté » vantée par Michael Jennings se présente sous la figure d'une femme extraite de l'écran et du cadre du moniteur. Comme la flamme d'une bougie, son image vacille dans le

²²⁸ Commentaire du réalisateur in John WOO, *Paycheck*, DVD, DreamWorks LLC et Paramount Pictures Corporation, 2004

faisceau d'un petit projecteur posé sur la table. Le bas de sa silhouette se dissout dans la lumière radiante, puis son corps et sa tête se matérialisent en volume, donnant l'impression d'une image en mouvement sculptée en trois dimensions. À la vue de la figurine holographique, l'équipe de Nexim souhaite vérifier la réalité de ce qu'ils voient. L'un d'eux approche son doigt. Instantanément, la femme en 3D s'incline vers lui. Au contact, le « corps » de cette dernière se nimbe d'une illumination. La scène transpose dans l'univers numérique l'allégorie de l'apôtre Thomas, qui « ne croit que ce qu'il voit ». Il est intéressant de noter que l'épisode du Nouveau Testament est l'un de ceux qui a posé les bases théologiques du dogme de l'Incarnation du Christ. Par extrapolation, *Paycheck* démontre qu'un hologramme en volume sans support ni écran participe de la transfiguration de l'image numérique. La référence religieuse n'est pas anodine : pour l'Église, Thomas est le premier témoin de la foi en Jésus-Christ. Partant de son incrédulité, l'apôtre témoigne de la résurrection, à laquelle, après lui, nous pouvons croire sans voir.

« Jésus dit à Thomas : 'Avance ton doigt ici et regarde mes mains, avance ta main et mets-la dans mon côté ; et ne te montre plus incrédule, mais croyant.' Thomas lui répondit : 'Mon Seigneur et mon Dieu !' Jésus lui dit : 'Parce que tu m'as vu, Thomas, tu as cru ; heureux ceux qui croient sans avoir vu !' (Evangile Saint Jean 20.24-29)²²⁹ »

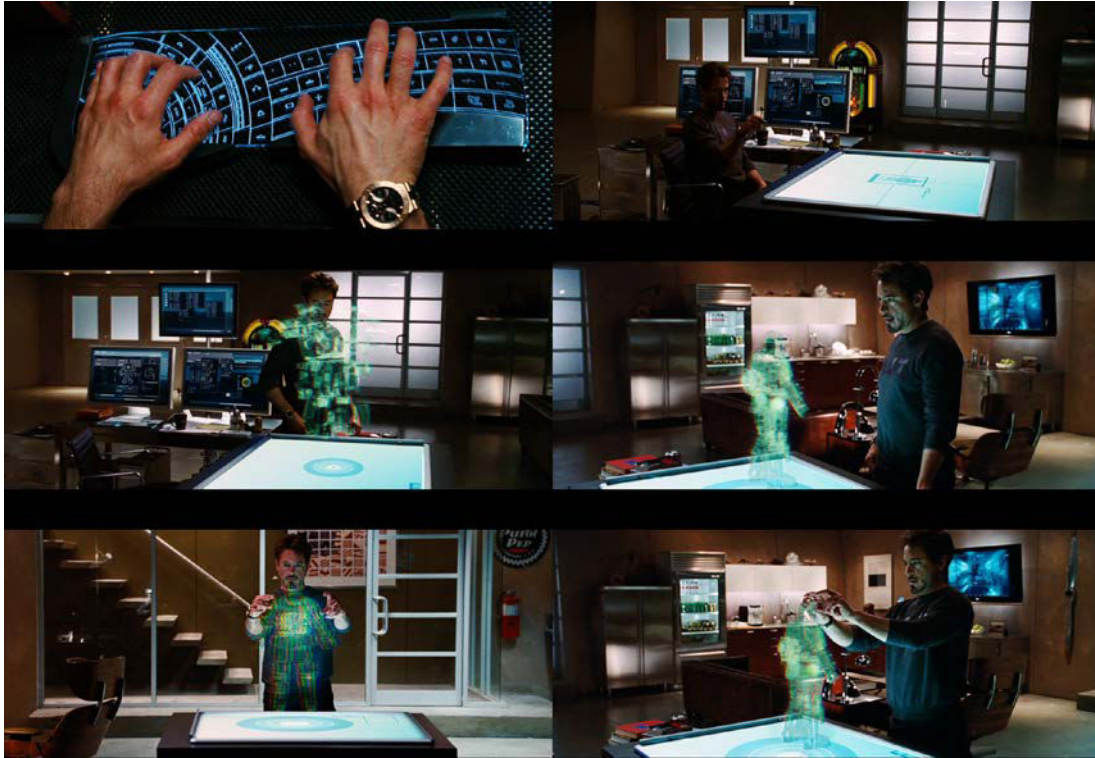
Suivant la référence à Saint Thomas, la conjonction du geste de l'employé de Nexim qui touche la figurine pour croire ce qu'il voit et de la réaction simultanée de l'hologramme a valeur de reconnaissance. Tel que le démontre Anne Cauquelin dans *Fréquenter les incorporels* :

« La vitesse des processus numériques, où la réponse suit instantanément la demande, fait croire à une simultanéité curieusement baptisée 'temps réel'. [...] Ce concept de temps réel est lié à l'interactivité, dont il est la clef de voûte : interagir avec une œuvre numérique, c'est intervenir sur elle en 'temps réel'.²³⁰ »

Constater en « temps réel » que la figure holographique s'est émancipée de l'écran équivaut à lui attribuer une réalité, une vie « en temps réel ». Mais Michael Jennings décide d'arrêter sa démonstration en appuyant sur un bouton pour éteindre l'hologramme. Dans le monde de *Paycheck*, le miracle ne dépasse pas la sphère technologique.

²²⁹ Missel quotidien et vespéral, présenté, traduit et commenté par Dom Gaspar Lefebvre et les moines bénédictins de l'Abbaye de Saint-André, traduction des textes scripturaires par le Chanoine E. Osty, Apostolat liturgique Abbaye de Saint André, Bruges, Société liturgique, Paris, 1955, pp. 1454-1457

²³⁰ Anne CAUQUELIN, *Fréquenter les incorporels, Contribution à une théorie de l'art contemporain*, op. cit., p. 98



Jon FAVREAU, *Iron Man*, 2008

L'anthropomorphisme de l'hologramme

Dans certains films récents, la « déterritorialisation » de l'image se conjugue avec la transparence des écrans et des hologrammes. Outre *Minority Report*, les exemples les plus probants se trouvent dans la saga *Iron Man* (2008-2010-2013) du cinéaste américain Jon Favreau. Les trois films racontent les péripéties du super-héros en armure rouge et or créé en 1963 par le dessinateur et scénariste américain Stan Lee. Tony Stark (Robert Downey Jr.), playboy milliardaire, héritier des usines d'armement de son père, Stark Industries, est victime d'un attentat qui le contraint pour survivre à se doter d'un cœur au palladium. Tel un réacteur, le générateur alimente en énergie la cuirasse articulée qui le rend invincible. L'invention de cette armure des temps futurs fait l'objet d'une séquence particulière dans le premier épisode d'*Iron Man* (2008) et donne lieu à une démonstration des possibilités créatives des hologrammes virtuels.

Dans son laboratoire high-tech, Tony Stark fait apparaître son clavier d'ordinateur d'un geste de main sur son bureau de verre. Les touches translucides s'illuminent sur la surface vitrée. En face de lui, les deux moniteurs de contrôle sont transparents mais conservent leur cadre de suspension. Mise en route instantanément, l'informatique réplique simultanément aux

fonctions du clavier et aux ordres donnés par la voix de Stark. L'industriel se saisit d'un crayon tactile et pointe sur l'écran le schéma de son armure, qu'il déplace comme un objet réel vers une table lumineuse qui matérialise la figure en volume holographique. Sa modélisation est face à son créateur, telle une sculpture en élévation. Elle se manipule comme un volume. Un mouvement de caméra montre successivement les facettes de l'hologramme comme pour vérifier la réalité de sa masse lumineuse. Tony Stark s'empresse de la travailler sans outil avec les mains. Comme un personnage en argile auquel on ajoute ou on enlève de la matière, il en modifie la structure, extrait les éléments inutiles, qu'il jette dans la poubelle de l'ordinateur, elle-même matérialisée en hologramme. Le réalisateur renforce l'effet de présence holographique en l'associant dans le même plan avec le corps de l'acteur par transparence. De face et de trois-quarts, les deux silhouettes se répondent l'une l'autre. Intentionnellement, l'armure dans sa relation anthropomorphique avec son créateur rappelle les études de proportions du corps humain dessinées par les artistes de la Renaissance, comme *L'homme de Vitruve* (vers 1490, Galerie dell'Accademia, Venise) de Léonard de Vinci et les types virils et féminins des *Quatre livres d'Albrecht Dürer : Peintre et Geometrien Tres excellent, De la Proportion des parties & pourtraicts des corps humains* (1557, Bibliothèque de l'Institut National d'Histoire de l'Art, collections Jacques Doucet, Paris).



Jon FAVREAU, *Iron Man 2*, 2010

La suite de la saga *Iron Man 2* (2010) enrichit la formule holographique. Après le premier épisode, Prologue Films²³¹ continue de concevoir les effets visuels des hologrammes et des interfaces transparentes. Mais cette fois-ci, pour préserver la fluidité des mouvements de caméra, les images et les écrans tactiles suivent scrupuleusement les gestes de l'acteur Robert Downey Jr. Les interactions semblent aller de soi : les relations entre les représentations holographiques et les postures du comédien sont commandées selon la direction de son regard.

Les hologrammes irradient dans une projection à 360 degrés. Les images et l'espace se compénètrent et se résorbent l'un l'autre dans l'immatérialité du numérique. La présence et les

²³¹ Spécialiste des génériques de films (Abel Ferrara, *Body Snatchers*, 1993 ; David Fincher, *Se7en*, 1995 ; Andrew Niccol, *Gattaca*, 1997 ; Terrence Malick, *The Tree of Life*, 2011), l'équipe de Prologue Films, basée à Venice en Californie, réunit les talents des designers, des réalisateurs et des artistes les plus innovants. Auteur d'univers visuels originaux, elle s'est consacrée à la conception des images holographiques des films *Iron Man 1* (2008) et *Iron Man 2* (2010) de Jon Favreau et à la création du monde virtuel de *Tron Legacy* (2010) réalisé par John Kosinski.

mouvements des motifs lumineux ne sont contraints par aucune limite de cadre. Leurs incandescences se manifestent sous forme d'opalescences diaphanes sensibles et intelligentes, qui répondent aux impulsions tactiles de Tony Stark. Dans l'apesanteur du faisceau de projection, rien ne pèse et les images passent d'un état à l'autre, d'une échelle à l'autre. Dans les séquences virtuelles des trois *Iron Man*, la transparence des images de synthèse, sans être négation de la matière, sacralise le privilège de la fonction sur la forme. Les intrigues des films s'appuient sur les vertus de la lumière : en disséquant la mécanique de l'armure sous forme d'hologrammes, elle donne l'illusion que les images se cristallisent dans une lumière pétrifiée et densifiée dans l'irradiation et dans la couleur. Le diaphane se structure, sa rémanence se diffracte et se polarise en lumière liquide, solide, fragmentée, segmentée. Le dedans s'ouvre au dehors et inversement le dehors fait irruption au dedans. Les représentations déploient leurs entrailles qui n'attendent plus que de se matérialiser.

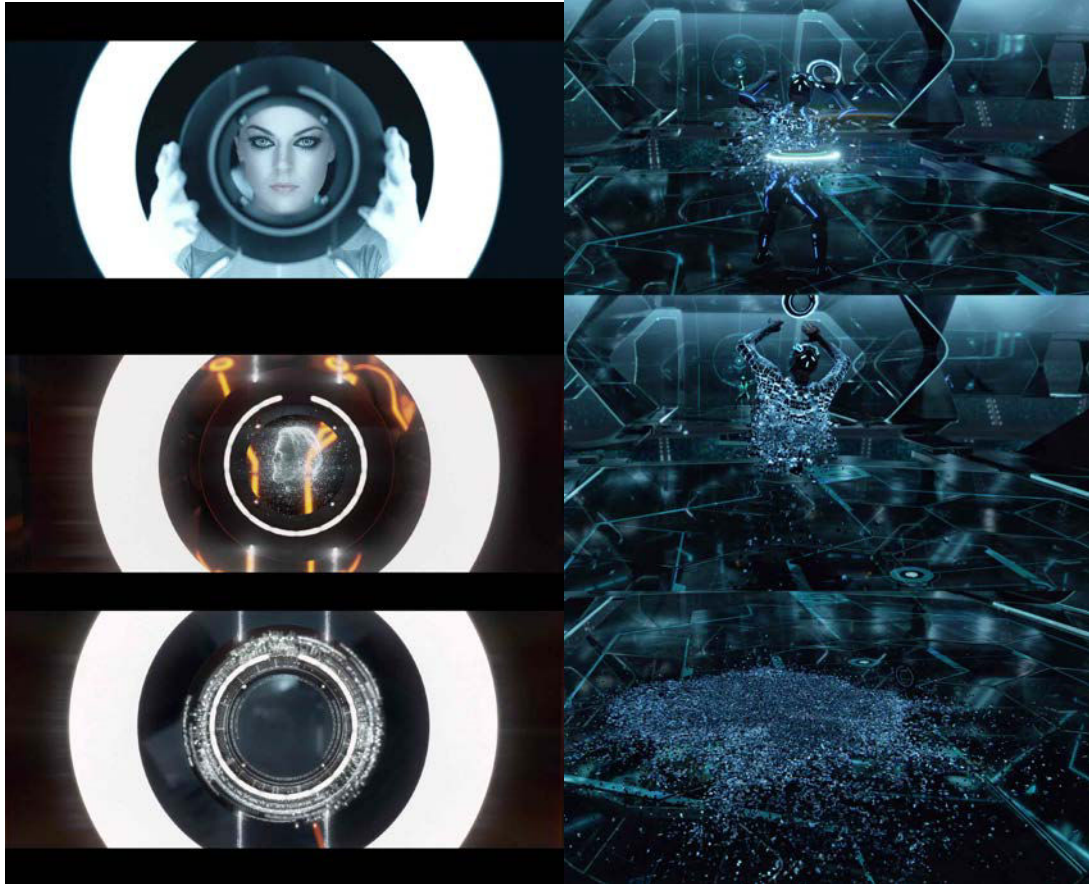
Les entités holographiques, l'ADN numérique

Sous le même mode d'interpénétration synthétique, *Tron Legacy* du réalisateur américain Joseph Kosinski tisse sa trame visuelle sur les permutations holographiques. Le long-métrage est la suite de *Tron* (1982) de Steven Lisberger : produits l'un et l'autre par les studios Disney, les deux films content l'histoire du programmeur de jeux vidéo Kevin Flynn (Jeff Bridges). Dans le long-métrage des années 1980, le créateur de jeux vidéo est dépossédé de ses droits par la société ENCOM International qu'il a lui-même créée. Kevin Flynn décide de reprendre le contrôle de ses programmes en se téléportant au cœur du monde virtuel. Une fois infiltré dans le cosmos numérique, il retrouve apparence humaine et lutte contre les logiciels qui sont caractérisés par les traits de leurs créateurs respectifs. Concepteur des jeux contre lesquels il doit rivaliser, Kevin Flynn déjoue leur intelligence artificielle et parvient à reprendre la main sur sa création. Ayant prouvé sa détermination, il redevient directeur de la société éditrice ENCOM à l'origine du conflit. En 1982, la sortie de *Tron* est une petite révolution visuelle. Nous sommes au début de l'ère informatique et l'imagerie de son univers synthétique est novatrice. Pariant sur le futur numérique, le film compose les premiers paysages en images de synthèse. La personnification des programmes par des acteurs « virtualisés » dans des costumes intégralement luminescents est précurseur des personnages mi-humains mi-virtuels du cinéma d'aujourd'hui. Intégrés à la matrice informatique, les avatars de *Tron* parviennent à faire croire à un cybermonde parallèle au nôtre où les hommes

s'habillent d'une seconde peau synthétique. Cette humanité virtuelle, dont l'intelligence artificielle est « téléchargée » à partir de l'esprit d'invention des concepteurs des jeux vidéo, constitue aussi le sujet le plus intéressant de *Tron Legacy*. La suite réalisée par Joseph Kosinski reprend l'histoire vingt ans plus tard : Kevin Flynn a sombré alors corps et âme dans le monde virtuel de la Grille (The Grid) et dont il n'est plus maître. Son fils Sam (Garreth Hedlung) s'y téléporte alors pour sauver son père. Structurée à partir d'un plan luminescent, la Grille forme désormais un immense cosmos où règne non plus son créateur mais son double, Clu (« indice » en anglais), « programmé pour créer un monde parfait. » Le monde virtuel créé par Flynn constitue intégralement l'univers holographique dans lequel évoluent les personnages de la saga. Ce territoire sans limite est organisé comme une cité transparente, proliférante et organique. Architectures, motifs et entités répondent aux stimulations tactiles, optiques, vocales et comportementales des protagonistes du film, perçus eux-mêmes comme des hologrammes anthropomorphes.

Les personnages ne sont constitués que sous forme algorithmique et arborent sur le dos un disque d'identité. Telle une carte mémoire, le disque enregistre tous leurs faits et gestes dans le but « de survivre » : sa perte est donc fatale. Dans la première partie du film, la séquence du jeu de combat expose la défragmentation des corps virtuels après dissolution du disque. Une fois touchée, leur anatomie synthétique se décompose en milliers de pixels, s'éparpillant en une poussière scintillante sur le sol, à l'image de l'univers dans lequel ils évoluent. Dans *Tron Legacy*, à l'image du disque d'identité, tout est déchiffrable. Au cœur de la lumière pure, la transparence des personnages, des objets et des décors confine à l'intelligence artificielle d'entités programmées. Leurs structures et leurs propriétés se fondent, selon leur degré de complexité, dans le traitement de l'information. Pour anthropomorphiser la diaphanéité de la Grille, le modèle structurel du film est à rechercher dans la molécule de l'ADN, installée désormais dans les esprits comme la définition la plus précise du vivant. L'architecture en double hélice de l'ADN, par la diffraction des bases azotées, offre une image aux mécanismes biologiques. Ses recombinaisons et ses mutations animent sa forme stable, qui s'est imposée dans la culture commune comme l'empreinte générique de l'humanité, le dénominateur commun, la nouvelle structure de l'être humain. Les processus biologiques fondamentaux, suivant les conditions du milieu, génèrent des variations structurelles de l'ADN, qui se sont imposées comme les paradigmes des simulations organiques. Par analogie, les images de la dynamique génétique se retrouvent dans les représentations de synthèse qui catalysent les

liaisons entre les éléments selon la composition du vivant, transposant le virtuel numérique au fonctionnement d'un organisme.



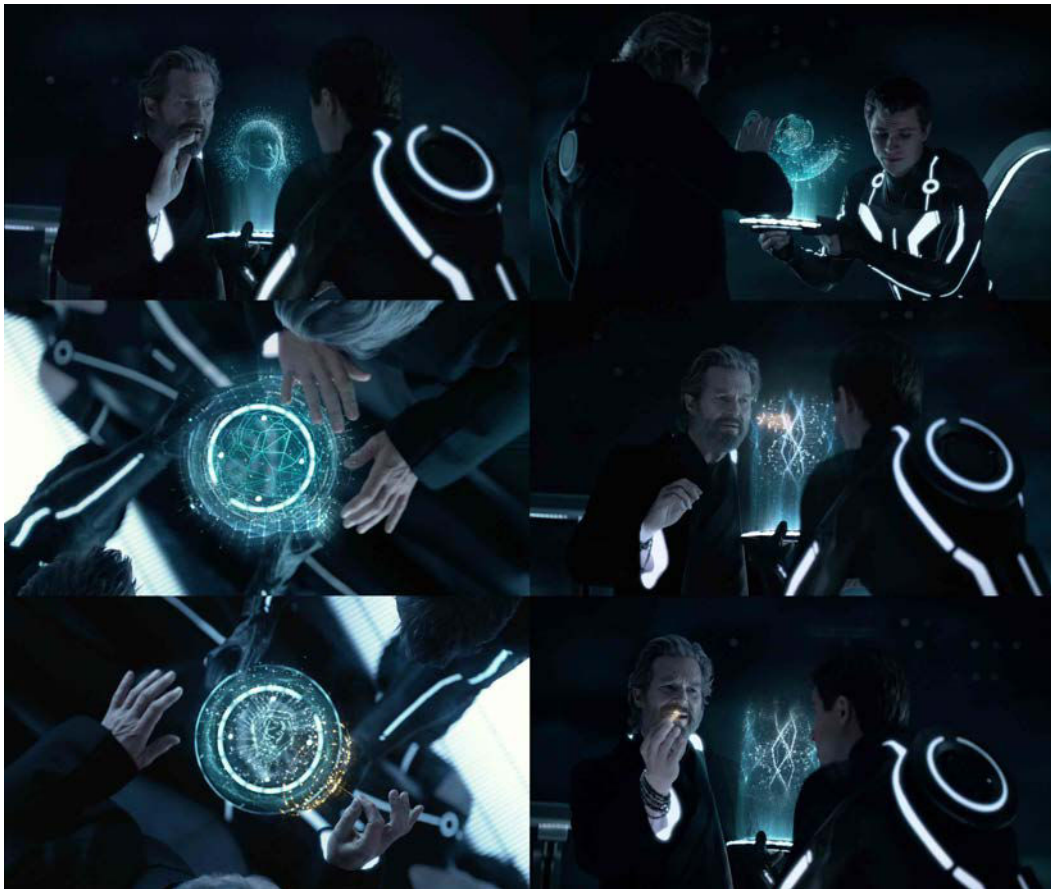
Joseph KOSINSKI, *Tron Legacy*, 2010

Dans *Tron Legacy*, comme dans de nombreux films de fiction, d'animation et documentaires, la référence aux recherches moléculaires se confond avec celle des personnages synthétiques qui ne sont, eux aussi, constitués que d'éléments volatiles. Lue scientifiquement comme une représentation codée du corps entier, la structure hélicoïdale de l'ADN symbolise la destinée biologique inscrite dès la naissance et la survivance de l'espèce. Portrait génétique, elle propose de confondre dans la représentation numérique la fragmentation technologique d'une substance corporelle en une image du « secret de la vie ».

Dans *Tron Legacy*, hormis son cosmos typique des jeux vidéo, la Grille a ainsi enfanté d'une « génération bionumérique spontanée » : les corps ISO. Comme le précise Kevin Flynn à son fils :

« une nouvelle forme de vie, les algorithmes isomorphes, les ISO, se sont manifestés d'eux-mêmes. [...] Venant de nulle part, elle a pris forme parce que les conditions (de leur procréation numérique) étaient réunies. Dans un système où [son créateur] avait espéré trouver maîtrise, ordre, perfection, plus rien n'avait (plus) de sens. Le potentiel de leur code source, leur ADN numérique (remettaient en question) la science, la philosophie et la conception que l'homme avait de l'univers. Les ISO (devaient être son) cadeau au monde (pour l'immuniser contre les maladies. Mais) Clu, ne supportant pas l'imperfection, s'est débarrassée des ISO. »

Les corps ISO illustrent de façon littérale la conversion du digital en conformations anthropomorphes. Selon l'intrigue du film, Quorra (Olivia Wilde), l'assistante et protectrice de Kevin Flynn, est la dernière ISO épargnée par Clu. À elle seule, elle incarne l'accomplissement du projet de création d'un « monde numérique pour restructurer la condition humaine. » Mais au cours d'un combat, son avant-bras est coupé en deux et se brise comme du verre. Elle s'éteint. Mais sa survie est essentielle car elle est désormais l'unique spécimen ISO à pouvoir révéler la découverte de Kevin Flynn au monde réel.



Joseph KOSINSKI, *Tron Legacy*, 2010

En accord avec l'idée directrice du film où tout est algorithmique, la restauration de son système s'effectue à partir de son disque d'identité virtuelle. L'objectif est de « trouver le code endommagé. [Mais comme le précise Kevin Flynn, [la] séquence [du robot Quorra] est diablement complexe. [Bien qu'il l'ait écrite] en partie, le reste [est pour lui] un mystère », l'ISO s'étant développé de lui-même. Un hologramme cylindrique s'élève de la forme circulaire. La tête de son assistante apparaît en premier, comme l'illustration synthétique de sa personnalité virtuelle. Très vite, les manipulations de Kevin Flynn influent sur les tracés holographiques. La figure se change en conformation cosmique. Le diagnostic conduit progressivement vers le noyau d'un réseau, d'où émergent des connections en chaînes de plus en plus complexes. L'hologramme, au final, s'épanouit sous la forme de la structure de l'ADN. La constitution digitale de Quorra ressemble à celle des gènes de l'homme. L'assimilation à la molécule d'ADN suggère métaphoriquement que le génome synthétique serait capable d'engendrer des réactions chimiques, des mutations et des recombinaisons semblables au développement génétique et d'offrir la vie à des espèces virtuelles, dont il serait possible d'isoler le « principe de vie » dans la transparence de l'analyse ADN.

Les connections qui empêchent la remodelisation de son avant-bras se différencient par une couleur jaune qui contraste avec le bleu des bases de données saines. Kevin Flynn rassemble délicatement leur conformation du bout des doigts, extrayant ainsi le mal comme une aiguille d'un tissu. Il tient enfin entre les mains l'élément parasite, dont il se débarrasse en l'envoyant dans les airs. Le disque d'identité est ensuite repositionné dans le dos de Quorra. Aussitôt, le bras se reconstitue tel qu'il s'était décomposé. Le squelette virtuel se régénère petit à petit, carré de pixel par carré de pixel, élément par élément, rétablissant la forme définitive du membre manquant sans anomalie. L'assistante de Kevin Flynn reprend vie.

Dans le film de Joseph Kosinski, la transparence numérique des hologrammes est riche de textures intimement liées au spectre visible de la lumière. Selon la longueur d'onde des faisceaux, la fusion des couleurs compose une incandescence spectrale qui leste le motif synthétique d'une masse symbolique. Paradoxalement, l'impression de volume ne contredit pas la transparence optique. La luminance et la chrominance des hologrammes, parce qu'elles répondent au toucher, s'apparentent à la phosphorescence des corps. Leur émission se conçoit comme une aura qui, selon sa diffusion, s'observe comme une étoffe organique. Pulsée, elle s'appréhende comme une nébuleuse aux contours fuyants et indéfiniment mouvants, mais qui ne se dissout pas à l'instant même de son apparition, suggérant ainsi une impression de

matérialité. Le crépitement de sa manifestation électronique lui octroie une vitalité qui, lors de réponses intelligentes, semble dotée d'une conscience, d'une sorte d'intériorité de la lumière pure. Dans *Tron Legacy*, le virtuel démontre que ce n'est pas tant l'apparence d'un corps de synthèse qui nous séduit que sa constitution structurelle qui dialogue avec notre propre condition. « Ce qu'elle imite alors n'est plus le corps mais la conversion dont le corps se rend capable.²³² » L'anthropologie de la transparence se dessine dans chaque représentation de synthèse qui donne l'illusion de pénétrer dans un organisme virtuel et, par extrapolation allégorique, du microcosme au macrocosme, dans l'exploration de l'univers numérique, dans l'étendue cosmique de son réseau.

S'il fallait à présent synthétiser ce qui traverse les différentes figures d'hologrammes jusqu'ici observées, nous commencerions par constater que l'hologramme est infidèle à la forme qui l'accueille. Il ne s'en approche qu'avec prudence. Qui veut le voir et le toucher doit croire autant au visible qu'à l'invisible d'un corps dont l'absence d'ombre ne pose pas problème. Il n'a de vie, de vérité et ne représente rien d'autre que la dépendance entre lui et celui qui croit en sa manifestation. Il se définit par rapport au désir qui le porte à être vu. Il n'est qu'une apparition pour le spectateur, mais son surgissement du noir transforme le vide de l'écran en une zone où se condensent les virtualités de l'imagination. En compensation, l'hologramme retarde son éclipse. L'obscurité est alors plus riche que le vide qu'elle suggère, renfermant en son sein des incidences crépusculaires.

L'hologramme se définit par le contact. Au toucher, son apparition, comme une émanation, acquiert un caractère de vérité. Comme phénomène visuel, il comble le regard de sa présence. Il oriente la conscience vers un ailleurs. Son mirage se donne à voir comme la chose même. Il est à la fois la projection et l'absence de l'objet. Dès lors, l'image holographique a le même statut de réalité que son modèle. Elle en constitue le prolongement, l'excroissance virtuelle. Sa phénoménalité est ce que l'on peut appeler une transcendance de l'absence de la chose, l'apparaître d'un vide que l'on ne peut confondre avec un pur néant. Le vide suppose, en effet, un appel en creux de la présence de la chose, alors que le néant constitue sa simple négation. Le fonctionnement de l'image peut alors avoir un effet en retour sur notre appréhension du phénomène. L'image creuse le visible, inquiète le regard, interroge la conscience, met en doute la confiance immédiate accordée à la perception. S'il y a une dimension métaphysique

²³² Georges DIDI-HUBERMAN, *L'image ouverte*, Paris, Collection Le Temps des images, Gallimard, 2007, p. 62

de l'hologramme, c'est à ce niveau que l'on doit la situer, dans cette percée à travers le donné phénoménal, dans cette dynamique qui traverse d'absence le réel.

Dans l'espace numérique, l'hologramme semble donner du poids à la volatilisation de la lumière, qui devient non plus insaisissable mais aérienne. La manifestation en temps réel et en flux tendu de la forme holographique est d'autant plus réaliste qu'elle s'accompagne d'une résistance feinte à la pression tactile, qui incite à poser un regard sur elle comme si elle appartenait au monde. L'interactivité implique à son tour une compénétration du réel dans l'univers numérique, renversant l'effet de projection. Elle confond vision haptique et consubstantialité du regardeur et de l'objet vu (dans l'axe de la projection de soi), comme dans *Minority Report* et *Paycheck*.

La 3D établit une appréhension physique de l'hologramme, pour aller plus loin dans la dissection des apparences et pour finalement aboutir au découpage du temps et du mouvement en points et figures qui se matérialisent dans l'indivision de l'instant, telles des sculptures de lumière avec leur masses et leur volumes, aussi virtuelles soient-elles. La transparence holographique, dégagée de la pesanteur, se compose alors comme un tissu de lumière sensible. Ses fonctions interactives insufflent à sa présence irradiante un semblant d'intelligence qui réagit aux stimulations du doigt qui touche la lumière et qui réagit de même par effilement ou sublimation. L'hologramme porte l'action tactile vers la performance. Sa transparence est de l'invisible qui projette le regard, vers l'éblouissement d'une présence immatérielle, vers le dépassement de la matière. En ce sens, l'hologramme numérique rejoint l'icône, dont le principe est d'effacer la réalité matérielle de l'image symbolique par l'éblouissement de la lumière. Dans l'aveuglement, comme un trou noir, il engloutit le réel, tel que l'illustre l'univers de *Tron Legacy*.

Les représentations numériques dans les films que nous venons d'étudier paraissent comme des simulations imitatives et intuitives, et nous voyons bien que manipuler un hologramme comme un objet et traiter la matière digitale comme une substance excèdent de loin la notion d'image. Les simulacres paraissent tels des objets « vivants » dans l'espace de représentation, donnant l'impression d'être indépendants et capables de s'autogérer. Ils semblent même parfois « actifs », dotés d'une « vie » latente qui reposerait dans l'artefact même. Nous avons vu dans cette deuxième partie comment l'effet de vie des images exsude

de leur matérialité, du pigment au grain jusqu'au pixel. Mais un tel constat engendre plus de questions que des certitudes.

« Chacun sait », précise le professeur Horst Bredekamp, « que les images ne mènent aucune existence propre car elles sont faites de matériaux inorganiques. [...] Le fait certain que les images sont constituées d'une matière 'morte' rend l'affaire encore plus délicate. Car nous n'attendons pas seulement des images qu'elles reflètent ce que nous projetons sur elles. Cela vaut pour les images tout autant que pour les textes littéraires et les œuvres musicales, mais, avec les images, leur matérialité se surajoute pour former un problème spécifique. Manifestement, les images sont plus que la simple somme des différentes perspectives dirigées vers elles. [...] Nous sommes ici en présence de l'*enargeia* développée par la théorie du langage de l'Antiquité, cette *enargeia* qu'Aristote, dans la *Poétique*, voyait naître de l'acte très vivant consistant à 'mettre-sous-les-yeux' : une représentation n'emportait l'adhésion, nous dit-il, qu'à la condition de donner l'impression d'une présence incarnée. Dans la *Rhétorique*, Aristote relie cette 'mise-sous-les-yeux' à cette *enargeia* qui 'désigne un être en action'.²³³ »

Les images digitales, qui dédoublent le monde en l'imitant pour se substituer à lui, ne possèdent pas plus de vie propre que les autres artefacts visuels, mais elles font preuve d'une autonomie qui interroge le regardeur. Le problème posé, la question reste de savoir s'il peut être reconnu aux simulacres numériques des qualités liées au vivant. Ces dernières sont-elles attachées à leurs fonctions tactiles et interactives ou peuvent-elles être intrinsèques au digital ? C'est ce que nous allons désormais aborder par le prisme de la plasticité du numérique, afin de discerner vers quelles inventions mène le déploiement des qualités sensibles du simulacre numérique.

²³³ Horst Bredekamp, *Théorie de l'acte d'image* (2010), trad. de l'allemand F. Joly en collaboration avec Y. Sintomer, Paris, La Découverte, 2015, P. 16

PARTIE 3.

SIMULATION

**LE NUMÉRIQUE COMME CORPS
VIVANT**

Grâce aux recherches biotechnologiques et à la puissance de calcul informatique, les hommes tentent de s'affranchir des lois naturelles pour modifier l'évolution du vivant et pour créer de nouvelles formes de vie. Avec la biologie de synthèse qui emprunte aux organismes existants, les humains projettent de générer des espèces animales et végétales n'existant pas dans la nature et dotées de fonctions qualifiées de vivantes : l'autoconservation, l'autoreproduction, l'autorégulation et la capacité à évoluer. D'autres expériences sont réalisées dans les domaines de la biologie moléculaire et du génie génétique en relation avec la mécanique, la technique et l'informatique pour concevoir des organes artificiels et des prothèses hybrides commandées par le cerveau. Tirant partie des recherches sur le génome humain, la biologie synthétique établit des ponts entre code génétique et programmation informatique. Par leurs expérimentations, les alchimistes et laborantins de l'ingénierie du vivant et de l'intelligence artificielle avivent les supplices des partisans de la théorie de la biogenèse et raniment les superstitions et les légendes sur le mystère de la vie qui bercent et hantent l'imaginaire collectif. Modifier les processus naturels de la vie et appliquer la biotique – l'association de la biologie et de l'informatique - revient à artificialiser le végétal, l'animal et l'humain. Scientifiques, philosophes, sociologues et politiques débattent des promesses, des défis, et des dangers de cette biologie expérimentale et exhortent à mieux définir ce que nous entendons par le vivant.

Par le truchement des images digitales, les artistes, de leur côté, mêlent réel et artificiel dans la fiction et créent des formes de vies en symbiose ou en compétition avec l'humanité (organismes synthétiques, prothèses biotechnologiques, créatures cybernétiques, androïdes...). La cybernétique, la biotechnologie, la robotique anthropomorphe, la manipulation génétique, le clonage sont parmi les nombreux thèmes abordés par les artistes et les cinéastes. Mais la problématique essentielle de leurs œuvres respectives se rapporte aux aspects mythiques, philosophiques, spirituels, symboliques de la simulation de synthèse en regard de l'histoire des hommes et de l'art. Imiter la vie, en déchiffrer les codes et la recréer dans le monde digital questionne les fondements de l'image artistique par rapport à la représentation du vivant.

Le numérique, de par ses capacités illimitées dans la création d'êtres et d'objets inexistantes mais vraisemblables, développe une *mise en forme* du vivant selon une cohérence et une

logique qui lui est propre. Mais « l'image numérique n'est pas, comme on l'a souvent dit 'un art sans modèle', écrit Florence de Mèredieu. C'est au contraire un art qui prend pour modèle (et justification) l'art lui-même. Jusqu'à constituer une sorte de double de l'art. Un art synthétique. Il est, sur ce point, hautement significatif de constater la constante référence, dans l'univers de la synthèse, de l'art traditionnel.²³⁴ » Néanmoins, la simulation numérique se distingue de l'art de présentification et de représentation en ce qu'elle ne recherche pas l'ordre de l'intérieur, parce qu'elle ne se conjugue pas à une substance invisible en lien avec le monde intelligible. Là où l'œuvre qui présentifie ou qui représente est déterminée par une « profondeur » dont elle est la qualité, le simulacre élabore un objet qui a pour « substance » sa propre forme. Il s'articule sans être image de quelque chose. Il compose des formes immatérielles de corps qui n'existent pas mais qui provoquent des perceptions et des sensations. Le numérique ouvrirait-il alors la voie à une représentation non substantialiste ? Comment rendre compte de cette expérience esthétique qui consiste à voir et à écouter des données sensibles qui valent pour elles-mêmes ?

« Sans origine ni réalité [...] dans un espace dont la courbure n'est plus celle du réel, ni celle de la vérité²³⁵ », le simulacre numérique accompli ne représente donc que lui-même. Ni double ni imitation, il rend caduc le rapport de l'image à la réalité. Son autonomie inclut aussi sa reproduction à l'infini. Sa présence est perçue et sentie comme réelle dans l'oxymore que désigne la « réalité virtuelle ». N'étant pas déterminé par la lumière du monde, le simulacre s'origine et évolue dans l'espace digital : il ne connaît aucune limite autre que celle du système d'exploitation dont il dérive. Formant un monde à lui seul, offrant à voir ses diverses facettes externes et internes, l'espace numérique est ouvert à la multiplicité des points de vue. « Comment interroger, demande alors Aurélie Ledoux, un mouvement de caméra ou le choix d'un point de vue s'il n'y a justement plus de caméra à proprement parler et si le point de vue n'est celui de personne ? Le doute de l'illusion réaliste, qui portait auparavant sur le contenu de la représentation, gagne le médium, la représentation comme moyen.²³⁶ »

En latin, le mot « simulacra », qui désigne les ombres et les apparences, est l'équivalent du terme grec « eidôla », qui signifie « fausses images ». Mais le simulacre numérique n'est pas faux. Il se projette dans un univers visuel où l'événement se substitue à la représentation. La

²³⁴ Florence DE MÈREDIEU, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Paris, Bordas, 1994, nouvelle édition augmentée, Larousse, 2011, p. 478

²³⁵ Jean BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, op. cit., pp. 10-11

²³⁶ Aurélie LEDOUX, *L'ombre d'un doute, Le cinéma américain contemporain et ses trompe-l'œil*, op. cit., p. 78

matière se résorbe dans ses effets simulés. « L'interposition croissante des appareillages et des machines dans le processus créatif ne supprime donc pas chez l'artiste le sentiment qu'il a, de travailler sur une matière. Tout au plus cette matière, entendue aujourd'hui comme substance vivante mais aussi comme énergie, s'affine-t-elle en s'enrichissant de propriétés de plus en plus complexes.²³⁷ » Le simulacre numérique dépasse l'opposition de l'être et du paraître, du semblant et du réel devenus indiscernables. Mimétique de lui-même, il est sa propre matrice et son propre double. Il est à la fois être et paraître dans une mise en abyme des processus artificiels.

²³⁷ Florence DE MÈREDIEU, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, op. cit., p. 478

CHAPITRE 3.1. – LE REGARD HAPTIQUE

Merleau-Ponty, dans *L'œil et l'esprit*, constate que dans la peinture, « l'œil est *ce qui* a été ému par un certain impact du monde. [Et il] le restitue au visible par les traces de la main²³⁸ » sur le tableau. Sur la toile, la matière consigne le geste du peintre qui transfigure la représentation d'un objet. La touche participe au mouvement interne de l'image. « Le feu de l'apparaître *embrase la main* qui dans le geste de peindre, restitue au monde visible l'invisible par lequel elle a été touchée ; [...] l'œil et la main du peintre jouent [...] le rôle essentiel d'un relais ou d'une médiation dans le circuit de l'apparaître qui va de la chose à la peinture.²³⁹ » Dans la peinture, il convient de distinguer entre deux modalités du toucher, la *touche* et la *caresse*. La touche vise, pose, oriente et ponctue tandis que la caresse effleure, glisse et presse pour travailler et métamorphoser la matière. Dans le domaine du numérique, cette distinction n'est pas obsolète : le tactile s'impose en effet comme une donnée déterminante dans la perception des images synthétiques. L'effet tactile semble fournir à la fois un relief et une profondeur à l'image. Celle-ci apparaît comme douée d'une matière sensible, d'une densité qui pourrait relever de la perception haptique telle que définie par Gilles Deleuze. « *Haptique* est un meilleur mot que *tactile*, puisqu'il n'oppose pas deux organes des sens, mais laisse supposer que l'œil peut lui-même avoir cette fonction qui n'est pas optique.²⁴⁰ »

Par l'association du regard, de l'ouïe et du toucher, l'imagination invente le simulacre d'un organisme vivant dans *Electric Chair* (2008) de Leslie Bloquert. Par la croyance en une impression spirituelle, elle surprend ce qui est invisible comme dans l'installation vidéo *Room of Saint John of the Cross* (1983) de Bill Viola. Dans le numérique, les sens aiment croire en des virtualités perçues comme réelles. Dès lors, la « lumière noire » de l'écran paraît organique et se modèle telle une matière, comme dans *Under The Skin* (2013) de Jonathan Glazer.

²³⁸ Maurice MERLEAU-PONTY, *L'œil et l'esprit*, op. cit., p. 26

²³⁹ Rudolf BERNET, « Voir et être vu. Le phénomène invisible du regard et de la peinture », *Revue d'esthétique* n° 36, Paris, Nouvelles Éditions JMP, 1999, pp. 37-47

²⁴⁰ Gilles DELEUZE, *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 614

Hans Belting précise que « ce n'est que l'absence du corps qui crée la présence propre aux images. [...] Nous voulons voir des corps quand nous regardons des images²⁴¹ » : le noir digital, pour sa part, suggère un gouffre d'où peut surgir de multiples incarnations. L'espace de synthèse ne trouve ses limites que dans le regard du spectateur. La foi de ce dernier dans ce qu'il perçoit constitue la portée des images : son œil crée l'unicité de leurs aspects et la limite de son rayon parachève leurs compositions. Face aux images de synthèse, le spectateur est au centre d'un théâtre visuel et sonore qui se détend sous son regard. Quelle que soit son acuité, l'essentiel se dérobe, voir n'est pas suffisant, l'œil souhaite « entrer » dans l'image. Le numérique engendre le désir de « toucher » ce qui est incorporel. *Electric Chair, Room of Saint John of the Cross* et *Under The Skin* observent la plasticité du tactile et de ses ressorts esthétiques : ces trois œuvres ne recourent pas l'une et l'autre à une interactivité littérale, où un geste infléchit directement sur l'image ou un indice visuel, mais elles parient sur la mémoire culturelle de nos sens. Elles réfléchissent l'expérience du corps et ses réactions épidermiques, toucher, palper, effleurer, manipuler, même virtuellement, comme des éléments déterminants de notre perception par rapport à la plasticité du numérique.

Comme le souligne Hans Belting, « il existe donc, inhérente aux images, une ambivalence entre la vie et ce qui relève en elles de leur caractère médial (qui) s'adresse à notre capacité d'animation. [...] Notre part propre - la 'représentation intérieure' - et la leur - la 'représentation extérieure' - sont dans un processus d'échange réciproque qui ne se laisse pas réduire à la seule perception du réel.²⁴² »

L'écran digital s'imagine dès lors comme une membrane psychique dans l'installation *La peau* (2006) de Thierry Kuntzel où la pellicule film et l'image projetée se dotent de qualités organiques et charnelles. Ainsi perçu, l'écran crée un effet de réel comme lors de la projection 3D du film de Werner Herzog, *Cave of Forgotten Dreams/La Grotte des rêves perdus* (2011). L'expérience optique et haptique de l'image donne l'illusion que le digital est une matière tangible. La plasticité de la 3D se convertit en un univers concret, comme le stipule Jean-Luc Godard dans *Les Trois désastres* (2013) et *Adieu au Langage* (2014). L'image numérique devient un morceau de la réalité. Elle projette dans une situation multi-sensorielle.

La notion d'environnement est l'une des composantes majeures de l'art contemporain. Elle inspire les artistes qui, de la performance à l'installation, placent le visiteur dans des espaces « sensibilisés » qui paraissent réagir à sa présence. Le numérique et la 3D assimilent cette

²⁴¹ Hans BELTING, *La vraie image*, op. cit., p. 166

²⁴² *Ibid.*, p. 167

tradition plasticienne pour inviter le spectateur à se propulser dans l'espace de l'écran. L'effet d'immersion stéréoscopique (exacerbé dans le film de Guillermo del Toro, *Pacific Rim*, 2013) donne l'impression de sculpter l'image comme un volume (J.J. Abrams, *Star Trek Into Darkness*, 2013). Il fait croire à la réalité de sa matière qui se dissémine dans l'atmosphère (Wong Kar-Wai, *The Grandmaster*, 2013). La 3D se fond dans l'espace réel. En visant un tel accomplissement, l'image numérique s'apparente à un objet concret à trois dimensions. (Ridley Scott, *Prometheus*, 2012). L'image digitale, immersive ou interactive, « augmente » la réalité d'une dimension multi-sensorielle, où l'espace-temps est extensible et compressible à dessein, illustrant la thèse d'Albert Einstein de la convertibilité de la matière en énergie. *Déjà Vu* (2006) de Tony Scott et *Interstellar* (2014) de Christopher Nolan représentent ainsi le numérique comme un vaste champ dynamique où le temps mute en un flux de matières.

Avec cette transmutation emblématique de ce que la puissance digitale réussit à faire advenir, il est alors permis de croire à la création de phénomènes purement synthétiques (Alex Rutherford, *Gantz Graf*, 2002 ; Matray, *Meisheid*, 2007) qui s'apparentent à de l'intelligence artificielle. De la programmation informatique à la pensée, du logiciel au cerveau, la création numérique conjecture sur l'indépendance logique de l'ordinateur, sur la combinaison de l'organique et du synthétique pour créer du « naturel suscité » (Gilbert Simondon²⁴³), pour engendrer des métabolismes biotechnologiques (Precursor, *Quietus*, 2004) et pour manipuler l'activité neuronale sous forme de faisceaux holographiques (Kike Maillo, *Eva*, 2011). L'autonomie du numérique conduirait-il alors vers la fin des caméras, que le vidéaste Bill Viola présage comme « une des mutations les plus importantes dans l'histoire des images²⁴⁴ » ? Entre réalité fantasmée et rêve éveillé, avec les nouvelles technologies, la caméra elle-même deviendrait virtuelle, parachevant - définitivement ? - le passage de l'analogie à la simulation. Mais quel serait alors l'avenir de l'image en somme « s'il n'y a plus personne pour regarder », comme l'anticipe Leos Carax dans *Holy Motors* (2012) ?

²⁴³ Gilbert SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), Paris, Aubier, 1989, p. 256

²⁴⁴ Raymond BELLOUR, « Où va la vidéo ?, Entretien avec Bill Viola », *Cahiers du Cinéma Hors-série n° 14: « Où va la vidéo ? Dans tous les sens, mais lequel est le bon ? »*, Paris, Cahiers du cinéma, Éditions de l'Étoile, 1986, pp. 64-73



Leslie BLOQUERT, *Electric Chair*, 2008

3.1.1. - DONNER VIE À UN CORPS DÉMATÉRIALISÉ

Le simulacre invisible d'un organisme vivant

De prime abord, la sculpture sonore *Electric Chair* de Leslie Bloquert présente un socle en bois. Sa forme rappelle un autel d'église comme objet de culte, d'offrande ou de sacrifice rituel. En écho à cette dernière évocation, le titre de l'œuvre évoque la chaise électrique et dans le champ de l'art, il rappelle les sérigraphies éponymes d'Andy Warhol réalisées à partir de 1963, qui représentent l'instrument d'application de la peine de mort comme un des symboles les plus sinistres de la justice américaine. Nonobstant, l'œuvre de l'artiste française, quant à elle, incite plutôt à s'en approcher, ses courbes et son matériau donnant envie de la caresser. Notre geste est tout de suite arrêté par un bruit inattendu qui rappelle la règle de ne pas toucher les œuvres d'art. Pourtant nous ne l'avons pas encore effleurée. Notre main est stoppée dans son mouvement. Puis nous persistons et nous continuons presque machinalement à frôler la sculpture. Au déclenchement de nouveaux sons, nous découvrons que les avertissements sonores aident à la découverte d'un corps invisible. Selon la hauteur où s'aventurent nos doigts, nous devinons des formes anatomiques selon des courbes de niveaux. Le jeu de mot bilingue du titre *Electric Chair* devient évident. Le mot « chair » ne désigne pas

une chaise mais une morphologie virtuelle qui se découvre au rythme des « décharges » électroacoustiques. Décrite par sa créatrice comme une installation sonore interactive, Leslie Bloquert précise que :

« Cette sculpture, simulacre d'organisme vivant, est réactive à la manière dont on la touche : le comportement gestuel influe la nature du son. Ainsi, plus de deux heures de compositions de type électroacoustique se modulent sans jamais se répéter. Le dispositif numérique permet de donner vie à ce corps dématérialisé, invisible mais virtuellement et auditivement palpable. Les enjeux de ce travail, par-delà le fait de vouloir créer une sculpture avec une matière qui physiquement ne semble pas en être une (sculpter le son), mais qui détient d'énormes capacités sensorielles, est de pouvoir aborder des notions propres à l'humain tel que l'érotisme, la sensualité, la mort, le corps et ses facultés sensorielles et sensibles, et la synesthésie.²⁴⁵ »

Electric Chair parie sur le virtuel mais, au lieu de miser sur une technologie complexe, la sculpture sonore engage le spectateur à composer une présence invisible à partir de la mémoire associative du regard, de l'ouïe et du toucher. Ainsi chaque observateur imagine un corps, chacun y projetant une anatomie de souvenirs et de fantasmes sensuels et charnels.

Être tenter de toucher ce qui n'existe pas, croire en une présence pourtant absente, conférer à l'invisible les propriétés du visible sont parmi les ressorts de l'œuvre. Avec une forme simple qui convoque une idée forte, celle d'un autel où repose un corps virtuel, avec une interaction qui ne nécessite aucune pratique des technologies, Leslie Bloquert conjugue les éléments fondamentaux de l'esthétique de l'Incarnation avec celle du tactile. Par l'alliance de la tradition avec ce qui est d'ordinaire associé au numérique, le spectateur recherche le vivant dans ce qu'il considère comme le produit d'une pensée créative. Ses cinq sens éduqués par l'expérience, sa perception coalisée à son goût pour la culture des images l'incitent à considérer la portée existentielle des créations artistiques. Que celles-ci appartiennent au patrimoine ou qu'elles résultent de recherches contemporaines, le spectateur tente inlassablement d'établir un lien entre son vécu et ce qu'il voit, écoute, ressent, expérimente comme œuvre d'art, figurative ou abstraite, du portrait illusionniste au monochrome le plus strict, des Vénus paléolithiques aux plus récentes œuvres immatérielles.

²⁴⁵ www.lefresnoy.net/fr/Le-Fresnoy/production/2007/.../electric-chair

L'invisible exposé

Comme Leslie Bloquert l'explicite dans sa présentation d'*Electric Chair*, « il n'y a rien... en apparence (mais le dispositif) permet de donner vie à ce corps dématérialisé (en créant) une sculpture avec une matière qui physiquement ne semble pas en être une (sculpter le son).²⁴⁶ » L'œuvre ne s'anime que dans l'expérience de stimulations immatérielles. Son fonctionnement rappelle d'une certaine manière les personnages et les phénomènes synthétiques qui se manifestent comme des corps de lumière dans les films. S'épanouissant comme des entités vivantes, ils sont instables, transparents et étincelants. Échappant à la gravité, ils paraissent comme des simulacres, des incorporels qui évoluent dans un univers purement plastique. L'artifice leur octroie une vie, mais comment leur donner une âme ? Là où la lumière caresse les contours d'un corps opaque afin d'y distribuer ombre et éclats, accentuant ses volumes, la masse d'un objet numérique lumineux échappe à toute notion connue. Ce que le numérique donne à voir ne correspond pas à des représentations de la réalité mais en quelque sorte à des « morceaux de virtuel » qui s'inscrivent dans le réel. La question de la simulation domine le virtuel, non comme finalité mais comme mode de perception et donc comme mise en scène dans le cadre du cinéma. Le numérique ne représente pas la réalité donnée mais expose des virtualités perçues comme réelles. Il oriente vers « l'expérience du réel d'une image » qui devient un « lieu », un espace en propre, où s'accomplissent des événements spécifiques qui confondent illusion et réel, comme dans l'installation *Room of Saint John of the Cross* (1983) de Bill Viola, qui instille une atmosphère spirituelle. L'installation est une pièce maîtresse de l'art vidéo qui, de par son dispositif, joue sur l'absence comme omniprésence. Elle montre comment le spectateur donne forme à l'informe. Il ne s'agit pas, comme dans la sculpture de Leslie Bloquert, de sentir un corps mais de « capter » une présence. Le dispositif du vidéaste ne sollicite pas le toucher mais monopolise notre propre présence. De façon plus radicale qu'*Electric Chair*, *Room of Saint John of the Cross* aide à comprendre pourquoi « ce n'est que l'absence du corps qui crée la présence propre aux images.²⁴⁷ » À l'évocation d'un épisode de la vie de saint Jean de la Croix, nous substituons le manque de sa présence spirituelle par une omniscience mystique.

²⁴⁶ *Ibid.*

²⁴⁷ Hans BELTING, *La vraie image*, op. cit., p. 166



Bill VIOLA, *Room of Saint John of the Cross*, 1983

3.1.2. - « NOUS VOULONS VOIR DES CORPS QUAND NOUS REGARDONS DES IMAGES.²⁴⁸ » (BELTING)

La vision intérieure

L'installation du vidéaste américain *Room of Saint John of the Cross* propose de vivre la spiritualité dans ce qu'elle aurait de plus impénétrable. Selon Bill Viola, « Dieu est entièrement autre et peut être ni décrit ni compris. Il n'a pas d'autre attribut que l'inconnaissabilité. Quand l'esprit est face à la réalité divine, il s'immobilise et entre dans le 'nuage de l'inconnaissance' ou, pour reprendre l'expression de saint Jean de la Croix, dans 'la nuit obscure de l'âme'. Là, dans l'obscurité, la seule chose qui reste est la foi, et on ne peut

²⁴⁸ *Ibid.*

approcher Dieu que de l'intérieur, essentiellement par le biais de l'amour. C'est pourquoi une grande partie de la poésie de saint Jean se lit comme des poèmes d'amour classiques.²⁴⁹ » Bill Viola découvre l'œuvre de Saint Jean de la Croix en passant par la philosophie orientale « et en particulier avec les grands Orientaux venus en Occident, comme D.T. Suzuki et A.K. Coomaraswamy. (...) C'est grâce à eux que j'ai découvert les Pères du désert ou les gnostiques du début du christianisme, Maître Eckhart, saint Jean de la Croix, sainte Thérèse et Le Nuage de l'inconnaissance, texte médiéval classique dans la tradition chrétienne de la *via negativa*.²⁵⁰ » Ce détour par l'Orient pour apprécier les textes les plus éminents de la chrétienté est caractéristique de l'émancipation interreligieuse de l'artiste américain.

Bill Viola, s'il n'a « jamais eu de lien fonctionnel avec la religion », fût éduqué avec un « profond sentiment spirituel du monde, au-delà de la religion que (sa mère) pratiquait²⁵¹. » Étudiant à la fin des années 1960, il découvre les religions orientales « à travers les Upanishad, la Bhagavad-gita et la musique de Ravi Shankar. Il s'intéresse à la philosophie zen du Japon par la découverte des écrits et des musiques du compositeur avant-gardiste John Cage ainsi que dans la lecture des écrivains de la Beat Generation (William S. Burroughs, Brion Gysin, Allen Ginsberg) qui lui enseignent aussi la richesse des cultures islamiques. Ses lectures sont des livres sur les jardins bouddhistes japonais, le *Tao Te Ching* de Lao Tseu, le *I-Ching* de Jung et Wilhelm (une référence capitale de l'œuvre de John Cage), des disques de musiques asiatiques et l'enseignement des « Principes de la méthode psychologique dans ses applications aux problèmes de la science, de la religion et de l'art » de P.D. Ouspensky dans *Un nouveau modèle de l'Univers*, influencé par le modèle d'Albert Einstein²⁵². »

La *Pièce de saint Jean de la Croix* évoque précisément le *Cantique spirituel* et le célèbre poème *Nuit obscure* que le (futur) saint écrivit en 1578 après son évasion du couvent des Pères de l'Observance de Tolède, hostiles à la réforme. Dans l'Espagne des Habsbourg, son enlèvement dans la nuit du 2 au 3 décembre 1577 constitue le point culminant de la querelle entre réformés et mitigés. Prévenu, Jean de la Croix accepte son arrestation comme une épreuve du Seigneur. Opprimé et dépossédé de tout secours religieux, emprisonné dans une cellule minuscule et sordide où ne pénètre qu'un rai de lumière, il est soumis à la solitude absolue et à un traitement inhumain. Mais alors qu'il entend seulement les bruissements du

²⁴⁹ Lewis HYDE, « Entretien avec Bill Viola », traduction de l'anglais par Jean-François Allain de « Conversation : Lewis Hyde and Bill Viola », *Bill Viola*, New York, Whitney Museum of American Art-Flammarion, 1998, p. 143-145

²⁵⁰ *Ibid.*

²⁵¹ *Ibid.*

²⁵² *Ibid.*

Tage que domine le couvent, l'inspiration poétique de Jean culmine durant l'épreuve du cachot. Selon Jacques Ancet, les trente premières strophes « du *Cantique spirituel* auraient été inspirées au saint par un refrain d'amour entendu depuis la cellule (...). Si l'anecdote demeure douteuse, on sait, en revanche, de façon quasi certaine maintenant que la plus grande partie des strophes de ce même *Cantique spirituel* furent sans doute chantées par fray Juan comme de véritables cantilènes pendant qu'il les composait mentalement à genoux dans sa cellule²⁵³. »

La mise au secret de Jean dure depuis huit mois quand un jour, son gardien est remplacé par un frère qui lui procure du papier, de l'encre, du fil, une aiguille et des ciseaux. Interprétant ce geste comme un signe de délivrance de la Vierge Marie, Jean s'évade à l'Assomption de 1578 pour trouver refuge chez les sœurs réformées de Tolède²⁵⁴. Libre, il est nommé vicaire du couvent du Calvaire de Jaén, en Andalousie. Avec pour horizon l'une des plus vastes étendues naturelles d'Espagne, il y écrit son chef d'œuvre *Noche oscura* (*Nuit obscure*) qui commence par le récit de son évasion.

Dans une nuit obscure
par un désir d'amour tout embrasée
oh joyeuse aventure
dehors me suis glissée
quand ma maison fut enfin apaisée (...)

Dans cette nuit de joie
secrètement car nul ne me voyait
ni mes yeux rien qui soit
sans lumière j'allais
autre que celle en mon cœur qui brûlait.²⁵⁵

Ces mots sont parmi ceux qui illuminent de leur aura poétique la *Pièce pour saint Jean de la Croix* de Bill Viola. Conçu en 1983, le dispositif est minimal : une grande pièce obscure dans laquelle se distingue une petite cellule éclairée de l'intérieur. Ce minimalisme transcende les dogmes et préserve le visiteur d'une définition du ravissement spirituel. Il convient à

²⁵³ Jean DE LA CROIX, *Nuit obscure, Cantique spirituel et autres poèmes*, traduction nouvelle de Jacques Ancet, Paris, Collection Poésie, Gallimard/UNESCO, 1997, p. 33

²⁵⁴ De 1582 à 1588, Saint Jean de la Croix est prieur du couvent des Martyrs à Grenade où il écrit une grande partie de son œuvre. Le 14 décembre 1591 à Ubeda, il meurt épuisé à 49 ans. Refusant la prière des agonisants, il demande de relire *Le Cantique des cantiques*. Il est béatifié en 1675, canonisé en 1726 et docteur de l'Église en 1926.

²⁵⁵ « CHANSONS DE L'ÂME (CANCIONES DEL ALMA) qui se réjouit d'avoir atteint le haut état de perfection, qui est l'union avec Dieu, par le chemin de la négation spirituelle », Jean DE LA CROIX, *Nuit obscure, Cantique spirituel et autres poèmes*, op. cit., p.51

l'idée d'un lieu de foi où nous nous confions à l'ineffabilité du divin. Son dépouillement favorise la concentration du visiteur. L'absence de représentation du saint, sa simple évocation dans le titre incitent à penser son œuvre mystique sans référence ni concept.

La force de l'œuvre de Bill Viola s'explique par le conflit entre deux lumières qui nimbent les lieux. Au bout d'un passage, nous pénétrons dans l'obscurité. Au centre de l'espace, une petite cellule enferme une lueur chaude comme un éclairage à la bougie. Sur le mur du fond, une grande projection montre des images de montagnes enneigées et balayées par un vent violent qui gronde dans toute la pièce. Comme en déséquilibre, la caméra suit la tourmente et filme les cimes montagneuses dans un va-et-vient incessant. Le noir et blanc de ce plan-séquence contraste avec la douce illumination qui émerge de la petite pièce centrale. Notre regard tente alors de s'accommoder alternativement à ces deux sources d'incandescences. Intrigués, nous avançons pour voir ce que renferme la cellule lumineuse. En cours d'approche, nous nous concentrons sur le son d'une voix qui provient de cette petite pièce. Son rythme comme son calme s'opposent à la violence du vent des montagnes. Passant la tête dans l'ouverture, nous découvrons l'intérieur. Les murs sont blancs. Le sol est couvert de terre. Dans le coin droit, une table en bois sert de plan pour un pot d'eau en métal, un verre d'eau et une télévision miniature couleur. À l'inverse de la projection, ce petit écran propose l'image d'une montagne filmée en plein jour où « les sifflements si pleins d'amour de l'air²⁵⁶ » s'infiltrèrent dans les arbres et les buissons. Sa quiétude illustre le dépouillement de la petite pièce. La récitation de la voix de l'artiste espagnol Francesc Torres s'écoute au dessus du tumulte. À peine perceptible, « musique sans un bruit, solitude sonore²⁵⁷ », elle déclame des extraits de poèmes de Jean de la Croix, entendus comme l'expression de la sagesse contre la tourmente extérieure. Dans deux atmosphères visuelles et sonores différentes, l'installation propose une allégorie du confinement spirituel vers la révélation, l'émancipation de l'âme en faisant « attention à l'intérieur.²⁵⁸ ».

Se confiant ainsi au mysticisme apophatique de Jean de la Croix, Bill Viola, convaincu « que les expériences personnelles et les sentiments intérieurs (peuvent) être objectivés dans le monde », interprète l'universalité de la théologie négative chrétienne qui, comme le

²⁵⁶ CANTIQUE SPIRITUEL (CANTICO ESPIRITUAL), première version, CHANSONS ENTRE L'ÂME ET L'EPOUX (CANCIONES ENTRE EL ALMA Y EL ESPOSO), Jean DE LA CROIX, *Nuit obscure, Cantique spirituel et autres poèmes*, op. cit.

²⁵⁷ *Ibid.*

²⁵⁸ Lewis HYDE, « Entretien avec Bill Viola », traduction de l'anglais par Jean-François Allain de « Conversation : Lewis Hyde and Bill Viola », *Bill Viola*, op. cit., p. 143-145

soufisme, le bouddhisme, le taoïsme, l'hindouisme, refuse la nomination et la figuration du divin. L'assimilation des liens

« entre le système cosmologique de l'Islam et du mysticisme soufi, d'une part, et l'expérience physique de ces espaces du Moyen Âge et de la Renaissance, d'autre part, est, je pense, une des sources fondamentales de mon goût pour les installations. [...] Ce qui est important ici, c'est que la culture est issue des hommes et qu'elle repose sur leur engagement dans le monde ; elle ne découle pas d'un concept intellectuel sorti de nulle part. [...] Il existe bel et bien une autre dimension, qui peut devenir une véritable source de savoir. C'est pour l'identifier et entrer en contact avec elle que je cultive ces expériences et que je fais ce que je fais.²⁵⁹ »



Bill VIOLA, *Room of Saint John of the Cross*, 1983

La lumière « négative »

Dans un univers dépourvu de figures, dans l'abstraction d'un espace obscur, Bill Viola interprète l'étendue symbolique du souffle divin qui, entre une brise imperceptible et la violence du vent, s'écoute du murmure au tumulte. Le vidéaste traduit par ces deux sonorités l'expression invisible du Saint-Esprit. À la fois distinct et consubstantiel de Dieu et du Fils, partageant la même essence, « l'esprit néotestamentaire est un don de présence divine qui élève l'homme au-dessus de sa nature en le faisant naître à la vie divine. Dieu est Pneuma, et ceux qui l'adorent doivent l'adorer dans le Pneuma et la vérité » (Jean 4, 23-24). Par une présence à la fois forte et subtile, Bill Viola manifeste dans l'informel acoustique l'inspiration qui gagne le mystique illuminé par la foi en la présence divine. Invisible, ineffable et

²⁵⁹ *Ibid.*

insaisissable, le vent de l'installation « souffle où il veut, et tu entends sa voix, mais tu ne sais ni d'où il vient ni où il va ; il en est ainsi de tout ceux qui sont nés du Pneuma » (Jean 3, 6-8).

Pour cette raison, l'œuvre de l'artiste américain ne donne à voir que les symboles d'une présence. La nature morte avec moniteur couleur à l'intérieur de la cellule manifeste l'absorption totale de l'être dans la concentration spirituelle. L'absence de corps évoque allégoriquement la fuite de saint Jean de la Croix et la voix qui récite ses poèmes manifeste sa présence au-delà des contingences réelles. Les cimes montagneuses filmées dans la tourmente et la montagne du petit téléviseur paraissent ainsi comme des allégories de l'expression divine qui se manifeste au sein des éléments hors des limites du point de vue humain. L'installation de Bill Viola confine ainsi à l'abstraction symbolique et se détache de la forme et de la figure qui limiteraient l'évocation de la mystique sanjuaniste.

« Qu'elle reste, donc, loin la rhétorique du monde ; qu'ils restent loin les bavardages et l'éloquence sèche de l'humaine sagesse, mince et ingénieuse, que toi tu n'aimes pas, et disons au cœur des paroles baignées de douceur et d'amour comme tu les aimes tant, en ôtant si cela se trouve obstacles et embûches pour maintes âmes²⁶⁰. »

Avec ce détour par l'apophase qui anime la spiritualité de Jean de la Croix, Bill Viola, comme nous l'avons précisé plus haut, s'inspire de la théologie négative. Cette approche religieuse vise la révélation du divin dans le silence de la pensée et se fonde sur l'idée qu'il y a un monde, une réalité que le langage ne peut exprimer, liée à l'ineffabilité de Dieu. Le divin échappe ainsi à la simplification d'une définition ou d'un concept.

« Parce que Dieu déborde 'l'existence' [...] ; et 'l'existence', c'est encore un prédicat qui lui reste inférieur, inadéquat. Par principe, une thèse négative commente en creux son antithèse positive. Ce qu'il n'est pas c'est en même temps ce qu'il est. [...] Oui, il est éminemment ce qu'il n'est pas, [...] Dieu existe, mais précisément il existe éminemment, c'est-à-dire, en un autre sens que toutes les existences que me présente le monde, en un sens 'supérieur'. [...] La théologie négative a inventé tout un langage où la négation est affirmation parce que l'affirmation est affirmation éminente.²⁶¹ »

En quête d'absolu, la méthode s'accomplit progressivement dans son effacement. Cet éveil spirituel se débarrasse de ressources conceptuelles afin de percevoir intuitivement les réalités supérieures. Ainsi la poésie de Jean de la Croix fait entendre « un silence qui n'est pas

²⁶⁰ « DITS DE LUMIERE ET D'AMOUR, Avis de sentences spirituels », Jean de la CROIX, *Nuit obscure, Cantique spirituel et autres poèmes*, op. cit., p.185

²⁶¹ Gilles DELEUZE, http://www.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=62

suspension de la parole mais silence du sens. [...] Car si cette « ‘musique sans un bruit’ dont il est question dans le *Cantique spirituel* transcende toute manifestation physique, ce n’est pourtant que dans la fine trame de l’écriture poétique qui la constitue et la donne à entendre dans sa matérialité même.²⁶² »

L’absence et l’omniprésence

L’œuvre de Bill Viola apaise et accompagne le « retraits en soi » propre au saint comme aux penseurs. Elle suggère que la lumière seule personnifie la réalité d’une présence, qu’elle diffuse la symbolique de l’Incarnation. L’installation propose de reconnaître les origines syncrétiques des monothéismes occidentaux et d’appréhender l’essence divine au-delà de toute comparaison interreligieuse. Elle corrobore la trans-religiosité fondamentale (qui n’est pas syncrétisme) des œuvres à venir de l’artiste. C’est ainsi qu’en son sein, nous nous entretenons avec la fiction du personnage mystique qu’elle « incarne » par son dispositif. Le spectateur cherche alors à atteindre,

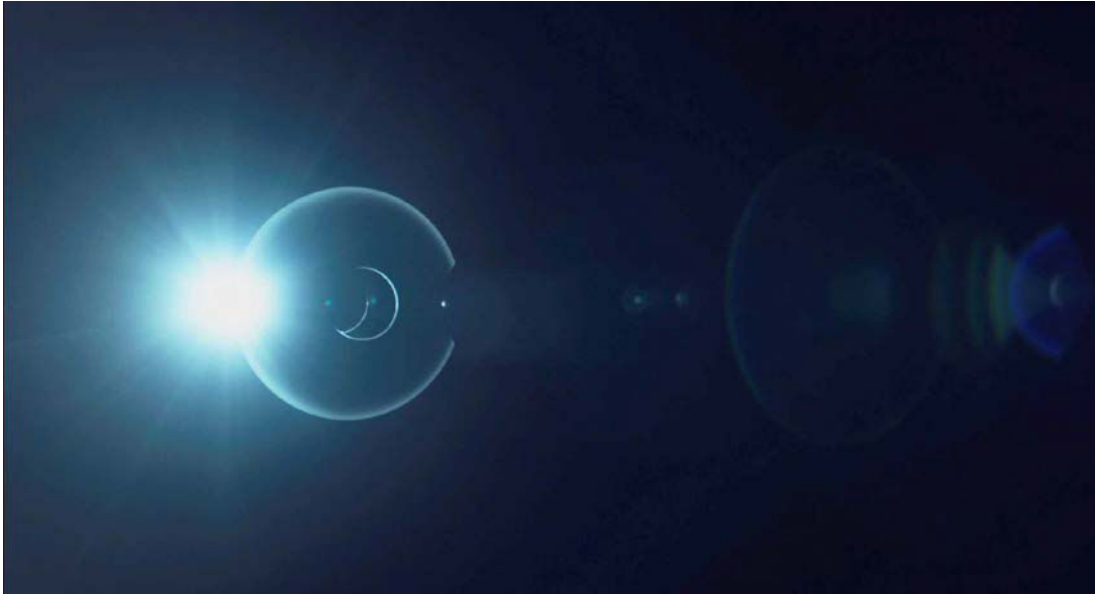
« Quelque chose qui, justement, ne se réduit pas à une métaphore – mouvement qui met en relation des corps visibles avec les idées qu’ils sont censés signifier – mais qui devrait engager une compréhension des images sous l’angle de la *métamorphose*, soit un mouvement qui met en relation des corps avec d’autres corps. [...] Dans cette perspective, donc, l’ouverture de l’image est donnée comme une *métaphore de l’intériorité* spirituelle. Elle coexiste et fait système avec une symétrique *métaphore de l’extériorité*. [...] On ne désintrique pas l’image de l’*imagination* et celle-ci de l’économie psychique où elle intervient.²⁶³ »

La relation avec le numérique est du même ordre. Face à l’écran, le spectateur se projette dans « l’ouverture de l’image ». Pas de cadre, pas de fond, pas de commencement, pas de fin, l’espace digital ouvre sur un univers infini. Pas de durée, pas de gravité, le numérique nivelle les dimensions. Les rapports d’échelle et de proportion dans le numérique subvertissent les règles générales de la représentation. Selon l’usage et le point de vue, l’image de synthèse se conçoit soit comme un gouffre insondable et incommensurable, soit comme une matière malléable, élastique, pénétrable et compressible à l’envie.

²⁶² Jean de la CROIX, *Nuit obscure, Cantique spirituel et autres poèmes*, op. cit., p. 29

²⁶³ Georges DIDI-HUBERMAN, *L’image ouverte, Motifs de l’incarnation dans les arts visuels*, Paris, Collection Le temps des images, Gallimard, 2007, pp. 27-28

Dans le premier cas, les images donnent l'impression qu'elles s'éveillent et s'exténuent hors-champ. Les représentations qui affleurent à l'écran sont comme des phénomènes saisis par inadvertance, échappées de l'ombre digitale. En tant que monde transparent, le digital fabrique des évanescences n'ayant comme seul fondement la lumière dans laquelle elles exposent leur instantanéité. Au seuil de la lisibilité, celles-ci se défont sitôt surgies de la trame pixellisée, se composent et se décomposent sans cesse dans le flux des images. Mitoyennes à la fois du visible et de l'invisible, elles s'éclipsent dans l'obscurité de l'écran. Malléable, élastique, pénétrable et compressible à l'envie, par l'intermédiaire d'un programme ou par effleurement et pression tactiles, l'écran synthétique s'imagine dès lors comme un volume sensible avec des « réponses » réflexes quasi épidermiques. « Toucher » l'image, de multiples façons selon les programmes, donne ainsi l'impression d'être en lien avec elle, mais sans produire d'incidence véritable. La « chair » de synthèse, à l'inverse des corps vivants, réagit virtuellement sans être affectée. Elle est « touchée » sans être atteinte. Le spectateur compose son identification à partir de réactions simulées, comme si une *altérité* se manifestait. Ainsi transporté, il se projette et s'implique dans les processus interactifs de la représentation digitale. L'interactivité installe une curieuse affiliation avec les images numériques qui paraissent ainsi annexer quelque chose du regardeur. Dans le second cas, l'écran synthétique se dote d'une compacité virtuelle qui se modèle tel un matériau. Le digital s'anime d'une densité où les figures et les motifs se matérialisent dans le crépitement électronique. L'écran se compose en strates de transparences et d'incrustations, ce qui permet de croire à son volume virtuel, qui donne envie aussi de « toucher », d'être pénétré. Le numérique donne ainsi l'impression d'être organique comme dans le long-métrage *Under the Skin* de Jonathan Glazer.



Jonathan GLAZER, *Under the Skin*, 2013

3.1.3. - DONNER FORME À L'INFORME

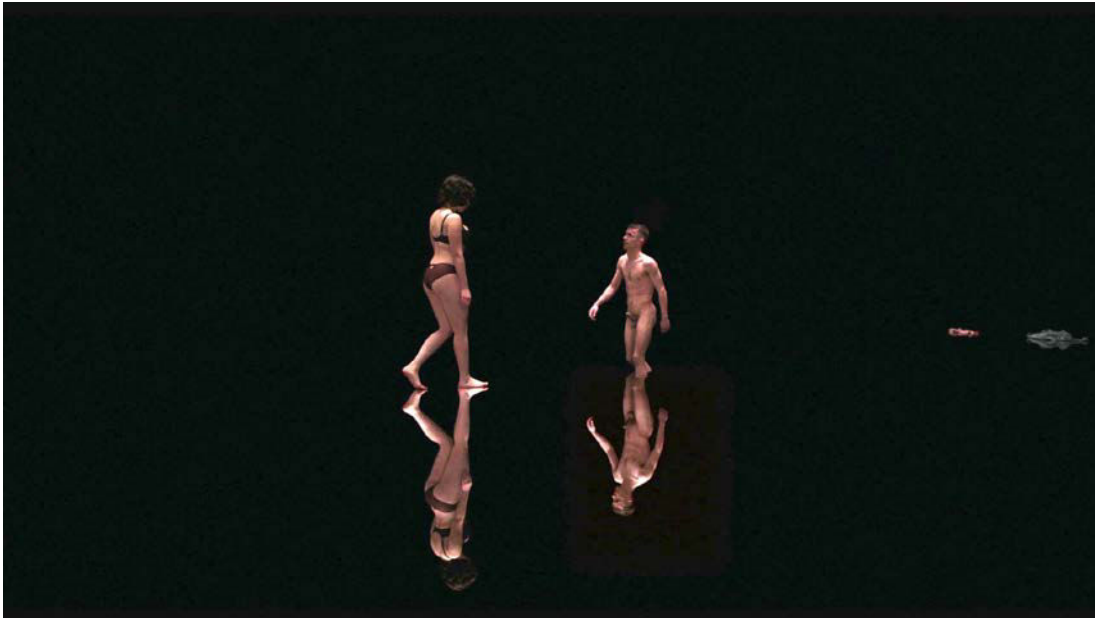
L'écran digital : une chambre noire inversée

« Ce qu'il y a de plus profond dans l'homme, c'est la peau. Moelle, cerveau, tout ce qu'il faut pour sentir, pâtir, penser..., être *profond* : Tout vient de là... [...] Ce sont des inventions de la peau ! ²⁶⁴ ».

Dans *Under The Skin* de Jonathan Glazer, l'écran digital se présente comme une chambre noire inversée où la lumière s'origine dans l'ombre. L'espace semble abyssal. Sur une musique *ambient* de l'anglaise Mica Levi, le film commence par un pixel scintillant au milieu de l'écran. Un plan rapproché montre que son éclat correspond à un anneau lumineux, semblable à un scanner médical, dans lequel pénètre une boule noire. La scanographie évoquant l'analyse du corps, la boule noire paraît organique. Par déduction rétrospective, le pixel du début du film pourrait représenter la cellule souche d'une naissance. Puis en un saut d'image, nous passons des ténèbres à une atmosphère opaline, proche d'une ambiance de laboratoire. La boule noire continue sa progression et épouse la forme évidée de l'anneau. Sa dilatation ressemble à la pupille de l'œil et brusquement, tel un enfantement spontané, le noir

²⁶⁴ Paul VALÉRY, *L'Idée fixe ou Deux hommes à la mer* (1932), *Œuvres* Tome II, Paris, Bibliothèque de la Pléiade, n° 148, 1960, pp. 215-216

passé à la couleur et à la formation d'un iris. Un extraterrestre vient de naître. La symbolique d'*Under the Skin* est mise en place. L'aspect organique de la boule noire et la plasticité de sa substance sont allégoriques du film où le noir est une matière vivante.



Jonathan GLAZER, *Under the Skin*, 2013

L'extraterrestre est incarnée par l'actrice américaine Scarlett Johansson. À bord d'une camionnette, elle erre dans la ville pour séduire et tuer. Elle repère sa première conquête en pleine nuit. Interloqué par l'assurance de la jeune femme, l'homme est tenté et se laisse conduire. Sans un mot, il entre dans une maison qui ouvre sur un long vestibule. Il ne

s'interroge pas sur l'étrangeté des lieux et se déshabille en la suivant, laissant choir ses vêtements. Il ne s'étonne pas de l'opacité des lieux, où seule l'extraterrestre réfléchit la lumière. L'enchantement est complet. L'homme se dévêt entièrement et continue d'avancer, le sexe en érection. Il s'enfonce peu à peu dans le sol qui se transforme en un grand bain d'encre noire. L'extraterrestre poursuit sa marche et ne se retourne qu'après l'immersion totale du jeune homme. Indifférente, elle reprend ses vêtements et se rhabille pour reprendre la route et son activité meurtrière.

La protagoniste rencontre un autre jeune homme dans une boîte de nuit et l'emmène dans son repaire. Ensorcelé, ce deuxième individu, comme le premier, avance sans s'inquiéter et sans résistance dans le bain noir. Son immersion n'occasionne aucun mouvement à la surface. La matière engloutit son corps. Sans attendre, l'extraterrestre revient sur ses pas mais, curieusement, le jeune homme n'est pas noyé. Il flotte comme en apesanteur dans ce grand bain noir, dans une lumière bleue. Lui-même est surpris d'être en suspension et conscient. Il voit passer l'extraterrestre au-dessus de lui comme sur un plancher de verre. Les bras ballants, il observe ses propres mouvements au ralenti. Le corps chancelant, les yeux vacillants, il découvre dans ces ténèbres face à lui un homme effaré à l'état de décomposition. Les yeux de ce dernier sont excavés, ses joues sont creuses et sa bouche s'ouvre en grand pour trouver du souffle. Il est gonflé, comme rempli d'eau, ses chairs sont distendues et plissent dans le milieu où il flotte. Il semble ne plus avoir de squelette tant son anatomie est ramollie. Bien qu'éberlué, le garçon de la boîte de nuit est engourdi et tente de garder les yeux ouverts. Cherchant le contact, il tend sa main. Mais brusquement, une détonation retentit et vide d'un coup l'homme mou de ses organes. Son corps n'est plus que chair sans squelette et sans viscère. Puis, un deuxième bruit lui fait perdre forme humaine pour n'être plus qu'un manteau de peau. Tel un tissu qui flotterait dans les airs, ses mouvements sont soumis aux variations du liquide noir dans lequel il baigne. Les chairs composent un long ruban où se font et se défont les volumes initiaux des membres et du visage.

La trame digitale transformée en enveloppe corporelle

La symbolique de l'enveloppe charnelle comme costume de chair est liée à l'écorchement de personnages mythiques : le satire phrygien Marsyas, l'apôtre Barthélémy et l'amant de Blanche de Bourgogne, Gauthier d'Aunay (dont l'histoire est contée dans *La Tour de Nesle*

(1955) d'Abel Gance). Rapportée à *Under the Skin*, la figure la plus évocatrice est celle de Barthélémy, le saint Patron des bouchers, des tanneurs et des relieurs qui aurait été écorché vif. Ses nombreuses représentations allégoriques le montrent un couteau à la main, comme si lui-même s'était dépouillé de son enveloppe charnelle. Son portrait le plus célèbre reste celui réalisé par Michel-Ange (*Le Jugement dernier*, achevé en 1541), où le saint brandit l'arme vers le Sauveur tandis qu'il s'apprête à laisser choir sa peau en Enfer. L'enveloppe charnelle s'apparente à un costume de chair qui, lors de sa mue, aurait épargné les traits du visage²⁶⁵. Le génie de la Renaissance italienne est évoqué dans le film de Jonathan Glazer quand les deux hommes immergés se tendent la main comme Dieu et Adam dans *La Création d'Adam* de la Chapelle Sixtine (1510-1511). Le long-métrage de Jonathan Glazer invoque aussi les écorchés de l'histoire de l'art avec des personnages virtuels dont la morphologie convertit la trame digitale en peau synthétique.



Jonathan GLAZER, *Under the Skin*, 2013;
 Michel-Ange, *Le Jugement dernier*, achevé en 1541
 (Détail de saint Barthélemy et de sa peau écorchée sur laquelle apparaît l'autoportrait de Michel-Ange)

La fin du film est plus démonstrative encore quant à la représentation du vivant par le numérique. Après avoir épargné un homme au visage déformé par la neurofibromatose (Adam Pearson), après s'être risqué vainement à partager un rapport sexuel, l'extraterrestre, bouleversée par ses dernières expériences, s'enfuit dans la forêt. Un garde-chasse la surprend

²⁶⁵ Les historiens de l'art voient dans l'anamorphose de la figure du saint un autoportrait du génie italien.

dans un refuge et la pourchasse. Elle se débat contre le violeur qui déchire ses vêtements, puis qui lui arrache la peau, laissant paraître l'anatomie particulière de l'*alien* dont la substance noire, luisante et visqueuse reste sur les doigts de l'agresseur. S'extirpant des mains de ce dernier, l'extraterrestre est ébranlée, blessée, elle titube avant de fléchir et de tomber à genoux. Abandonnée à son sort, elle décide de se défaire de son manteau de chair comme si elle ôtait un vêtement. Elle décolle le masque de son visage qui recouvre une tête chauve. Elle se débarrasse de son enveloppe charnelle qui ressemble à un costume de peau dont elle se défait avec soin, dénudant sa morphologie d'extraterrestre mince et musculeuse. Puis elle contemple la tête qui lui donna visage humain en la tenant dans ses mains. Les yeux oscillent encore comme s'ils tentaient de communiquer et de comprendre ce qu'il se passe. Mais l'extraterrestre ne pourra pas en savoir davantage sur « la peau qu'elle a habitée », pour reprendre le titre du film de Pedro Almodovar *La piel que habito* (2011), car le violeur revient et déverse de l'essence sur elle pour l'enflammer et la brûler vive.



Jonathan GLAZER, *Under the Skin*, 2013

Under the Skin de Jonathan Glazer entretient la métaphore du numérique comme membrane sensible. La peau est une enveloppe semblable aux costumes virtuels de la *performance capture* dans lesquels les comédiens endossent les habits d'un personnage imaginaire. Elle s'assimile à la chair synthétique des humanoïdes et des androïdes qui recouvre la robotique. Elle symbolise aussi le corps à partir duquel nous sommes en relation

avec le monde sensible. Elle rapporte la subjectivité à la dimension charnelle. En ce sens, elle représente la médiation sensible par laquelle nous sommes présents au monde. Les costumes de peau d'*Under the Skin* spatialisent une existence potentielle dans l'espace objectif : ils sont comme des êtres en attente de conscience, une matière qui attend son souffle (*anima*) pour devenir vivante. La peau est un costume dont se pare l'extraterrestre pour prendre forme humaine. L'enveloppe charnelle est ce qui resterait de « la chair du visible²⁶⁶ » une fois que le corps est vidé de sa part invisible, le caractère, la personnalité et l'esprit d'un être. Ainsi, le réalisateur propose une allégorie de l'écran synthétique comme une surface tactile, épidermique, « vivante » à travers laquelle s'inscrit une histoire et s'imprègne un caractère. L'espace noir, sans échelle et sans repère, où l'extraterrestre convie ses conquêtes, donne l'impression d'être un studio de cinéma dans lequel se projettent des décors de synthèse. Le parallèle avec l'écran noir numérique incite à comparer la trame électronique à une matière organique. La peau, symboliquement, contient et unifie un être, une personnalité. Comme l'écrit l'anthropologue et philosophe des techniques Christine Bergé :

« La peau humaine fascine. Sublime enveloppe, tactile et subliminale, impressionnée et expressive. Dès l'origine du développement de l'embryon elle est biface, surface de pensée en acte et cortex (écorce) extériorisé. Vivante, intime, source de tabous, de paradoxes, la peau figure dans les pratiques sociales les plus archaïques et les plus modernes, des rituels totémiques aux artefacts et œuvres artistiques.²⁶⁷ »

L'épiderme participe de l'apparence des corps, de la jeunesse à la maturité. Son développement, son vieillissement s'interprètent comme les signes d'une mémoire, d'une vie ou de la mort qui s'annonce. La couche interne, constituée du derme et de l'hypoderme en contact avec les muscles, protège des agressions extérieures tel un manteau de chair. Dans le film de Jonathan Glazer, de la première à la dernière séquence où l'extraterrestre se dépouille de son enveloppe charnelle, nous pénétrons, au propre comme au figuré, de plus en plus « sous la peau ». *Under the Skin* propose une représentation de l'enveloppe charnelle comme surface mouvante de projection, qui donnerait forme à l'informe, qui exprimerait ce qui est en deçà du langage. Sous les effets incertains d'une atmosphère ou d'un milieu liquide, la peau devient aérienne sans épaisseur organique. Elle flotte dans l'obscurité avant d'être investie d'un corps. Dans l'expectative, ce qui affleure à la surface semble être sa réceptivité, qui parvient à la conscience d'elle-même par celui qui veut bien l'investir.

²⁶⁶ En référence à Jean-Yves MERCURY, *La chair du visible, Paul Cézanne et Maurice Merleau-Ponty*, op. cit.

²⁶⁷ Christine BERGÉ, *La Peau, Totem et tabou*, op. cit., p. 5

Le costume de peau qui flotte dans le noir attend d'être habité d'un être, d'une conscience, d'un esprit pour prendre vie. Il est destiné à accueillir le corps d'un *alien* qui veut ressembler à un humain. Cette scène d'un corps déliquescent dont il ne reste plus que l'enveloppe charnelle et dépourvu de squelette est symbolique de notre perception de l'écran numérique. La peau y est une toile qui attend d'être tendue pour recevoir une image, pour devenir une image en soi. Son unité superficielle donne l'impression qu'elle ne peut se déchirer, s'ouvrir, se fendre alors qu'elle paraît disposée à épouser l'anatomie qu'elle recouvrira. Le tissu épidermique, analogique de l'idée d'écran, est supposé inconsistant, mou, sans ossature, sans forme. Son abandon dans le noir évoque la chute dans un puits sans fond et sans bord pour se raccrocher, symbolique de la détresse de l'anéantissement de soi, du trou noir dans lequel la psyché craint de se reconnaître. Le costume de peau d'*Under the Skin* se perçoit comme un corps-enveloppe qui risque de se disperser dans l'espace infini, de couler, de tomber dans le vide.

Or, la peau est le référent auquel sont spontanément rapportées les diverses données sensorielles. Elle recouvre le corps entièrement et sa sensibilité est réflexive : celui qui touche du doigt son corps expérimente les deux sensations complémentaires d'être de la peau qui touche, en même temps que d'être de la peau qui est touchée. La réflexivité tactile renvoie à la corporéité et à ce que signifie le fait de vivre et d'exister par la médiation du corps, si exister peut se comprendre comme être-au-monde à travers un corps. Le costume de peau qui flotte dans le noir semble ne pas être vivant parce qu'il est dépourvu de squelette, de muscles, d'organes, de cerveau, de pensées. Et pourtant, selon les formes qu'il emprunte au gré de ses ondulations, il exprime plusieurs états, la contraction, l'apaisement. Il se déploie comme une existence à la recherche de son propre sens. Les mains et le visage sont évidemment les plus parlants, montrant que la corporéité ne peut être considérée comme une simple matière régie par une conscience. Si nous sommes vivants, la vie même est à la recherche de son propre sens. La séquence d'*Under the Skin* montre que le corps, à la fois sujet et objet, chair et esprit, possède en tant que tel un savoir du sensible.

Le bleu, aura de la matière digitale

Dans *Under the Skin*, la symbolique de la couleur bleue est aussi déterminante. Les exemples sont légions dans la fiction, l'animation et le documentaire où le bleu des images

synthétiques s'impose dans le langage chromatique comme une extension de la matière émanant des figures et des motifs. La couleur, symbolique de l'air, de l'eau, de la combustion d'une flamme en son point le plus chaud, et de l'électricité de la foudre, aurait le pouvoir de s'insinuer en toute chose. Selon le poète et dramaturge allemand Johann Wolfgang Goethe,

« Le jaune apporte toujours une lumière, et l'on peut dire que de même, le bleu apporte toujours une ombre. Cette couleur fait à l'œil une impression singulière, et presque informulable. En tant que couleur, elle est une énergie ; mais elle se trouve du côté négatif, et dans sa pureté la plus grande, elle est en quelque sorte un néant attirant. Il y a dans ce spectacle quelque chose de contradictoire entre l'excitation et le repos.²⁶⁸ »

Dans l'histoire de l'art, les nuances, les subtilités et les vibrations du bleu symbolisent des valeurs comme la pureté, la spiritualité, l'immortalité, la paix, la richesse, la puissance, le deuil comme la douleur. Comme le précisent de nombreux essais, *Bleu, histoire d'une couleur*²⁶⁹ de Michel Pastoureau, *Histoire vivantes des couleurs*²⁷⁰ de Philip Ball, *Infiniment bleu*²⁷¹ sous la direction d'Hélène Dionne, la rareté du bleu dans la nature (quelques fleurs, des oiseaux et des poissons tropicaux et de rares papillons) est inversement proportionnelle à l'engouement universel qu'il suscite. De ce fait, son apparition à l'image est ambivalente et énigmatique. Le bleu est la couleur que l'on associe naturellement au numérique. Le digital semble s'épanouir dans le spectre azuréen. Les formes synthétiques embrassées par les teintes bleutées paraissent comme des présences intimistes. La douce illumination du bleu installe les figures dans l'intemporalité. Sa tonalité, quand elle acquiert le statut de substance lors d'une impression auratique, permet aux choses de gagner en signification symbolique. La matière bleue de l'image semble alors se dissoudre au profit d'un effet de métamorphoses des figures et des choses illuminées. À même la teinte, ces dernières se manifestent comme des apparitions. Le bleu suggère une profondeur qui inspire l'imprégnation. La calme tension de ce qui survient à la surface de l'écran puise alors dans notre regard l'énergie nécessaire à leurs résonances affectives. Par cette conversion, l'effet plastique se substitue aux figures pour exalter la vision et la félicité. L'impression monochromatique devient un vecteur de sentiment réfléchissant le besoin de transcendance qui, du bleu d'impression céleste, tente de s'élever vers une sorte d'idéal. Dans l'univers numérique, la prééminence de la couleur bleue définit un type de monochromie qui inspire une distanciation, comme si la couleur émanait d'un

²⁶⁸ Johann Wolfgang GOETHE, *Traité des couleurs* (1810), trad. H. Bideau, 2006, Paris, Triades, p. 270

²⁶⁹ Michel PASTOUREAU, *Bleu, histoire d'une couleur* (2000), Paris, Points Histoire, 2006

²⁷⁰ Philip BALL, *Histoire vivante des couleurs, 5000 ans de peinture racontée par les pigments* (2001), trad. J. Bonnet, Paris, Hazan, 2005

²⁷¹ *Infiniment bleu*, Hélène DIONNE (dir.), ouvrage réalisé dans le cadre de l'exposition *Infiniment bleu* du Musée de la civilisation (Québec), 7 mai 2003 au 6 septembre 2004, Québec, Fides, 2003

niveau de conscience et d'existence différent. L'illumination bleutée qui entoure les figures holographiques, par exemple, donnent l'impression d'être à la fois ombre et reflets. Sa longueur d'onde qui se déploie entre le violet et le vert crée des rayons entre l'indigo et le turquoise. Son rayonnement oscille librement dans l'air.

Dans les films d'anticipation, le bleu est associé aux phénomènes extraordinaires, aux hologrammes et écrans numériques ainsi qu'aux personnages de synthèse. Dans les films où les effets numériques sont omniprésents, la couleur cerne les éléments d'une irisation particulière, qui brille, éclaire, brûle, comme liée à une énergie électrique ou électronique. L'aura bleue des sujets et des objets semble indiquer la région du spectre où s'unissent image, fantasma et pensée, la nuance nimbant la réalité d'un halo visionnaire. Dans *Under the Skin*, les hommes passés dans l'« autre monde » sont immergés dans une ambiance céruleenne. L'atmosphère bleutée augure du passage vers la mort. Parce qu'elle est couleur de l'eau et du ciel, et parce qu'elle occupe de surcroît une place prépondérante dans notre environnement naturel, la couleur bleue dans les images synthétiques crée une présence aérienne des sujets et des objets qu'elle enveloppe de son aura. Extérieure ou immanente, sa coloration diffuse une impression de transparence. Par analogie avec la pixellisation de l'image électronique, le bleu absorbe ou réfléchit. Ambivalent, il nimbe les corps matériels et immatériels d'une nuance céleste. Les hommes en suspension dans le film de Jonathan Glazer sont de la couleur de l'atmosphère : comme évaporés.



Jonathan GLAZER, *Under the Skin*, 2014

CHAPITRE 3. 2. - LA PLASTICITÉ DIGITALE

La permanence de l'œuvre répond par contraste à notre inconstance en tant qu'être humain et interroge notre condition. Cet échange confère à l'image sa dimension existentielle « en effet tenue pour équivalente avec le *sensible* ». Dans *L'entrelacs - le chiasme*, Maurice Merleau-Ponty précise qu'« il y a un narcissisme fondamental de toute vision ; et que, [...] comme l'ont dit beaucoup de peintres, je me sens regardé par les choses.²⁷² » Le visiteur de musée, comme le spectateur de cinéma, aime reconnaître une personnalité derrière l'image et attribue à une représentation une profondeur singulière, l'incarnation d'un regard et d'un caractère. Par le processus d'identification, il y réfléchit une part de lui-même, qui métamorphose la matérialité de l'œuvre en une « chose regardante ». Ouvrant vers d'immenses perspectives de sens, une conversation muette s'insinue de présence à présence. Nous regardons une image et elle semble nous regarder. Les termes qu'emploie le philosophe français dans *Le visible et l'invisible* pour définir le rapport avec autrui illustrent d'une certaine façon notre confrontation avec l'art et en particulier face à un portrait :

« Quelque part derrière ces yeux, derrière ces gestes, ou plutôt devant eux, ou encore autour d'eux, venant de je ne sais quel double fond de l'espace, un autre monde privé transparait, à travers le tissu du mien, et pour un moment c'est en lui que je vis, je ne suis plus que le répondant de cette interpellation qui m'est faite. Certes, la moindre reprise de l'attention me persuade que cet autre qui m'envahit n'est fait que de ma substance : *ses* couleurs, *sa* douleur, *son* monde, précisément en tant que siens, comment les concevrais-je, sinon d'après les couleurs que je vois, les douleurs que j'ai eues, le monde où je vis ?²⁷³ »

Le « narcissisme fondamental de toute vision » dont parle Merleau-Ponty vient donc transformer le regard porté sur l'œuvre en un acte de concentration visuelle qui fait du spectateur une intelligence médiatrice. De son côté, ce dernier s'intéresse à ce qui réfléchit une part de lui-même. Une œuvre ne peut être perçue indépendamment des sens et elle ne peut pas non plus être ressentie par leur seul biais. Aussi, ce qui importe dans l'image est la relation d'intelligence du spectateur avec la matière qui la compose.

²⁷² Maurice MERLEAU-PONTY, *Le visible et l'invisible*, op. cit., p. 181

²⁷³ *Ibid.*, p. 26

« La toile, l'armature recouverte de plâtre, l'appareil photo sont les emblèmes de son identité ; ce sont les moyens par lesquels sa pensée va se matérialiser. [...] Car y aurait-il un autre moment, dans le processus même, qui rende justice au réseau complexe de décisions dont le 'travail' de l'artiste est constitué ? ²⁷⁴ »

La 3D creuse vers « l'arrière » de l'écran et engendre un mouvement quasi-physique du spectateur. Elle donne l'illusion de pénétrer dans l'espace du film en l'éprouvant à travers son corps. L'attraction vers la profondeur nous conduit vers l'exploration de l'image comme un lieu de sensations et d'aventures, qui s'accorde à notre propre expérience de l'espace. La 3D comble l'écran d'effets qui provoquent une certaine hypnose. Son rythme sans répit ajuste son intensité sur la crête de l'émotion. La stéréoscopie détourne l'attention du montage, des raccords et des effets d'ellipses temporelles. À la fois ébahis et épuisés par l'apesanteur, nous sommes médusés par la fusion infinie des images qui s'enchaînent, jusqu'au risque de fatiguer l'œil qui a besoin de respiration, d'une ponctuation entre temps forts et suspensions visuelles, pour passer de la lecture d'une image à l'image d'une pensée.

A contrario, Thierry Kuntzel, Werner Herzog et Jean-Luc Godard appellent à convertir l'effet 3D en une impression de réalité. Leurs œuvres respectives, *La peau*, *La Grotte des rêves perdus*, *Adieu au langage* « remontent à la surface » de l'écran. Dans les trois cas, la 3D ne renforce pas la profondeur optique mais gage sur les qualités plastiques du numérique pour mettre en avant la matérialité du digital. Cette dernière les inscrit dans l'espace, le nôtre. Elle leur offre une masse symbolique que nous allégorisons comme une substance en évolution. Comme pour un tableau, une sculpture, nous lui attribuons une temporalité qui excède la nôtre, mais que nous ne pouvons évaluer que par rapport à notre propre durée de vie. Par le truchement de la 3D qui participe de la mise en forme de la matière, l'image gagne une troublante intensité.

²⁷⁴ Rosalind E. KRAUSS, « Emblèmes ou lexies : le texte photographique », *L'atelier de Jackson Pollock*, Paris, Macula, 1978, p. 15



Thierry KUNTZEL, *La Peau*, 2006

3.2.1. - LA « PEAU-PELLICULE » : UN CORPS-PAYSAGE SANS FIN

La peau-paysage

La Peau de l'artiste français Thierry Kuntzel est une installation qui repose sur la plasticité de l'image et de l'écran confondus. Son dispositif est constitué d'un projecteur cinéma avec une pellicule soixante-dix mm sans intervalles et d'un très grand écran posé au sol. L'image montre une série de gros plans photographiques de peaux humaines qui défilent de gauche à droite au ralenti. Contemplant les différents aspects des épidermes, le spectateur face à l'écran monumental conçoit le défilement en boucle des images de peau comme un paysage anthropomorphe. Le mouvement panoramique compose un corps sans fin. L'installation aspire le regard vers une profondeur intuitive.

Décédé en 2007, à l'âge de cinquante-neuf ans, Thierry Kuntzel n'a pas vu son œuvre accomplie. Pour son exposition, l'installation cinématographique fut réalisée à partir d'un croquis daté du 9/11/2003 portant les indications suivantes :

Écran : projection très grand format. Défilement gauche-droite. Surface légèrement incurvée.

Machine : Boucle 35 mm. Photographies sans intervalles (durée approximative 3 minutes = 2 mètres de pellicule, ralentissement maximal)

- Devant, au centre, bien visible, voire éclairé : le photomobile, posé sur un socle à hauteur humaine
- L'écran est vaste, légèrement incurvé
- Les visiteurs peuvent passer devant et derrière l'écran pour voir l'image d'un côté ou de l'autre.

Dans un projet de 2006 rédigé sous forme d'aphorismes, Thierry Kuntzel explicite la vision de son œuvre :

« Peau. n.f., d'abord pel (1080) puis peau (1150) est issu du latin pellis « peau d'animal, fourrure, peau tannée, cuir » et aussi parchemin [...]. Pellis appartient probablement à la même famille que le grec pelma « plante du pied », l'anglo-saxon filmen « peau, pellicule ».

Le Robert, dictionnaire historique de la langue française.

Que saurait-on ajouter à ce qui visiblement s'assemble dans la langue : cuir, parchemin, pellicule – peau ?

Peut-être ce condensé : makimono, rouleau mobile de signes immobiles, volume déplié (*volumen*), loin du feuilletage, page après page (codex).

Il en sera donc de la peau comme d'un paysage roulé, déroulé : ces surfaces lisses, accidents, particularités (grains de beauté, taches de rousseur, pigmentation, cicatrices, bleus, traces anciennes, rides), paysage lunaire, jamais vu – sauf dans la proximité de l'amour, d'un trop réel (halluciné).

Pour qui a vu *Eté* – ambiguïté d'un corps dans un espace – ou *Hiver* – surface ou sous-face -, c'est ici un être, sans référence extérieure (hors-cadre), ni pli-dépli : apparition.

Sans doute mon dernier hommage (dommage) au cinéma, au film. Lent défilement de la pellicule (où s'est perdue la notion de photogramme), appareil de projection visible dans l'espace (avec une torsion légère, l'horizontale a remplacé la verticale, absence de projectionniste, boucle machinique) pour donner lieu à une grande image.

Peau-pellicule : qui saura si sur l'écran ce sont des accidents épidermiques (cicatrices, pigmentation..) ou de la matière-film (altération, poussière, rayure...), représenté ou représentant ?

Fin et début et fin d'une « invention sans avenir » (Lumière).

Zone indécidable : immobile-mobile-immobile ? De la peau-pellicule glisse, apparaît, disparaît, fait retour à l'identique. Peut-être encore : lissé sans être lisse, mise à plat avec l'ombre d'un relief.

Zénon, cruel Zénon.»

Thierry KUNTZEL

Projet écrit en 2006

Le film de l'installation est un long travelling gauche-droite de quatre-vingt très gros plans d'épidermes de personnes d'âges et de couleurs différents. Les raccords entre les photographies sont invisibles. L'ensemble crée un « *paysage panoramique de peaux*²⁷⁵ » choisies entre quinze personnes toutes générations confondues de l'enfance à la vieillesse, de six à quatre-vingt ans, blanches, jaunes et noires. Le cycle de quarante-cinq minutes et trente-six secondes crée une sorte de portrait de l'humanité à hauteur d'épiderme.

La peau expose un paysage de chairs dans un flux continu. L'individualisation est impossible. Le gros plan ne différencie rien de façon certaine : la douceur d'une peau, les rides d'une autre, les carnations différentes permettent des suppositions, mais rien de significatif ne compose un discours. L'image est pleine et la chair s'épand sur l'écran comme une membrane. La cartographie d'un paysage charnel s' imagine à partir des diverses teintes de carnations, des ridules et des rides, des tâches, des creux et des reliefs infimes de la peau. « Mais, jamais de trous, des yeux, du nez, de l'oreille, de la bouche, de l'anus, du sexe.²⁷⁶ » La nudité des chairs épouse celle de l'écran qui se livre en transparence des deux côtés, pour exhiber sa puissance iconique. Comme spécifié par l'artiste, le grand écran incurvé et posé à même le sol est réversible et permet de voir la projection des deux côtés. Selon la position du spectateur, devant ou derrière l'écran, les gros plans de peau se présentent respectivement en plan convexe ou concave, induisant symboliquement une vision « de l'intérieur » ou « de l'extérieur ».

« *La peau* fusionne le fond et la surface dans de grands paysages comme autant de messages de la mémoire, comme si « cette peau passait par tous les âges de la vie. Ce sont différentes couleurs du temps.²⁷⁷ » Le rythme imposé par le ralenti du projecteur oblige à se concentrer sur le déchiffrement des carnations comme des animations psychiques, « qui déterminent du dehors une fibre subjective, de la plus douce à la plus rugueuse (on a des textures qui font penser aussi bien à de la soie qu'à de l'écorce, du cuir).²⁷⁸ »

²⁷⁵ L'expression est de Paul-Emmanuel Odin. Elle est extraite du dossier de présentation de l'exposition de l'œuvre de Thierry Kuntzel à « La compagnie » de Marseille du 10 octobre au 7 novembre 2009

²⁷⁶ Paul-Emmanuel ODIN et Philippe DUCIEL, *La peau de Thierry Kuntzel*, dossier de présentation de l'exposition de l'œuvre de Thierry Kuntzel à La Compagnie de Marseille, 2009

²⁷⁷ *Ibid.*

²⁷⁸ *Ibid.*



Thierry KUNTZEL, *La Peau*, 2006

L'écran, membrane psychique

« Devant, au centre, bien visible, voire éclairé », le projecteur PhotoMobile conçu par Gérard Harlay en 2000 est « posé sur un socle à hauteur humaine. » L'appareil permet le défilement panoramique sur le modèle du makimono ou rouleau japonais d'une pellicule soixante-dix mm de cinq mètres montée en boucle. À hauteur d'yeux, le spectateur contemple la mécanique de l'ensemble comme une sculpture mobile avec le tracé en lacets de la pellicule. Les photogrammes s'examinent comme des miniatures peintes et rappellent que l'image projetée provient d'un matériau concret avec ses perforations, ses rayures, sa poussière volatile qui métaphoriquement s'interprètent comme « la peau » du film.

« On croit voir défiler, par les événements de surface propres à la peau (ses stries variées, ses rythmes, ses boutons, ses cicatrices, ses bleus, ses plis...) toute l'histoire de la peinture, depuis les fresques rupestres, jusqu'à l'impressionnisme, Turner, l'expressionnisme, Rothko (pour la couleur, auquel il faudrait associer James Turrell), mais aussi et encore Dubuffet, Twombly, Soulages...²⁷⁹ »

La projection à l'écran d'une définition optimale se regarde comme un tableau mouvant. La lenteur est prodigieuse et permet de focaliser son attention sur la puissance d'évocation du *presque* arrêt sur image. La nuance a son importance. Ce lent défilement incite l'œil à

²⁷⁹ *Ibid.*

imaginer un paysage avec ses reliefs, ses couleurs et les variations chromatiques de l'atmosphère.

« La peau-paysage s'étend, se modifie, coule insensiblement. Du rose pâle, presque blanc, au brun foncé, toutes les nuances de matières possibles sont ainsi suggérées : du rocher à l'herbe, du cuir à l'eau, du marbre aux feuillages, de tant de tissus à des variations de déserts, des plis du bois à des infinités de mers. Rarement la limite, si essentielle à contenir, entre abstraction et figuration, aura été aussi intimement touchée. Le corps-monde se virtualise, perception rendue à ses seuils de visibilité.²⁸⁰ »

La peau, avec sa rétroprojection visible des deux côtés, illustre symboliquement l'interpénétration du monde intérieur et extérieur, deux aspects d'une même étoffe, dans laquelle les souvenirs, les émotions et les sentiments mêlent les fils de leur histoire. Par la force des gros plans, la chair s'expose à plusieurs niveaux d'interprétation. Nous contemplons de multiples couches, de nombreuses strates de résonances psychologiques. Les lignes, les marques et les couleurs des épidermes s'entrecroisent et se confondent. Elles se répondent et communiquent les liens sensibles qui composent l'être humain. Cette conscience particulière de l'univers corporel, comme un paysage mental, comme une écriture de la mémoire, cette fluidité des sens entre l'intérieur et l'extérieur, suggèrent que la peau est un lieu de passage, de transfert et de mouvement. Par analogie, l'installation de Thierry Kuntzel propose de concevoir l'écran de cinéma à la façon d'une membrane sensitive.

« L'écran y est indéfectiblement, et une dernière fois, une membrane psychique, c'est-à-dire une surface sensible sur laquelle les émotions sont saisies dans leurs mouvements les plus imprévisibles, de la douceur à la douleur, à la terreur, sans que les passages, lents, ou brusques comme l'éclair dans l'esprit du spectateur, ne soient saisissables rationnellement, objectivement. L'écran ou ce mur de chair est abrupt et radicalement dressé là dans l'être-debout d'une image humaine-inhumaine. Pour une stature imposante et dont pourtant on perçoit la mince pellicule d'être qui la constitue en tournant autour – cette membrane fine, blanche, qui reçoit la lumière, n'est-elle pas fragile, dérisoire, et comme le lieu où s'effectue le retour de la conscience pour une impossible prise sur l'être ?²⁸¹ »

En tant qu'« écran de chair », l'installation *La peau* renvoie à la tactilité numérique. Les marques de la peau, perçues comme autant d'animations internes de la pellicule-film, évoquent l'interactivité intuitive de plus en plus organique des tablettes tactiles. Au cinéma, les correspondances allégoriques de l'écran avec la peau sont utilisées dans les films

²⁸⁰ Raymond BELLOUR, « Sur Gilles et La Peau (notes de travail) par Thierry Kuntzel (présentation par Raymond Bellour) », *Trafic* n° 64, 2007, in Paul-Emmanuel ODIN et Philippe DUCIEL, *La peau de Thierry Kuntzel*, op. cit.

²⁸¹ Paul-Emmanuel ODIN et Philippe DUCIEL, *La peau de Thierry Kuntzel*, op. cit.

d'anticipation pour montrer que le numérique est de l'ordre du tissu sensible. À l'instar de l'installation de Thierry Kuntzel, l'image offre une surface « épidermique » réactivée à la moindre illumination et vibration sonore. Membrane psychique, l'écran s'impose objective une présence intérieure.

L'installation de Thierry Kuntzel rejoint les préoccupations des créateurs numériques qui se détournent du l'illusionnisme et qui s'attachent à décomposer le système de la représentation. Comme l'écrit Hans Belting, « la réalité virtuelle ne veut plus produire des copies de la réalité, elle nous fait la promesse impie de créer dans l'image un au-delà de la réalité ou d'offrir des images en lieu et place de la réalité.²⁸² » Or quelle est la réalité d'une image digitale, à quel degré de « réel » peut-elle prétendre ? Les réalisateurs Werner Herzog et Jean-Luc Godard abordent la question dans deux films réalisés en 3D, le premier dans *Cave of Forgotten Dreams-La Grotte des rêves perdus* (2011), le second dans *Les Trois désastres* (2013) et *Adieu au langage* (2014). Les œuvres des deux cinéastes démontrent que le cinéma numérique et la 3D ne se soldent pas par un amoindrissement de la matière, de la matérialité et du matériau. Elle relève d'une esthétique où le digital compose un monde visible/tactile comme dans les arts plastiques et où l'effet stéréoscopique renforce la présence « corporelle » de l'image.

3.2.2. - LES RELIEFS DE L'ÉCRAN

L'effet de réel par la 3D

Pour sa première production en relief, *La Grotte des rêves perdus*, le cinéaste allemand Werner Herzog obtient du Ministère de la Culture et de la Communication l'autorisation de filmer les peintures pariétales de la Grotte Chauvet-Pont-d'Arc du sud-ardéchois. Découverte sur le cirque d'Estre le 18 décembre 1994 par les spéléologues Jean-Marie Chauvet, Eliette Brunel et Christian Hillaire, elle est classée Monument Historique le 13 octobre 1995 et inscrite au Patrimoine mondial de l'UNESCO le 22 juin 2014. L'État français est propriétaire des lieux depuis 1997. Strictement interdite au public pour des raisons de conservation, la

²⁸² Hans BELTING, *La vraie image*, op. cit., p. 43

cavité de l'Ardèche regroupe les plus anciennes représentations connues, datant de l'ère paléolithique supérieure (autour de 31000 ans avant J.-C.). Leur découverte a bouleversé les recherches sur l'art préhistorique. Les représentations sont d'un naturalisme confondant de modernité proche du dessin du XX^e siècle. L'aspect et l'anatomie des animaux se composent selon la morphologie des parois rocheuses pour parachever l'illusion réaliste. Tracé au charbon, avec une sûreté de trait étonnante, le bestiaire impressionne par la variété des espèces représentées. Mammouths, rhinocéros, bisons, lions et ours des temps préhistoriques semblent comme suspendus dans leur mouvement. Les peintures témoignent d'un raffinement technique qui profite des ressources expressives du trait, des ombres, des raccourcis et des repentirs, en épousant les reliefs des roches pour établir une perspective, créer du mouvement et produire du volume. Pour rendre compte de cette virtuosité, Werner Herzog utilise la 3D afin de restituer à l'écran la dramaturgie des peintures dans son film.



Werner HERZOG, *Cave of Forgotten Dreams (La Grotte des rêves perdus)*, 2011

Comme il le précise lui-même, « pour ces peintres du Paléolithique, le jeu des ombres et de la lumière avec les torches devait ressembler à quelque chose dans ce genre (le cinéaste anime les dessins avec le faisceau de sa lampe-torche). Pour eux, les animaux devaient sembler bouger, être vivants. Notez que l'artiste a peint ce bison avec huit pattes, suggérant ainsi le mouvement, presque une forme de proto-cinéma. Les parois ne sont pas plates, elles ont une dynamique tridimensionnelle, un mouvement propre,

que les artistes ont utilisé. Là-haut à gauche, il y a un autre animal multi-pattes. Le rhinocéros à droite donne aussi une illusion de mouvement, comme les images d'un film animé.²⁸³ »

Travaillant la jonction entre la naissance de l'art et les dernières technologies du cinéma, Werner Herzog explore la Grotte de Chauvet aussi en ce qu'elle offre la protohistoire du cinéma stéréoscopique. Ainsi, la 3D nous transforme en visiteur de la grotte. Dans l'obscurité animée des faisceaux des lampes, nous devinons ce que ce théâtre d'ombres pouvait susciter dans l'imagination des hommes de la préhistoire. Au milieu d'une géographie de figures et de motifs, Werner Herzog et son équipe nous restituent, avec la stéréoscopie, la puissance d'illusion des représentations pariétales. Dans la pénombre, le tremblement des lumières ajoute aux peintures une impression de mouvement et un effet de réel. Le spectacle du monde préhistorique ressurgit devant nos yeux. Selon l'interprétation du réalisateur voyant en cette cavité les premières images de proto-cinéma, les reprises, les formes multiples se manifestent comme « prises sur le vif ». La 3D opère une métamorphose des lieux, elle restitue à la fois le relief originel des dessins et le bien fondé de nos impressions. Nos doutes par rapport aux intentions du cinéaste s'atténuent dans la croyance de voir s'animer le premier théâtre d'ombres à l'origine des images mobiles. L'écran de la salle veut se confondre avec les parois de la grotte.

L'exploration 3D optique et haptique

Nullement contrainte par la découpe du cadre cinématographique, l'imagination change alors le minéral en surface sensible. Les mouvements de la lumière, profilant les volumes par contraste, transfigurent les murs en paysages. Les entrées et les sorties de champ des figures créent une évolution visuelle des motifs, un début d'histoire. La 3D matérialise un espace-temps qui creuse, courbe et bombe sans cesse la surface de l'écran comme un bas-relief mobile et donne l'illusion d'être aux côtés du réalisateur dans la grotte.

Avec la 3D, la Grotte Chauvet-Pont-d'Arc offre sa beauté minérale à l'exploration optique et haptique. Tel un corps dont on ne perçoit qu'une portion, nous observons les parois comme un écran sans fin, une peau sensible sur laquelle le temps a imprimé ses plus beaux souvenirs. Avec des mouvements de caméras lents et précis, Werner Herzog relie les sections entre elles.

²⁸³ Werner HERZOG, *La Grotte des rêves perdus 3D*, Metropolitan Collector Film & Vidéo, 2012

Entre pénombre et illumination, l'érosion des pierres et de la cristallisation des concrétions, il compose une cartographie intime du désir de voir. Par le relief, du flou au net, la magie des lieux s'anime entre présences et absences ; les ossements d'animaux hantent les lieux, témoins des temps immémoriaux.

La caméra 3D de Werner Herzog épouse les reliefs des parois et matérialise le volume des figures pour le spectateur, à la façon dont ce dernier pointerait sa lampe torche pour distinguer les peintures rupestres que couve l'obscurité depuis des millénaires. Le cinéaste ne se contente pas de rendre visible le monde enfoui de la préhistoire, il en éclaire aussi le contrechamp, transportant le spectateur de la salle de cinéma dans la grotte, le projetant dans la fiction originelle des représentations pariétales.

La dernière partie du film est consacrée à l'exploration des peintures et de la grotte « anthropomorphisée » par le regard du cinéaste, qui nourrit l'espoir de les voir revenir à la vie. La Grotte Chauvet-Pont-d'Arc, telle que montrée dans le film de Werner Herzog, se vit avec les rêves des hommes de la préhistoire, qui brandissent leurs torches pour animer les peintures. Le spectaculaire ne se trouve pas dans l'effet spécial du relief mais dans la fiction que s'emploie à ressusciter la 3D. Ce retour aux origines du cinéma par le truchement du relief stéréoscopique augure d'une manière de filmer plasticienne, moins naturaliste, que l'on retrouve dans *Adieu au langage* de Jean-Luc Godard.

3.2.3. - LA MATIÈRE DIGITALE COMME UNE CHOSE EN SOI

« L'effet de réel se substitue au réel lui-même » (Krauss)

L'art contemporain, le cinéma, le graphisme, l'animation s'attachent à révéler ce qui rend possible le simulacre numérique. Pour autant, il ne suffit pas de *trahir* les principes de l'image en dévoilant ses secrets comme de défaire la trame électronique sous les effets spéciaux pour laisser paraître les mécanismes du virtuel. Suffirait-il de montrer ce qui est dissimulé par les subterfuges de la représentation pour que le numérique cesse de renvoyer à la tradition et aux habitudes de perception ? La migration des principes esthétiques hors des artifices et de leurs

syntaxes n'atteint pas nécessairement l'art de la représentation à sa racine. Sous prétexte de « matérialiser » la logique du numérique, le simulacre de synthèse se change en mise en scène de lui-même. En fait, comme le précise Jean-Marie Pontévia :

« La vraie machinerie de la représentation, c'est celle qui fonctionne non pas 'derrière' la surface mais 'devant' et qui s'associe obligatoirement à la machinerie du spectateur (à la fois ses mécanismes sensoriels et ses 'machines désirantes'). Sur ce plan le travail de décodage est beaucoup plus complexe. Il ne suffit pas de rejeter les artifices les plus conventionnels de la mise en scène [...] pour mettre à nu le jeu complexe du code ; [...] Or c'est là que jouent les vrais mécanismes de la représentation [...] Pour schématiser, disons que la question [...] est du type : comment connecter tel type d'image et tel type de regard ? Comment monter une machine qui articule tel flux d'images et tel regard/coupure ? Autrement dit : comment produire du visible ?²⁸⁴ »

La dernière question interroge tacitement le numérique sur sa capacité à produire du visible. Grâce aux simulacres de synthèse, les artistes et les réalisateurs conçoivent des personnages et des univers indépendants et autoréférentiels, ils envisagent donc de créer des images « détachées » du réel pour instituer des œuvres autonomes. Mais par mimétisme, les cinéastes composent ces derniers selon le vocabulaire visuel régi par la perspective optique. Plus assujettis que les plasticiens à des contraintes de production qui parient moins sur l'innovation que sur la tradition, ils en viennent à utiliser les images virtuelles et la 3D comme si elles étaient « analogiques » d'un réel supposé. Leur usage du numérique est subsumé par l'esthétique « indicielle » du photographique et du cinématographique. Depuis la généralisation du numérique, les réalisateurs se sont interrogés pour élaborer un langage lié aux médias synthétiques et à la 3D. Les cinéastes, conscients d'inscrire leurs œuvres dans la tradition plasticienne, pénètrent dans le monde du simulacre virtuel comme dans un univers d'une parfaite unité, indépendante, autoréférentielle et autonome. À l'intérieur de ce système, les concepts de ressemblance, d'imitation, de vrai et de faux, d'illusion et de simulacre s'effacent pour ouvrir vers une « vision du réel comme simple effet de la ressemblance simulée, la thèse étant que nous sommes entourés non pas par la réalité mais par l'effet du réel, produit par la simulation et les signes. [...] L'effet de réel se substitue au réel au lui-même.²⁸⁵ »

²⁸⁴ Jean-Marie PONTÉVIA, *Tout a peut-être commencé par la beauté, Écrits sur l'art et pensées détachées*, op. cit., pp. 135-136

²⁸⁵ Rosalind KRAUSS, *Le Photographique, Pour une Théorie des Écarts* (1990), op. cit., pp. 262-265

« Remonter à la surface » de l'image par la 3D

Dans *Adieu au langage*, Jean-Luc Godard postule que la 3D doit « remonter à la surface » afin que l'image vienne « devant » et s'associe à « la machinerie du spectateur²⁸⁶ ». Depuis de nombreuses années, Godard démontre que les codes classiques de la lecture d'œuvre sont idéologiques et culturels. Comme le démontre Roland Barthes, « tout notre art d'écrire est fondé sur la notion de développement : une idée 'se développe' et ce développement fait une partie de plan.²⁸⁷ » L'œuvre du réalisateur franco-suisse, qui résiste à cette conception, impose un autre type de lecture, qui permet au spectateur de discerner ce que, sans son art, il n'eût peut-être pas vu et entendu. Elle s'articule sur la polysémie syntaxique, sémantique et rhétorique et dans *Adieu au langage* sur une nouvelle pensée de la 3D. Les films de Jean-Luc Godard se présentent comme des « partitions » à exécuter et dans cette perspective, le relief se conçoit de façon polyphonique. L'objectivation 3D des données brutes de l'image entraîne la polyphonie de son interprétation. Ainsi le spectateur ne se voit plus assigner une place, une direction dans la mise en scène du récit, au contraire, il se repositionne par rapport à la composition plasticienne des matières de l'image.

Adieu au langage est la suite du court-métrage en 3D *Les trois désastres*²⁸⁸. L'un et l'autre sont complémentaires ; le premier semble le prologue du second. Le réalisateur s'est soucié de créer un pont esthétique entre les deux films et les *Histoire(s) du cinéma* (1987-1998), dont certains extraits sont repris dans *Les trois désastres*. *Adieu au langage* apparaît comme un épilogue éventuel de l'*Introduction à une véritable histoire du cinéma*²⁸⁹ (1980) conçue par le cinéaste sous la forme d'une partition d'extraits de films, d'actualités, d'images et de peintures. Des *Histoire(s) du cinéma* à *Adieu au langage*, Godard raconte l'émancipation du cinéma par rapport à l'illusionnisme vers un art qui utilise ses propres ressources.

Au début des *trois désastres*, Godard avance l'hypothèse que la 3D est de l'ordre de la « mémoire historique », un « passeport vers le réel ». Le cinéaste étaye sa métaphore avec un montage alterné d'extraits de films et de documents de la Seconde Guerre mondiale. Le traitement vidéonumérique métamorphose les images en un théâtre d'ombres mobiles, dont les silhouettes paraissent issues de la caverne de Platon. La voix-off du réalisateur, murmurée

²⁸⁶ Jean-Luc GODARD, *Adieu au langage*, DVD, Alain Sarde - Wild Bunch, Wild Side Vidéo, 2014

²⁸⁷ Roland BARTHES, « Littérature et discontinu », *Essais critiques* (1964), Paris, Seuil, 1991, p. 178

²⁸⁸ *Les trois désastres* est dans la trilogie *3x3D* (2013), qui comprend aussi deux essais en relief stéréoscopique de l'anglais Peter Greenaway et du portugais Edgar Pêra.

²⁸⁹ Jean-Luc GODARD, *Introduction à une véritable histoire du cinéma*, Collection Ça/Cinéma n° 22, Éditions de l'Albatros, Paris, 1980

et essoufflée, énonce, comme des allégories sur le cinéma, que « la vérité est tellement aimée, que même les menteurs [les cinéastes ?] veulent que ce qu'ils disent soit la vérité » et que « la réalité traîne à la remorque de l'illusion et des fantômes ». D'une certaine façon, Godard prône que le cinéma doit être idéaliste.



Jean-Luc GODARD, *Les Trois désastres*, 2013

Avec pour modèles Fritz Lang et Orson Welles, par des séquences de ses propres films (*France, Tour, Détour, Deux Enfants*, 1978 ; *For Ever Mozart*, 1996) où la caméra est dans le champ de l'image, Godard dit que la vérité passe par le regard et le point de vue d'un cinéaste qui pénètrent l'objectif d'une caméra. Par la fabrication artisanale d'une caméra stéréoscopique avec deux appareils photo de marque Canon, le cinéaste (dé)montre que la 3D n'est qu'un artifice qui tente de reconstituer virtuellement la vision binoculaire. D'une certaine façon, Godard déconstruit techniquement l'illusion du relief pour prouver que la 3D est soumise à l'optique de caméras standards, et donc assujettie à la vision en perspective qui gouverne la composition des images depuis la Renaissance. Elle ne donne pas à voir la puissance du réel, cette vérité que recherche le cinéaste dans ses réalisations en bouleversant les codes visuels et sonores. Le réalisateur défait ici le mirage du relief par la déconstruction des techniques mises en œuvre. À l'image, les deux appareils côte à côte donnent l'illusion de composer un regard mais en les plaçant face à un miroir qui ne réfléchit que leur aspect, le cinéaste entend montrer que les caméras ne sont pas dotées d'une « conscience imageante »

(Sartre²⁹⁰). Judicieusement, les portraits de Nicholas Ray et John Ford, deux borgnes, encadrent un plan où Godard montre la double-caméra - censée « voir » en relief - ne reproduire que les reflets des deux objectifs devant la glace. Le réalisateur insère dans sa démonstration des plans qui se retrouveront dans *Adieu au langage* où le relief n'est pas induit par la profondeur mais par la matière de l'image. Une séquence montre une fenêtre, symbole de la perspective, où filtrent des couleurs saturées qui aplanissent la représentation du premier au dernier plan, attirant l'horizon vers la surface. Une autre séquence montre les peintures rupestres des Grottes de Lascaux qui, comme dans le film de Werner Herzog, paraissent en relief grâce aux volumes de la roche, démontrant que l'homme a inlassablement cherché à représenter le réel par le réel. Godard, en profilant la 3D à partir de la matière même des images, leur pixellisation ou leur relief propre, démontre que la stéréoscopie digitale ne deviendra un « passeport vers le réel » que si elle témoigne d'une « mémoire historique », donc d'une « conscience imageante », qui ne proviendra pas de la technicité mais d'un regard en intelligence avec la matière. Comme il l'énonce vers la fin du court-métrage, « si la perspective fut le péché originel de la peinture occidentale, la technique en fut la fossoyeuse. La conquête de l'espace fit perdre la mémoire à tous, oui, la vaine gloire de commander. » À la suite de ces mots, le montage continue sur une conférence filmée de Sergueï Eisenstein qui proclame que « les temps ne sont plus à la réprobation. Le moment est venu de combattre. » Godard revendique cette invocation du cinéaste russe pour lutter contre l'usage illusionniste de la 3D au profit de la révélation du réel de l'image, pour éviter un « malheur historique » comme l'annonce le dernier plan. La 3D d'après Godard est dans la matière qui est selon Arthur Schopenhauer « la substance du monde visible [...] De là résulte la nécessité de créer cette matière, pour l'ajouter à la simple représentation du monde, et lui communiquer quelque chose de sa réalité.²⁹¹ » Dans le but de ne pas séparer « le monde réel du monde comme représentation²⁹² », à la suite des *Trois désastres*, Jean-Luc Godard dans *Adieu au langage* entreprend de définir « la matière, c'est-à-dire le principe par où les deux mondes se distinguent [...] comme une chose en soi.²⁹³ »

²⁹⁰ Jean-Paul SARTRE, *L'Imaginaire*, op. cit, pp. 29-30

²⁹¹ Arthur SCHOPENHAUER, *Le monde comme volonté et comme représentation* (1819-1859), trad. A. Burdeau, édition revue et corrigée par R. Roos, Paris, Quadrige/Presses Universitaires de France, 2008, p. 686

²⁹² *Ibid.*

²⁹³ *Ibid.*

« Passage vers le réel »

Le 18 avril 2014, sur *Twitter*, le cinéaste fait diffuser la trame scénaristique d'*Adieu au langage* : « Une femme mariée et un homme libre se rencontrent ; ils s'aiment, se disputent, les coups pleuvent ; un chien erre entre ville et campagne ; les saisons passent ; l'homme et la femme se retrouvent ; le chien se trouve entre eux ; l'autre est dans l'un ; l'un est dans l'autre ; et ce sont les trois personnes ; l'ancien mari fait tout exploser ; un deuxième film commence ; le même que le premier ; et pourtant pas ; de l'espèce humaine on passe à la métaphore ; ça finira par des aboiements ; et des cris de bébé. » Dans l'édition DVD, il explique son choix de répéter la même histoire. « J'applique la théorie d'Hitchcock, quand vous voulez qu'une chose soit entendue, vous le dites au moins deux fois. Et donc là plutôt que de prendre simplement un couple et un chien, on a gardé le chien mais on a pris deux couples²⁹⁴ ».

Dans *Adieu au langage*, la présence du chien Roxy est symbolique de la liberté vers laquelle doit tendre toute personne qui cherche à s'émanciper de l'« asphyxiante culture » (Jean Dubuffet). « Ce n'est pas l'animal qui est aveugle, mais l'homme, aveuglé par la conscience et incapable de voir le monde » précise Godard qui cite Philippe Sollers pour affermir son point de vue : « l'expérience intérieure est désormais interdite par la Société en général et par le Spectacle en particulier ». La phrase extraite de « Proust et l'expérience intérieure » dans *La Guerre du goût* (Sollers, 1994) est dite pendant qu'est feuilleté un catalogue sur l'œuvre de Nicolas de Staël. Par la référence à la peinture, Godard prône un retour à l'introspection pour se libérer du spectacle. L'art aide à dessiller le regard. Roxy apparaissait déjà dans *Les trois désastres*, juste après que Godard eut dit que « l'écriture était un besoin », que « l'imprimerie n'était plus qu'une jouissance » et que « le numérique sera une dictature. » Pour s'en émanciper, le cinéaste rappelle ce que se racontent les chiens « quand le feu brûle clair dans l'âtre et que le vent souffle du nord, la famille alors fait cercle autour du feu, les jeunes chiots écoutent sans mots dire et quand l'histoire est finie, ils posent maintes questions : qu'est-ce que l'homme demandent-ils, ou bien qu'est-ce qu'une cité ou encore qu'est-ce que la guerre ? » Selon le cinéaste, l'animal semble le dernier à s'interroger sur la réalité, sur la vérité. Suite à la prémonition que « le numérique sera une dictature », Godard insère le plan d'une femme qui implose en mille morceaux. Sa désintégration est

²⁹⁴ Jean-Luc GODARD, « Entretien de 40 minutes avec Jean-Luc Godard », *Adieu au langage*, DVD, Alain Sarde - Wild Bunch, Wild Side Vidéo, 2014

traitée plastiquement comme si la mort n'était qu'une image. Le cinéaste réplique en invoquant la métaphore du chien qui questionne la réalité mieux que l'homme « incapable de voir le monde ». Selon Godard, le cinéma et la 3D ne sont légitimes que s'ils font œuvre de « passage vers le réel ».

Adieu au langage, comme *Les trois désastres*, s'inscrit dans la lignée des œuvres vidéographiques *Scénario du film Passion* (1982), *Lettre à Freddy Buache* (1982), *Puissance de la parole* (1988) et *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998). Sur un montage proche de la partition musicale, le film s'apparente à un essai d'introspection visuelle et littéraire. Les citations de peintres, de musiciens et d'auteurs sont nombreuses et fusionnent dans une même dynamique. Les différents types d'images se répondent, se confrontent, sur une bande son où les musiques se percutent. Conscient d'être dans un temps où le numérique négocie l'héritage de l'analogique, Godard conjugue les formats d'image les plus divers jusqu'à les confondre dans un mode de filmage plasticien. La liste apparaît au générique de fin et mentionne les Canon 23.98, Fuji 24, Mini Sony 29,97, Flip Flop 30, Go Pro 15 et Lumix 25.

« Moi, ça m'évitait de prendre ces grosses caméras 3D avec quarante 'serviteurs', qu'il faut payer en plus. Mais ça, on peut s'en servir tout seul, comme d'un iPhone, si vous voulez. [...] Ce qu'il faut voir (dans *Adieu au langage*), c'est ce que l'on fait - nous - avec des instruments moins perfectionnés, plus petits. [...] Aujourd'hui, avec une petite caméra, on peut faire quelque chose, mais personne n'en fait rien. Et ces petites caméras, comme les iPhone, elles ont 100 000 possibilités.²⁹⁵ »

Enrichissant un vocabulaire de décadrages, d'images renversées et de déséquilibres perspectifs, les musiques des compositeurs Beethoven, Kancheli, Schönberg, Sibelius, Sylvestrov, Tabakova et Tchaïkovski entrent en collision et embrasent les images. Un même air passe d'un volume fort à faible. En un instant, un son puissant produit une détonation. Des parasites interviennent sur une mélodie orchestrale. Un monologue s'écoute distinctement puis devient inaudible parce qu'il est recouvert par une nappe sonore ou des bruits confus.

De nombreux écrivains, poètes, dramaturges et philosophes sont aussi cités. Conrad, Faulkner, Freud et Silmak sont les seuls étrangers parmi une grande majorité de français. Les classiques côtoient les contemporains : Anouilh, Aragon, Artaud, Badiou, Blanchot, Cocteau, Darrieussecq, Derrida, Dolto, Flaubert, Hugo, Michelet, Proust, Valéry et Vignon. Les

²⁹⁵ Jean-Luc GODARD, « Entretien de 40 minutes avec Jean-Luc Godard », *Adieu au langage*, op. cit.

citations des auteurs sont intégrées aux dialogues, sans être systématiquement référencées. Leurs propos sont assimilés aux monologues et aux échanges entre protagonistes du film. Jean-Luc Godard paraphrase et accommode les mots des écrivains pour servir l'intrigue et pour illustrer sa pensée.



Jean-Luc GODARD, *Adieu au langage*, 2014

La plasticité de la 3D

Le film commence par une citation en trois mouvements : « - tout ceux qui manquent d'imagination se réfugient dans la réalité ; - reste à savoir si de la non pensée contamine la pensée ; - oui, c'est ce que nous avons eu de meilleur dit Deslauriers. » Les deux premières phrases s'interprètent a priori comme une critique, mais la dernière interjection qui se réfère à la fin de *L'éducation sentimentale* de Gustave Flaubert « 'C'est là ce que nous avons eu de meilleur', dit Deslauriers », est équivoque par rapport à ce qui précède et tempère la position de Jean-Luc Godard. La tentation est grande d'y voir une référence à la 3D et à son usage quasi systématique dans les *blockbusters* hollywoodiens. La 3D ne serait-elle, pour lui, que le produit de ceux qui manquent d'imagination, contaminerait-elle la pensée, ou serait-elle au contraire ce qui pouvait arriver de mieux ? Vers la fin d'*Adieu au langage*, Godard semble plus affirmatif, en reprenant un propos extrait des *trois désastres*. La 3D est selon lui « une mémoire » et « un malheur » historiques, insinuant tout au long du film que la stéréoscopie

numérique gâterait l'image par son excès de réalisme. Le cinéaste précise alors qu'il « recherche la pauvreté dans le langage pour voir pleinement surgir le monde. »

Pour parfaire la plasticité de la 3D, les images d'*Adieu au langage* se réfèrent à la peinture, mentionnée dans de nombreux dialogues et évoquée littéralement par le livre de Jean-Pierre Jouffroy *La mesure de Nicolas de Staël* (2000). Le long métrage est d'inspiration picturale. Le paysage est omniprésent. Les ciels, les nuages, les arbres, les fleurs, l'eau apparaissent régulièrement dans la palette du film. En 1982 déjà, dans *Lettre à Freddy Buache*, Godard explicitait sa démarche de « peintre de genre » en citant Ernst Lubitsch : « Si vous savez filmer des montagnes, de l'eau et du vert, vous saurez filmer des hommes. » Les propos du cinéaste allemand sont ceux d'un peintre qui, par la représentation de la nature, cherche à dessiller le regard et ainsi à pénétrer la psychologie humaine. En correspondance, la relation entre le paysage et l'homme est permanente dans *Adieu au langage*. Godard illustre sa prédilection avec la peinture de Claude Monet et cite Marcel Proust contemplant le tableau *Bras de Seine, près de Giverny* (1897) du maître impressionniste. La citation de l'écrivain français est extraite du recueil posthume *Jean Santeuil* qui regroupe ses textes de jeunesse.

« Quand, le soleil perçant déjà, la rivière dort encore dans les songes du brouillard, nous ne la voyons pas plus qu'elle ne se voit elle-même. Ici, c'est déjà la rivière, mais là, [*avec un arrêt de la musique soulignant les mots qui suivent dans le film de Godard*] la vue est arrêtée, on ne voit plus rien que le néant, une brume qui empêche qu'on ne voie plus loin. À cet endroit de la toile, peindre ni ce qu'on voit parce qu'on ne voit plus rien, ni ce qu'on ne voit pas puisqu'on ne doit peindre que ce qu'on voit, mais peindre qu'on ne voit pas.²⁹⁶ »

L'eau est omniprésente dans *Adieu au langage*. L'élément se contemple dans les séquences qui s'attardent sur le cours d'une rivière, dans celles où la pluie imbibe une route et dans celles où elle se déverse sur un pare-brise. Les couleurs sont intenses, saturées, elles bavent comme des tâches, métamorphosant l'image filmée en une toile abstraite. La vibration des pixels semble se dissocier des motifs visuels. L'eau devient symbolique d'une matière numérique fluide, qui semble immaîtrisable. La pixellisation paraît générer sa propre vibration. Les images sont grainées par la surexposition - la lumière grille les blancs - ou la sous-exposition qui leste les sujets filmés d'une densité ténébreuse. Le noir et blanc est parfois fortement contrasté après plusieurs générations de copies de films. Les couleurs sont irisées jusqu'à devenir des aplats flamboyants.

²⁹⁶ Marcel PROUST, *Jean Santeuil* (1952), Collection Quarto, Gallimard, 2001, p. 896

Dans *Adieu au langage*, Godard fait œuvre de plasticien où le regard se modèle sur l'ouïe, l'écoute sur la vision, où la 3D correspond à de la peinture sonore. Le cinéaste métamorphose l'acte de voir en relief en une expérience où la profondeur et la perspective se matérialisent selon la composition sonore et non selon l'effet stéréoscopique. Les différentes strates sonores sont composées comme les échelles des plans. Les voix sont travaillées pour mener le spectateur à s'interroger sur le hors-champ des images, à ne plus isoler l'action de la vie qui la détermine et l'initie. Le relief sonore désencadre le film. Le cinéaste cherche avec les moyens dont il dispose à restituer la vision directe. Il utilise le son non pas comme un artifice qui intensifie l'impact de l'image, mais il lui attribue les fonctions qui transforment l'expérience du cinéma en séance de vie.

Adieu au langage « s'entend » comme un film-peinture qui se matérialise sous nos yeux par les multiples références littéraires, musicales et picturales. Les sons, les voix, les bruits, les images, la composition dans le cadre, le décadage, les couleurs, le mouvement sont autant de paramètres que le cinéaste considère à l'égal des outils du peintre. « Ton film, qu'on y sente l'âme et le cœur, mais qu'il soit fait comme un travail des mains²⁹⁷ », écrit Robert Bresson dans *Notes sur le cinématographe*. Utilisée comme de la peinture, la 3D que préconise Godard pour le cinéma mène à plus de matérialité. Elle « modèle » l'image telle une matière « tangible » et « tactile ». Le réalisateur entrelace, façonne, cisèle les pixels afin d'élever l'immatérialité du numérique vers la concrétion de masses vibratiles. Se crée alors de la profondeur dans un espace bidimensionnel. L'effet perspectif est transcendé, comme dans les séquences en stéréoscopie où deux facettes d'une même réalité fusionnent grâce à la 3D. Jean-Luc Godard superpose alors par le truchement du relief stéréoscopique deux vues distinctes de la même scène, comme si le champ et le contre-champ se confondaient l'un au-dessus de l'autre en transparence. Le mouvement des images assimile la vision binoculaire et la mobilité oculaire. Les focales, les mises au point, les angles et les échelles des prises de vues varient sans cesse. Le résultat produit des aberrations stéréoscopiques qui éloignent du naturalisme. Pour accroître l'effet, les dialogues qui se confondent altèrent la 3D.

²⁹⁷ Robert BRESSON, *Notes sur le cinématographe* (1975), Paris, Gallimard, 1995, p. 35

« *Rentrer du plat dans la profondeur* »

L'impression visuelle rappelle les collages photographiques de l'artiste anglais David Hockney. Désignés par l'artiste comme des *dessins à l'appareil photo* (« drawings with a camera »), ces travaux rassemblent une multitude d'images du même sujet. La méthode du plasticien britannique est voisine du cubisme analytique : comme Braque et Picasso, Hockney tourne autour de son sujet en révisant inlassablement son point de vue par rapport au modèle. Il pointe son appareil vers une partie du visage en produisant la netteté sur l'œil puis il se décale à peine pour faire le point sur l'arrière-plan. La multitude des images associées les unes avec les autres dans le montage final donnent l'impression que l'artiste mime avec son appareil le regard qui ne cesse de se mouvoir à différents niveaux de perception. Méthodiquement, l'artiste cadre et fait le point sur un autre détail puis recadre autrement avec un focus différent, et ainsi de suite jusqu'à ce que les divers aspects d'un sujet soient pris en compte. Comme le cubisme, la technique ici se défait du point de vue cyclopéen de la perspective optique induite par l'appareil photographique pour matérialiser le prisme « réaliste » du regard. Ainsi, les *dessins à l'appareil photo* parviennent-ils à assimiler la durée du regard dans l'espace plan de l'image et à négocier avec la logique de la mémoire visuelle. Par la synthèse des points de vue avec un focus différent de l'un à l'autre, les « photographies jointives » de David Hockney proposent une mise à plat de la vision mobile, comme du temps pris dans l'espace des images.

En 2010 et 2011, dans le cadre d'un travail sur le paysage, David Hockney utilise la vidéo sur le principe de ses collages photographiques. L'artiste filme avec neuf caméras vidéo les bois de Woldgate dans le East Yorkshire. Les neuf appareils sont disposés trois par trois sur un châssis tubulaire. La structure est accrochée sur l'avant de sa voiture. À l'intérieur du véhicule, l'artiste pilote le cadrage et la mise au point, le conducteur roule lentement pour créer un léger mouvement de travelling. Pendant le trajet, David Hockney s'attarde sur une image puis sur une autre, sur le premier plan puis sur le fond, reproduisant son attention portée sur les arbres, la flore, le vent, les nuages et les changements de lumière.



David Hockney, Nov. 7th, Nov 26th, 2010, Woldgate Wood 11 :30 am & 9 :30 am, 2010

En exposition, les neuf points de vue sont réunis dans une installation de neuf moniteurs de cinquante-cinq pouces (cent-quarante centimètres). Comme devant un grand écran, le spectateur assiste à la représentation d'un paysage sous la forme d'un collage-photo mobile. L'impression générale est celle d'une grande présence du motif paysager par la diffraction du regard. Sans être en 3D, l'effet de prisme kaléidoscopique précipite le visiteur dans l'image. Son œil concilie son attention entre le flou et le net. Soumis à la fluctuation des mouvements de caméra, il croit, après un moment de concentration, participer lui-même aux oscillations incessantes du point de vue. Regarder l'installation vidéo de David Hockney produit une impression voisine de la stéréoscopie d'*Adieu au langage*. Le rapprochement entre les deux œuvres montre combien le cinéaste suisse a su rendre compte du spectre immersif du champ visuel par un procédé plus direct encore que celui de l'artiste britannique.

Dans l'épilogue du film, l'art pictural est de nouveau invoqué pour démontrer comment « rentrer du plat dans la profondeur », c'est-à-dire accomplir l'effet 3D sous une forme plus concrète et moins illusionniste. Dans cette séquence, Godard livre ses intentions sur la 3D en un montage sonore où il paraphrase l'écrivain Céline : « Ce qui est difficile, c'est de faire rentrer le plat dans la profondeur.²⁹⁸ » Une femme (la journaliste Florence Colombani), le pinceau à la main, réalise une aquarelle sous la direction du cinéaste. Jean-Luc Godard inspire ses gestes dans un dialogue rompu par la bande sonore. « - F.G. : 'J'arrive en bas ?' - J.L.G. : 'Oui, par la profondeur.' - F.G. : 'Remonter à la surface ?' - J.L.G. : 'Ce qui est difficile c'est de faire entrer dans le plan la profondeur. La souffrance ! L'autre monde !' » L'échange est de l'ordre de la démonstration sibylline mais le spectateur comprend qu'il s'agit d'une déclaration d'intention du réalisateur quant à l'usage de la 3D. En altérant le relief

²⁹⁸ La citation originale de Céline provient de *L'église, la Lettre à Elie Faure* (Badgastein, 22 ou 23 juillet 1935) : « L'abstrait c'est facile. C'est le refuge de tous les fainéants. Qui ne travaille pas est pourvu d'idées générales et généreuses. Ce qui est beaucoup plus difficile, c'est de faire rentrer l'abstrait dans le concret. », Louis-Ferdinand CÉLINE, *Lettres*, Bibliothèque de la Pléiade n° 558, 2009, p. 461

stéréoscopique pour « faire rentrer le plat dans la profondeur », Jean-Luc Godard revendique ouvertement un regard de plasticien. À l'image des avant-gardes du XX^e siècle, de l'art abstrait de Kandinsky, au cubisme de Picasso et Braque, jusqu'aux collages photographiques de Hockney, le cinéaste postule la planéité comme phénomène 3D de l'image projetée. Il s'affranchit de l'illusion de la perspective optique - il « arrive ... par la profondeur » - pour « remonter à la surface », pour mettre en exergue ce qui compose la représentation cinématographique, son grain, sa lumière, ses couleurs qui imprègnent la toile de l'écran. « La souffrance » induite est celle qui défait nos habitudes de perception liée à la stéréoscopie cinématographique pour accéder à « l'autre monde », celui d'un cinéma émancipé de la tradition optique. Ainsi le titre *Adieu au langage* ne serait-il pas testamentaire mais présagerait au contraire de la création d'un langage natif de la 3D. La vision se conjugue alors avec le tactile et la cinesthésie (sensation interne des mouvements du corps) pour une perception en relief sans effet illusionniste. Ni haut, ni bas, ni gauche, ni droite, pas de profondeur, mais l'image-écran dans sa bi-dimensionnalité est perçue comme réelle. Godard assume le projet d'expérimenter la 3D comme un débutant. L'idée du film « c'était d'échapper à l'idée, si possible, de faire sans trop d'idées, ou sans idées préconçues » précise-t-il dans les suppléments de l'édition DVD. « En Suisse Romande où j'habite, dans le Pays de Vaud, 'adieu' veut dire 'bonjour' aussi, suivant le temps, suivant le ton, seulement dans le pays de Vaud. [...] Et quand moi, je dis 'adieu au langage', cela veut dire plutôt adieu à ma façon de parler.²⁹⁹ »

L'image 3D en tant qu'univers concret

D'une certaine façon, le cinéaste s'inscrit ainsi dans la problématique de l'art moderne et contemporain où la réalité physique du tableau s'assimile à la présence concrète du champ pictural. Comme les artistes du XX^e siècle qui ont réactivé les valeurs sensibles et esthétiques des matières concrètes, Godard avec la 3D « remonte à la surface » les qualités propres de l'image numérique pour mettre en relief ses propriétés plastiques comme des éléments concrets. Pour lui, la 3D n'est pas de l'ordre du simulacre mais établit un contact physique avec la matière digitale. La perception haptique, l'impression tactile sont dépassées, l'œil et les sens sont alors en contact avec l'image comme avec un corps. Avec la 3D, Godard tente alors une figuration du relief par les qualités mêmes de la matière électronique, qui se

²⁹⁹ Jean-Luc GODARD, « Entretien de 40 minutes avec Jean-Luc Godard », *Adieu au langage*, op. cit.

distingue comme une infinité de points modelables à l'envie. Le numérique est immatériel mais, à sa façon, le cinéaste crée une esthétique matiériste marquée par un sens subtil de la composition des matières et des transparences où se mêlent l'abstraction et la plénitude de la couleur. Dès lors, les images où la 3D est la plus perceptible paraissent s'élaborer dans la trame des pixels à l'instar d'un espace concret.

Comme le précise le cinéaste dans l'entretien du DVD, « C'était ça qui m'intéressait. [...] Je dis dans le film à un moment donné ce que disait Céline, l'écrivain français, il disait : 'ce qui est difficile, c'est de mettre le plat dans la profondeur'. Les techniciens, eux, ils essaient de mettre la profondeur dans le plat. [...] Dans *Pierrot le fou* déjà, je faisais réciter à Belmondo un texte d'Élie Faure qui parlait de Vélasquez qui disait qu'il ne peint plus les gens mais ce qui il y a entre les gens.³⁰⁰ »

À l'image du cinéaste, la philosophe française Anne Cauquelin éclaire d'une autre façon cette séquence de l'aquarelle, en empruntant la métaphore du mouvement vers la surface pour démontrer que dans l'espace électronique l'invisible devient corporel.

« L'invisible, en tant que ce qui resterait caché derrière, comme fond imperceptible et inatteignable des choses, a disparu; il est remonté à la surface et, du même mouvement, il prive le visible de profondeur et de toute interrogation plus ou moins mystique sur sa nature spirituelle. On passe de la métaphysique de l'invisible primordial à la simple physique. [...] L'invisible est corporel. Si l'on veut l'exprimer autrement: il y a des corps invisibles, tel le souffle chaud, le 'feu artiste' technique, c'est-à-dire ingénieusement fabriqué, qui traverse tous les êtres, les réunissant par sympathie et tension (les deux étant des phénomènes physiques, aussi). Et il semble bien que ce modèle convienne à l'espace de l'invisible/visible de l'espace électronique.³⁰¹ »

Les intentions plasticiennes de Godard dans cette séquence, mises en regard avec la citation d'Anne Cauquelin, renvoient comme une boucle temporelle au début de *Pierrot le fou* (1965) où le héros du film Ferdinand Griffon dit « Pierrot » (Jean-Paul Belmondo) lit un passage de *l'Histoire de l'art* d'Elie Faure sur la peinture de Vélasquez. Les mots de l'historien de l'art démontrent que la peinture figurative, usant de l'illusionnisme et de la profondeur, enfante d'un effet de présence si elle se confie au mouvement intime de la touche.

« Vélasquez, après cinquante ans, ne peignait plus jamais une chose définie. Il errait autour des objets avec l'air et le crépuscule, il surprenait dans l'ombre et la transparence des fonds les palpitations colorées dont il faisait le centre invisible de sa symphonie silencieuse. Il ne saisissait plus dans le monde que les

³⁰⁰ Jean-Luc GODARD, *Adieu au langage*, op. cit.

³⁰¹ Anne CAUQUELIN, *Fréquenter les incorporels, Contribution à une théorie de l'art contemporain*, op. cit., p. 97

échanges mystérieux, qui font pénétrer les uns dans les autres les formes et les tons, par un progrès secret et continu dont aucun heurt, aucun sursaut ne dénonce ou n'interrompt la marche. L'espace règne. C'est comme une onde aérienne qui glisse sur les surfaces, s'imprègne de leurs émanations visibles pour les définir et les modeler, et emporter partout ailleurs comme un parfum, comme un écho d'elles qu'elle disperse sur toute l'étendue environnante en poussière impondérable.³⁰² »

La citation met en évidence l'art accompli du peintre espagnol pour cerner ses personnages d'une aura qui présentifie la matière picturale dont ils sont constitués en tant qu'entité visuelle. Appliqués à *Adieu au langage*, les mots d'Elie Faure illustrent les aspirations de Jean-Luc Godard quant à la 3D pour matérialiser l'image comme un espace de lumière, de points, de tracés et de couleurs confinés dans la trame numérique.

Ainsi, Godard conçoit l'image numérique et la 3D comme un langage où le motif de base, le pixel, est dépouillé de données anecdotiques et sentimentales. La captation est un traitement matiériste du faisceau luminescent. La fonction électronique de la lumière est ressentie comme possibilité, à la fois objective et mentale, de décomposer l'image. Cette déstructuration à l'infini participe à la création d'images étudiées dans leur mouvement lumineux. Ainsi de nouvelles conceptions plastiques s'affirment pour Godard : la nécessité de « donner la vie à la matière en la traduisant dans ses mouvements » en appliquant la décomposition de la réalité dans ses éléments constitutifs. De nouveau, les mots d'Elie Faure pourraient traduire les intentions du cinéaste dans *Adieu au langage*.

« Aucun de nous ne sait voir dans le monde l'expansion progressive de l'ombre et de la clarté, le passage secret qui fait qu'une forme en prolonge une autre sans que nos yeux en soient blessés, la circulation continue d'une atmosphère dont l'épaisseur seule dégrade, tourne et met en place les objets. Il voit ces insensibles choses, lui, et les exprime sans daigner dire que c'est là ce qu'il veut montrer. Il voyage en dedans des forces fluides et pour un autre inappréciables qui définissent l'univers. Ce que nous appelons la ligne - un symbole nous permettant d'arrêter dans l'espace des volumes qui ne s'arrêtent en aucun point précis de l'espace ; ce que nous appelons la tâche - l'illusion superficielle d'un œil inapte à saisir la fuite des contours ; ce que nous appelons la forme - une abstraction ne tenant compte ni de l'air, ni de la lumière, ni de l'esprit vivant dont la matière est animée - sont des notions dont Vélasquez peut se passer. Il dispose les éléments colorés de l'étendue suivant l'ordre de surface et de profondeur que lui dictent ces éléments assimilés dans une puissance tranquille à équilibrer la sensation par le goût et la mesure, et quand il a fini sa tâche, le miracle est accompli d'une œuvre admirable où l'artiste ne semble pas être intervenu.³⁰³ »

³⁰² Élie FAURE, *Histoire de l'art, L'art moderne I*, Paris, Collection Folio essais, Gallimard, 1988, p. 167-168

³⁰³ Élie FAURE, *Histoire de l'art, L'art moderne I*, op. cit., p. 177

Comme le démontrent les images du cinéaste, l'un des principaux défis du numérique est le fond de l'image où la lumière se décompose en incidences aléatoires et où les détails s'évanouissent dans la couleur. Sur la toile, ce n'est pas la lumière mais la main de l'artiste que nous apprécions dans cet espace vibratile. Le peintre pose, lisse, frotte, repasse sur la matière. Le fond paraît organique, vivant par tant d'agitations. C'est un espace qui crée sa propre fiction. L'impression est plus vive encore, quand dans la lévitation des touches, la couleur empêche l'œil de stopper son mouvement. Dans les cas les plus beaux, le tableau devient un fond dont le souffle soulève une figure ; surgissent un visage en premier plan et son effet de réalité comme si la personne était face à nous, telle une invention du fond. La force du portrait se mesure alors par contraste ; de la substance vaporeuse s'extrait la fiction d'un personnage auquel nous prêtons l'alibi d'une histoire, d'un rôle, que nous composons selon notre expérience. La figure s'élève de la matière nébuleuse dont l'absence d'allégorie parachève la nature. Le monde du visage, peint, photographié, filmé et numérisé, vient de cette palpitation, l'origine du langage visuel.

L'image numérique, morceau de la réalité

Dans *Adieu au langage*, le fond picturalisé de l'image numérique en 3D est une pure abstraction et incorpore la durée de notre regard. Sa contemplation dépasse le cadre et son irisation excite l'œil. La « hauteur » de sa lumière se mesure à l'aune de notre propre absorption dans son éclat. La photographie aussi crée ce même effet dans l'image fixe ou mobile. Les figures se détachent sur des fonds nets ou flous qui partagent avec elles un caractère, une « psychologie » dans la manière, la tenue, la pose, l'éclairage. L'énigme du portrait se met en scène dans un théâtre provisoire (le studio) ou improvisé (la prise de vue directe) qui encadre l'anecdote du visage. Au cinéma, le fond se compose d'une lumière semblable à celle instable et chargée de l'impressionnisme qui attend sa métamorphose quand la mise au point s'y attarde. Dans les films, le fond semble en attente de retrouver sa netteté. Mais de quoi est composé celui des images numériques ? Quelle relation entretient-il avec les personnages virtuels ? En peinture, dans la photographie et le film, le fond se compose de temps, il incorpore de la durée, celle du travail du peintre, celle d'un instant de lumière capté par le photographe (un présent encadré) ou enregistré le temps d'une séquence de film (le montage). « Personne ne pourrait penser librement si ses yeux ne pouvaient quitter d'autres

yeux qui les suivraient. Dès que les regards se prennent, l'on n'est plus tout à fait deux, et il y a de la difficulté à demeurer seul.³⁰⁴ »

À sa manière et comme l'atteste sa référence aux grottes de Lascaux dans *Les trois désastres*, Jean-Luc Godard rejoint le positionnement esthétique de Werner Herzog dans *Cave of Forgotten Dreams* et de Martin Scorsese dans *Hugo*, qui prônent l'un et l'autre que la 3D n'en est qu'à ses balbutiements et ne trouvera son véritable élan qu'après avoir inventé sa propre grammaire, tels la photographie et le septième art avant elle.

« Quand la technique est au tout début, au tout début comme l'enfant, elle n'a pas de règle. [...] La 3D, je me suis dit : 'tiens, il n'y a pas de règles, en quoi peut-elle être intéressante ?' [...] Ce qui m'intéresse ce qu'elle n'est pas intéressante. Elle n'a aucun intérêt quand on voit sur un écran plat une espèce de folie qui veut absolument faire croire que ce n'est pas plat. [...] Avec la 3D, je me suis dit : 'tiens, tout ce qu'elle fait c'est ça (il fait un geste de la main qui indique une percée dans la perspective de l'image) et puis faire croire qu'il y a un mètre entre nous, ça on le savait avant et même on savait qu'en réalité si je m'approche de vous et que je vous touche puis que je ne vous touche pas, on n'y croit pas. En 3D, les techniciens veulent vous faire croire ça et on n'y croit pas naturellement.'³⁰⁵ »

Si Herzog compare le relief des peintures rupestres à du proto-cinéma stéréoscopique et si Scorsese présume que le numérique n'en est qu'à ses débuts à l'instar du cinématographe du temps de Méliès, le cinéaste suisse considère que l'usage illusionniste de la 3D est l'œuvre de « tout ceux qui manquent d'imagination », qu'il correspond à « de la non pensée » et à un « malheur historique ». « Ce qu'ils appellent les images devient le meurtre du présent », ce présent que le réalisateur défend contre « ceux qui manquent d'imagination » et qu'il appelle de ses vœux est la stéréoscopie qui « présentifie » l'image digitale, « en remontant à la surface ce qui est en profondeur ». Jean-Luc Godard incite à dire « adieu » à la 3D comme dernière héritière de l'illusionnisme optique pour créer un langage qui confronte le regard au spectacle de ce qui constitue l'image autant que ce qui en compose le motif.

« Le face à face invente le langage », précise le réalisateur. La 3D installe deux présents l'un devant l'autre, elle rend l'image présente face à la présence du spectateur. Le cinéaste tente ainsi d'établir la rencontre d'une œuvre avec le regardeur par le truchement de la stéréoscopie qui « rend présent ». Pour Jean-Luc Godard, la 3D aide à mettre en évidence ce

³⁰⁴ Paul VALÉRY, « Choses tues », *Tel Quel I*, in Maurice MERLEAU-PONTY, « L'homme et l'adversité », *Signes*, Gallimard, Paris, 1964, p. 293-294

³⁰⁵ Jean-Luc GODARD, *Adieu au langage*, op. cit.

qui constitue l'image, sa matériologie et sa matérialité, même dans le cas de représentations numériques, immatérielles par définition. Le réalisateur ne joue pas la carte du trompe l'œil stéréoscopique mais renvoie le cinéma à ce qu'il pourrait ou devrait être : *un morceau de réalité*. Le cinéma 3D de Godard ne cherche donc pas à représenter le réel mais à présenter à son tour sa propre réalité. Le cinéaste partage avec le spectateur l'expérience du réel de l'image. La matière de cette dernière devient le *lieu* où s'accomplit sa réalité spécifique, celle-ci ne pouvant être dans la représentation du réel mais dans le réel de la représentation confondue de la 3D, de ses moyens et de ses effets.

CHAPITRE 3. 3. –

L'IMMERSION MULTI-SENSORIELLE

De la pellicule à la projection, la lumière et sa diffusion composent l'atmosphère, l'air et l'espace au cinéma. Volatile et inconstante, elle sédimente les représentations d'une luminescence dont le grain de la pellicule paraît à certains endroits exposer la matérialité.

Avec le cinéma argentique, dans l'animation du ciel, sur la surface des eaux, dans les moirages des vêtements, sur la couleur de peau, sur le teint des visages la lumière façonne la matière des images. Dans les films noir et blanc, les gris sont grenés pour échapper à l'opacité des ténèbres, les blancs activent des points étincelants pour fuir l'aveuglement. En couleur, les trames s'entremêlent pour correspondre aux spectres évanescents des mouvements, laissant apparaître le crépitement chromatique, çà et là, dans le rouge éclatant d'un vêtement, l'ocre solaire ou l'opaline des chairs. La lumière à l'écran se montre en formation perpétuelle, dans le film mais aussi à l'échelle de l'histoire du cinéma, qui suppose et exploite aussi une histoire plastique des composants matériels. Le public en effet s'est attaché aux différents grains du 16, 35 et 70 mm, les caractérisant selon leurs définitions et leurs volumes plus ou moins perceptibles. La photographie et le film s'éprouvent ainsi selon l'imprégnation lumineuse sur pellicule et en projection. Chaque apparition témoigne d'une fission des particules lumineuses. La phénoménalité de la lumière, peinte, photographiée et filmée, est de l'ordre de la substance parce qu'elle s'immisce dans les plis du monde et des choses.

Qu'en est-il alors de l'image de synthèse, qui part de l'énergie électronique de l'écran, s'illumine à sa surface et subjugué plus qu'elle impressionne ? Peut-elle matérialiser une présence qui partagerait le même monde que le spectateur ? Peut-elle « prendre corps » ? Confère-t-elle une existence propre à ses représentations puisqu'aucune trace ne perdure ?

Techniquement, le numérique induit une perception de l'espace de l'écran comme une conformation irrésolue en gestation. La constellation globale des signes semble alors vivre selon les lois d'une microgravité qui aimante le dynamisme des formes, des couleurs et des

contrastes. Se confiant à cette autonomie, les artistes créent des images à travers lesquelles ils expriment une sensation d'épanouissement visuel, fondée sur la fluidité numérique.

Les fulgurances visuelles sur la transparence du fond donnent naissance à une tension que notre œil est tenté de résoudre en présumant que quelque chose s'accomplit. L'équilibre est instable mais la déflagration des vibrations et des remous éveille le sentiment de participer à l'aventure temporelle des formes plastiques. Dans la mesure où la simultanéité des éléments formels entraîne son appréhension instantanée, nous tenons compte du parcours du regard, des directions privilégiées de son itinéraire si nous souhaitons être touchés par la composition abstraite car, allégoriquement ou symboliquement, l'artiste s'est conformé à ces lois psychophysiologiques de lecture d'une image. Ainsi notre conscience du temps s'immisce dans l'espace numérique non figuratif et accompagne les mouvements abstraits. L'écran suggère le vertige face à l'infini et invite à se perdre dans l'immensité ouverte par le champ de l'image.

Dans *Déjà vu* (2006) de Tony Scott, *Prometheus* (2012) de Ridley Scott, *Pacific Rim* (2013) de Guillermo del Toro, *Star Trek Into Darkness* (2013) de J. J. Abrams, *The Grandmaster* (2013) de Wong Kar-Wai, *Interstellar* (2014) de Christopher Nolan, les conformations digitales immergent les sens dans l'étincellement de l'image synthétique. N'entretenant pas de lien analogique avec le réel, les représentations numériques dans ces films apparaissent sans limite, sans échelle et nullement contraintes par les lois optiques de la perspective et les préceptes de la *mimèsis*. Se disséminant sur des surfaces expansives, elles s'épanouissent dans des profondeurs infinies, fussent-elles virtuelles. La connivence plastique entre éléments de registres différents, voire opposés, crée un espace ouvert qui se compose sur un réseau de motifs, dont l'ordonnement s'accomplit par transparence, incrustation et hybridation. Dans ce climat de corrélations, l'espace digital et sa floraison de figures réamorcent sans fin une sorte de fugue visuelle. Les formes, qui se compénètrent, entraînent des phénomènes de polymorphisme, des enchaînements symboliques et des entrelacs allégoriques dont les qualités métamorphiques agrègent des unités signifiantes en elles-mêmes, qui laissent libre cours à l'imaginaire.

Entre l'impression tactile et la 3D, « le regard qui touche » semble celui que l'univers numérique aurait choisi pour créer l'intersubjectivité entre un personnage virtuel et le spectateur. L'omnipotence de la vue (de la vision) comme point d'attache de notre sensibilité au monde n'y serait-elle pas alors remise en question ? Elle engagerait vers un

sensualisme constitutif de l'illusion numérique, qui enrôle les sensations internes du corps, et donne l'impression d'un œil qui caresse autant qu'il regarde.

Le philosophe Edmund Husserl, dans *Idées II*, constate que « dans le domaine tactile, nous avons l'*objet extérieur* qui se constitue de façon tactile et un deuxième objet, *le corps propre (Leib)*, qui se constitue de même de façon tactile, par exemple le doigt qui touche ; et nous avons, en outre, des doigts qui touchent le doigt. On trouve donc ici la double appréhension suivante: la même sensation du toucher, appréhendée en tant que trait caractéristique de l'objet 'extérieur', et appréhendée en tant que sensation de l'objet-corps propre (*des Leib-Objekts*).³⁰⁶ » Les fonctions tactiles du numérique participent de cette « double appréhension » ainsi définie. Grâce à ses capacités interactives, elles associent la représentation virtuelle à son animation dirigée. La sensation du toucher devient une caractéristique de l'image et par voie de conséquence afférente à son mouvement spontané à l'écran. Elle « anime » par infiltration. Le tactile apporte la vie dont a besoin la représentation pour se mouvoir. Dans chaque geste réside la mémoire de ce qui est ressenti, de ce qui ne le sera plus, de ce qui nous a échappé et la conscience de ce qui est prévisible comme de ce qui ne l'est pas. Les fonctions tactiles du numérique (*l'objet extérieur*) et La sensation du toucher (*l'objet-corps propre*) livrent l'image aux contingences de notre réactivité, qui rapporte la temporalité de l'image à celle de notre corps.

Mais en cours de manipulation, la matière pixellisée de l'écran paraît se désolidariser de l'objet représenté. Son mouvement commandé par le toucher semble lié aux propriétés de l'écran plus qu'à l'image même. Cette dissemblance entre l'image et sa matière digitale ne permet pas en définitive de saisir le corps propre de la représentation numérique.

³⁰⁶ Edmund HUSSERL, *Idées directrices pour une phénoménologie et une philosophie phénoménologique pures, Livre second, Recherches phénoménologiques pour la constitution* (1913), Trad. E. Escoubas, Paris, Presses Universitaires de France, 1982, p. 210



Guillermo DEL TORO, *Pacific Rim*, 2013

L'effet d'immersion stéréoscopique

L'immersion est l'une des formes de l'interactivité, qui permet d'expérimenter le monde numérique de manière multi-sensorielle. En projection 3D, *Pacific Rim* de Guillermo del Toro propose de pénétrer complètement dans l'univers virtuel. Le réalisateur mexicain nous introduit dans la tête d'immenses robots mécaniques, les « Jaegers » (de l'allemand « Jäger » qui signifie chasseur), conçus pour combattre les « Kaijus » (du japonais qui veut dire « bête géante »), des créatures gigantesques qui surgissent des abysses de l'océan Pacifique. Les « Jaegers » sont des titans de métal conduits par deux pilotes complémentaires. L'un dirige le géant avec son hémisphère cérébral droit et l'autre avec le gauche, les deux composent un seul cerveau qui anime le colosse.

Le début du film est consacré à la chronique des faits de guerre entre les hommes et les monstres. Des images des attaques des Kaijus et des catastrophes humanitaires qui en

résultent, complétées par des flashes TV et les déclarations des chefs d'États (apparition de Barack Obama), préparent à la mise en œuvre des forces de combats. Le spectateur assiste alors à la création des « Jaegers ». Les essais montrent la chaîne de montage des géants d'acier et l'entraînement des premiers pilotes. Les technologies les plus sophistiquées sont mises au service de l'intelligence de combat. Les soldats deviennent les cerveaux des titans d'acier. Illustrant une fois de plus l'idée que le corps humain est une belle mécanique, l'introduction de *Pacific Rim* rappelle de nombreux films de science-fiction où les hommes sont calibrés comme des androïdes. Pour exposer la création des supers robots, Guillermo del Toro conjugue plusieurs styles d'images : il réalise le graphisme des bancs d'essai pour le mouvement d'un individu armé de prothèses technologiques, reliées à de gigantesques membres d'acier, puis il utilise le noir et blanc des films d'archives pour montrer les ratés de l'ingénierie. Le cinéaste use aussi de l'imagerie publicitaire pour vanter le procédé de connexion entre les cerveaux des deux pilotes des « Jaegers ». Dans ces séquences successives, l'humain est perçu et utilisé comme une intelligence qui est capable, non seulement, d'animer les robots mais aussi de les pourvoir d'une intuition stratégique qui fait défaut à la mécanique programmée.

La mise en place du récit de *Pacific Rim* prépare le spectateur au combat des deux frères Becket (Charlie Hunman et Diego Klattenhoff) contre un Kaiju de troisième génération. Feignant par leur bonne humeur de se préparer à une sortie de routine, ils se mettent en place dans la tête métallique du Jaeger « Gipsy Danger ». Leur poste de pilotage se matérialise virtuellement sous formes d'écrans chromo-lumineux. En liaison avec la tour de contrôle, elle-même munie de commandes en hologrammes, ils interconnectent leurs cerveaux et se lancent dans le combat. Les images des deux pilotes dans la tête du Jaeger présentent une sorte de paroxysme des images de synthèse. En salle avec les lunettes 3D, l'intérieur des Jaegers illustre parfaitement l'effet d'immersion stéréoscopique. La mécanique est recouverte de commandes virtuelles tandis que le matériel est dédoublé par des fonctions dématérialisées. Reliés à de nombreux câbles, les pilotes dans leur armure technologique ont le visage recouvert d'un casque équipé de lunettes. Marchant sur place, transmettant leurs mouvements de jambes à celles du géant d'acier, ils paraissent déambuler dans cet univers luminescent. Paradoxalement, cet effet immersif révèle les limites de la 3D : s'y projeter totalement ne serait envisageable qu'au sein d'un univers où ne s'épanouiraient que des corps immatériels, de la lumière et des couleurs, qui réagissent par le truchement d'une interface.



J. J. ABRAMS, *Star Trek Into Darkness*, 2013

La face cachée de l'image digitale

Dans *Star Trek Into Darkness* de J. J. Abrams, lors d'une réunion de la « Fédération des planètes unies », le capitaine Kirk (Chris Pine) consulte une photographie sur une tablette tactile. Sa main sculpte virtuellement l'image 3D, passant d'une échelle à l'autre, contournant les objets qui le gênent comme s'ils étaient réellement en volume, pour enfin parvenir au portrait de son ennemi, Khan alias John Harrison (Benedict Cumberbatch). Cette séquence rappelle *Blade Runner* de Ridley Scott. Dans ce film, la voix de Rick Debar (Harrison Ford) orientait l'exploration « intérieure » d'une photographie. Dans *Star Trek Into Darkness*, seul le doigt agit mais le principe est identique en soi. Dans les deux long-métrages, l'image photographique est présentée comme un visuel en volume que le regard - avec le doigt dans *Star Trek* - sculptent à l'envie pour explorer sa « face cachée ». Dans l'un et l'autre, elle se manipule à partir de fonctions simples, avant, arrière, zoom, gauche, droite, haut, bas etc. De 1982 à 2013, dans les films d'anticipation, une représentation est perçue comme un objet 3D dans laquelle il est possible de voguer avec un œil omniscient sans se soucier des lois de l'apesanteur. Dans le film de J. J. Abrams, cette séquence apparaît au sein d'un univers où les écrans tactiles transparents au fonctionnement intuitif sont légions. Les mégapoles, les

bâtiments, les intérieurs semblent jalonnés de surfaces réfléchissantes qui se dédoublent et se métamorphosent à l'infini, à l'image du film entier où tout est réversible à volonté. *Star Trek Into Darkness* démontre la disposition des images de synthèse à générer un univers propre. Les apparences ne sont pas trompeuses puisque rien n'est réel. Comme dans d'autres films de la décennie 2000, de *A.I.* de Steven Spielberg à *Man of Steel* de Zack Snyder, le monde paraît comme une grande « matrice » artificielle administrée selon une foule de données interconnectées où chaque élément se dissout dans l'interaction. Dématérialisés, les contenus avalent les contenants. En allant plus loin encore, la possibilité de créer du lien avec l'activité cérébrale sans interface est parfois suggérée dans *Minority Report* de Steven Spielberg comme dans *Déjà Vu* de Tony Scott.

Là où dans *Blade Runner* l'image déterminait encore son propre espace, et par là même le cours de l'histoire, la séquence de *Star Trek Into Darkness* est le reflet de la « réalité augmentée » du film et, par conséquent, du cinéma numérique en général. Il n'est plus nécessaire, comme dans l'œuvre de Ridley Scott, qu'elle décide de la suite de l'intrigue, il suffit qu'elle présente le monde tel un vaste programme universel pour en suggérer la cohérence. Entre *Blade Runner* et *Star Trek Into Darkness*, le cinéma a évolué vers le numérique et les réalisateurs sont conscients que le spectateur ne confère pas aux représentations synthétiques de valeur indicielle par rapport au réel. Comme le précisait déjà Jean Baudrillard en 1981, « le médium lui-même n'est plus saisissable en tant que tel, et la confusion du médium et du message (Mac Luhan) est la première grande formule de cette ère nouvelle. Il n'y a plus de médium au sens littéral : il est désormais insaisissable, diffus et diffracté dans le réel, et on ne peut même plus dire que celui-ci en soit altéré³⁰⁷ ».

Star Trek Into Darkness est une œuvre significative de la puissance d'illusion des univers artificiels. Les images s'enchaînent de façon allégorique pour rapprocher les microcosmes des macrocosmes. Du quadrillage d'une ville à la structure de la voûte céleste, l'ensemble semble régi par le même principe. La réalisation de J.-J. Adams confère aux images une fluidité caractéristique de la démonstration numérique. De l'infiniment petit à l'infiniment grand, la croyance en sa force de calcul donne l'impression que la résolution numérique, même artistique, a un caractère de vérité.

³⁰⁷ Jean BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, op. cit. pp. 52-53



Wong KAR-WAI, *The Grandmaster*, 2013

La volatilité atmosphérique du numérique

The Grandmaster de Wong Kar-Wai conte l'histoire de Ip Man, maître chinois de Wing Chun et futur mentor de Bruce Lee. Le film transfigure grâce au numérique les mouvements du kung-fu. Les ralentis caractéristiques de la mise en scène du réalisateur hongkongais sont rehaussés par les effets spéciaux qui magnifient les diverses techniques des arts martiaux. Trois scènes de combats chorégraphiées par Yuen Woo-Ping sont particulièrement saisissantes. La première inaugure le film : dans la nuit, Ip Man (Tony Leung) lutte sous une pluie battante contre plusieurs hommes. Ses pieds qui dansent sur le sol humide créent des gerbes d'eau comme autant de déflagrations plastiques du kung-fu. Les gouttes, qui perlent sur les bords de son chapeau, sur ses vêtements humides, sur son visage et au bout de ses doigts se matérialisent sous forme de billes translucides, telles des projections de son art martial. La deuxième scène est celle où Gong Er (Zhang Ziyi), la fille du maître de l'Ordre des Arts Martiaux Gong Baosen (Qingxiang Wang), reprend le pouvoir sur Ma San (Jin Zhang). Sur le quai enneigé d'une gare, les deux rivaux mènent une lutte sans merci. Comme Ip Man dans la scène inaugurale, la femme et l'homme produisent un combat chorégraphié où chaque action engendre des mouvements de matières. La poudre neigeuse sur le sol et les flocons virevoltants dans les airs accompagnent leurs gestes. La dernière séquence est celle où l'héroïne Gong Er se remémore son apprentissage avec son père. Dans la lumière éclatante d'un paysage enneigé, les flocons se dispersent sous leurs pieds et à l'impact de leurs frappes,

comme si le kung-fu participait de la dissipation des particules de l'air et de l'atmosphère des lieux.

The Grandmaster utilise le numérique dans de nombreuses scènes, même pour des éléments de décor. Par exemple, le train de la gare où se rencontrent Gong Er et Ma San, qui paraît bien réel, est de fait réalisé en images de synthèse. Mais ce qui éveille la curiosité, ce sont les particules, poussières, poudres et flocons qui répondent aux gestes du kung-fu tels des événements atmosphériques de l'art martial. Leur dissémination est proche de l'expression plastique. Ils symbolisent à eux seuls la nature picturale de l'image numérique. En 3D, ils se manifestent hors de la hiérarchie des plans et de la profondeur. Le spectateur les perçoit comme indépendants de l'image, hors cadre, se dissipant dans la totalité du champ visuel. Le phénomène est significatif de l'écriture numérique qui se caractérise par la dissolution de la matière dans la lumière³⁰⁸. L'image s'estompe dans une atmosphère diffuse de textures et de grains, la transparence s'épanouit sous la forme de corps radiants. Au cœur de ce monde transparent, l'homme répond aux virtualités comme autant d'expériences. Entre troubles optiques et tactiles, il est invité à se perdre dans la matière de l'image. Comme l'explique Roland Tefnin dans *Le regard de l'image* :

« Seul le toucher peut, comme la vision, impliquer une intense réciprocité. [...] Mais la caresse produit tout l'inverse du regard. Exigeant le contact, la proximité la plus intime, elle est par nature fusionnelle. Abolissant pour un moment toute distance, la caresse réalise la fiction d'une unité enfin retrouvée.³⁰⁹ »

Sur écran tactile ou en 3D, le numérique confond l'optique et l'haptique. Le contact avec l'image, la rencontre avec la main et le doigt déclenchent instantanément une fonction, un événement. L'expérience de l'écran 3D projette le regard vers la palpation virtuelle et la caresse de l'œil exploite la mémoire du toucher. Complémentaire de la vision, elle se souvient de la matérialité des choses et associe les sensations du rugueux, du poli, du coupant, du mouillé, du sec à celles de la vue. Dans la tridimensionnalité virtuelle, l'œil devient une main experte. L'impression de profondeur excite le regard qui croit saisir « entre ses doigts » la matière synthétique. Palpable à défaut d'être matérielle, la lumière digitale crée un effet de présence dans la vision rapprochée. Proximité de l'objet, hypostase de la matérialité, les conditions essentielles de la vision haptique de la 3D se dissolvent dans la nébuleuse

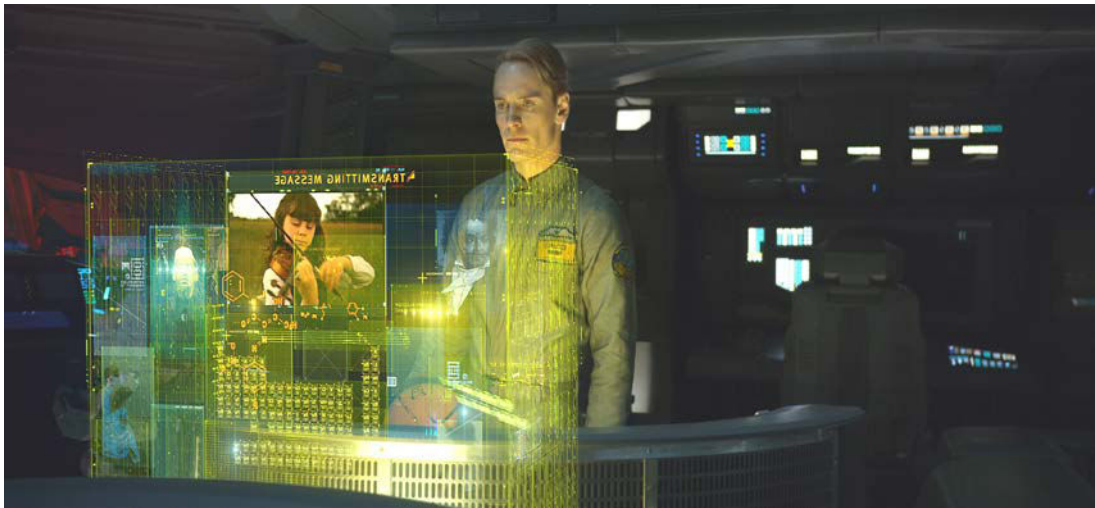
³⁰⁸ Il est particulièrement subtil dans le long-métrage de Wong Kar-Wai mais il se traduit de façon plus littérale dans d'autres œuvres cinématographiques où les personnages des films, plus que les spectateurs, se projettent dans des environnements entièrement virtuels comme dans *Tron : Legacy* par exemple.

³⁰⁹ Roland TEFNIN, *Le regard de l'image, Des origines jusqu'à Byzance*, op. cit., p. 7

numérique. L'instabilité des pixels conditionne le désir de la perception visuelle subordonnée à la sensation tactile.

La 3D grandeur nature

Prometheus de Ridley Scott illustre la fusion entre l'optique et l'haptique des hologrammes numériques. Dans ce film, l'androïde David (Michael Fassbender), chargé du contrôle du vaisseau, occupe son temps entre expertise et test des machines. Il évolue dans des espaces normalisés où les images sont astreintes à des fonctions. À un moment, le robot s'assure de la transmission d'un message vidéo holographique où une petite fille joue du violon en plein air. À un autre, pendant son repas, il apprend les langues indo-européennes à partir d'un écran en suspension dans l'espace. Dans les deux cas, les hologrammes sont des projections dématérialisées paraissant comme des blocs de lumière. Les couches d'informations textuelles et visuelles composent un mille-feuille d'images et d'hypertextes interconnectés.



Ridley SCOTT, *Prometheus*, 2012

De manière générale, l'évanescence synthétique hante les espaces du vaisseau. Dans la salle de pilotage, les écrans du tableau de bord sont dématérialisés et se réfléchissent sur des surfaces vitrées. Dans les appartements, des « fenêtres » virtuelles présentent des projections incurvées de vastes paysages. Ces panoramas sont filmés en surplomb comme pour suggérer la hauteur fictive du vaisseau par rapport à un sol imaginaire. Curieusement, nous passons

sans transition d'une forêt enneigée à un champ de blé ensoleillé. De manière générale, les espaces sont animés par la luminescence des images qui semblent pour David constituer une présence rassurante, presque chaleureuse.



Ridley SCOTT, *Prometheus*, 2012

Après deux ans de voyage, leur destination atteinte, David réveille l'équipage sous la direction de Meredith Vickers (Charlize Theron) et les scientifiques découvrent en réunion l'objet de leur mission sous la forme d'un film. David lance l'animation d'une grande projection holographique. La profondeur de l'image se matérialise dans les lieux, épousant progressivement les dimensions de l'espace. Un personnage, Peter Weyland (Guy Pearce), leur employeur, apparaît à l'écran et semble marcher sur le sol du vaisseau. La reconstitution d'un intérieur avec ses murs peints, son ameublement et la perspective d'un paysage derrière une grande baie vitrée crée un cadre réaliste à l'illusion grandeur nature où la présence de Meredith Wickers est intégrée comme partie prenante de l'effet général.

Le film holographique est l'enregistrement d'un message du 22 juin 2091 : Peter Weyland y annonce qu'il est mort à l'heure de sa diffusion actuelle. Son spectre et celui de son chien qui l'accompagne sont translucides, même si une certaine opacité suggère une épaisseur anatomique. L'homme expose sa philosophie : « D'où venons-nous ? Pourquoi sommes-nous ici ? Qu'arrive-t-il quand nous mourons ? ». Selon lui, les professeurs Charlie Holloway (Logan Marshall-Green) et Elizabeth Shaw auraient trouvé les réponses à ses questions existentielles. Peter Weyland considère que l'heure est arrivée de prétendre à l'immortalité

des dieux, tel Prométhée, créateur de l'Homme à partir de l'eau et de la terre, dont le mythe est métaphorique de l'*hybris*, la folle tentation de se mesurer aux dieux.

Peter Weyland laisse la place aux deux scientifiques qui s'installent à ses côtés, en contournant soigneusement son volume holographique, comme s'il était lui-même constitué de chair et d'os. Puis le maître des lieux quitte l'espace en emportant avec lui le faisceau de projection. Son départ se fond dans le décor du vaisseau. Sa silhouette s'éclipse instantanément tel le signal d'extinction d'un moniteur.



Ridley SCOTT, *Prometheus*, 2012

Les deux professeurs se lancent dans leur démonstration. Une sorte de « Rubik's Cube » ultra-perfectionné s'illumine et projette les images de leurs recherches à partir de ses multiples facettes. Sept écrans translucides flottent au-dessus de leurs têtes avec les représentations de tablettes des civilisations antiques : égyptienne, maya, sumérienne, babylonienne, hittite et aussi polynésienne. Accompagnées de leurs légendes et de leurs géo-localisations respectives, elles contiennent le même motif visuel qui configure une galaxie de six points. Charlie Holloway illustre son discours en manipulant les projections flottantes, qu'il superpose pour ne constituer qu'un seul fichier afin d'extraire ces six coordonnées qui se matérialisent sous forme de billes. Ces dernières se propulsent dans la profondeur de la pièce pour recréer le cosmos en trois dimensions. Au centre de la voie lactée, le scientifique pointe une position qui s'agrandit et qui devient une planète semblable à Saturne avec ses anneaux. Le satellite de cet astre bleu porte le nom de « LV-223 » et s'interpose entre les deux

chercheurs comme le point final de leur démonstration, confirmant qu'il représente l'objectif de leur mission et le lieu de leur atterrissage imminent. Le but est de découvrir cette planète pour y trouver des indices et des traces de vie d'un peuple extraterrestre qu'ils nomment les « Ingénieurs » et qui serait à l'origine de l'espèce humaine.

Une fois sur place, l'équipe, sans attendre, se lance dans l'exploration d'une montagne qui dissimule, en définitive, un immense vaisseau spatial avec de nombreuses galeries, une chapelle dédiée au culte d'un dieu et un poste de pilotage aussi grand qu'une assemblée. La topographie de ce relief est sillonnée par des détecteurs lasers tout au long du film qui exposent les volumes de ses cavités intérieures sur une table d'observation virtuelle.

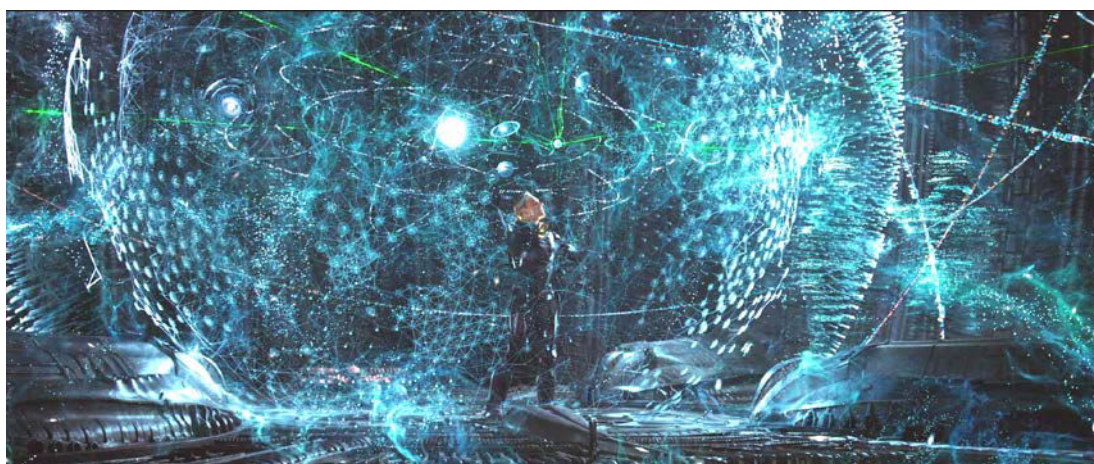


Ridley SCOTT, *Prometheus*, 2012

Une cosmogonie virtuelle

Au cours de l'une des scènes les plus spectaculaires de *Prometheus*, David explore le centre de pilotage du vaisseau extraterrestre. Intrigué, le robot actionne des commandes et déclenche la mise en route de tout un complexe. Un siège pivote vers lui pour l'accueillir. Aussitôt, les fantômes phosphorescents des "Ingénieurs" pénètrent dans les lieux comme pour se réunir avant une opération. Leurs corps paraissent sous forme de spectres holographiques. Leurs présences se matérialisent sous forme de lignes photogènes, comme des parasites, qui épousent les volumes concentriques de leurs anatomies. Un « Ingénieur » vient s'asseoir dans le fauteuil qui semblait destiné à David puis prend les commandes. Son tableau de bord en

hologramme ressemble à celui d'un vaisseau spatial virtuel. Un autre fantôme-extraterrestre vient parler avec celui qui tient les commandes et instantanément, au cœur du cénacle, se matérialise une sphère monumentale qui représente notre système solaire. Sans attendre, David s'infiltré à l'intérieur, progressant dans un manège de formes scintillantes synchronisées les unes avec les autres. Le globe se dédouble d'autres planisphères tournoyants. De grands cercles virevoltent autour de ce cosmos virtuel. L'extraterrestre interagit sur son mouvement et redistribue la carte du ciel. David est alors immergé dans une constellation scintillante où se déclinent planètes, satellites, vecteurs et coordonnées de navigation intergalactique. Il repère la Terre, l'extrait de son champ gravitationnel artificiel et la prend dans sa main, comme un objet réel. Il la touche et la caresse. La sphère semble réagir puis, en apesanteur, elle se détache de ses effleurements et se repositionne à l'emplacement prévu dans cette cosmogonie artificielle. Brusquement, tout disparaît, plus rien n'existe sauf la Terre dont le scintillement s'évanouit au-dessus d'une petite pyramide.



Ridley SCOTT, *Prometheus*, 2012

Durant cette séquence, les transparences numériques produisent des volumes virtuels. Les couleurs tissent un réseau de lignes, de formes et de figures. Entièrement luminescents, ces tracés irradient dans l'espace, illuminent, suggèrent des masses rayonnantes, sans aucune opacité à part celles des blocs et des faisceaux éblouissants, mais rien ne produit de l'ombre. Les caractéristiques de ces images sont particulières. Elles infiltrent l'espace mais ne l'occupent pas. Leurs volumes ne contiennent aucune matière, excepté l'énergie dont elles sont issues. Elles ne s'imaginent pas sur un mode dynamique comme des rayons lasers ou des

émissions de photons mais elles paraissent moduler des corpuscules. Leurs composantes produisent une lumière en interaction avec l'atmosphère ambiante. Semblables à l'air dans lequel elles se transmutent en matière, elles se substituent à ce qui est d'ordinaire invisible à l'œil nu. En une résolution quasi alchimique, elles configurent en temps réel une situation lumineuse avec ses détails et ses accidents. Elles se vouent à la figuration des apparences et à leurs reproductions, fabriquent des entités lumineuses, des images-lumières, enveloppées dans l'impesanteur aérienne.

À l'écran, les apparitions synthétiques flottent dans la perspective atmosphérique, l'enrichissant de modulations chromatiques et vibrantes. Le numérique parachève l'existence matérielle des choses. Son tissage immatériel paraît constitutif du monde dans lequel il évolue et des corps opaques qu'il dédouble de simulacres lumineux. Conformément au rendu d'un certain relief, ce qui est lumineux correspond aux parties saillantes des volumes virtuels, ce qui est sombre à leur évidement. Cette répartition selon le système perspectif confère aux images synthétiques leur pouvoir d'illusion. Elle actualise au sein du numérique le jeu entre les ombres qui s'évanouissent dans le noir et les reliefs frappés par la lumière. Dans le cadre de cette distribution traditionnelle, la pénombre est perçue comme le milieu natif d'où se propage l'aura des corps opaques, comme double des apparences. Ainsi le tissu synthétique lumineux représente les corps en les délestant de leur poids et en les arrachant à la gravité. Les voir comme des simulacres est immanquable, particulièrement dans les films de science-fiction où ils suscitent l'émerveillement. La vraisemblance ici n'est pas recherchée : les choses et les êtres paraissent dans l'irradiation du numérique qui les enveloppe de son illumination et transforme le vivant en transparences et en évanescences. Elle sculpte les volumes par la lumière, exalte l'opacité des choses du monde en valeurs étincelantes. L'impression d'immatérialité est liée à la sensation qu'elle se résorbe dans la lumière et peut se dissoudre d'un moment à l'autre. La fugacité des corps symbolise le numérique et installe une grande équivoque quant à la nature des images.

C'est le paradoxe de ce type d'apparitions synthétiques dans les films : notre œil apprécie les miracles optiques en les évaluant à la référence platonicienne. Ces séquences entrelacent l'être et le non-être de manière troublante. Dans une atmosphère flottante, elles communiquent quelque chose de la vérité des corps qu'elles diffusent sous forme d'auras digitales. Elles passent de la métonymie à la métaphore inquiétante. La modélisation numérique persiste à prendre la place des corps qu'elle imite. Sa poésie réfléchit la qualité

immatérielle des images mobiles. Le procédé évince les nuances et les contrastes pour donner l'impression d'objets émanant de la lumière. Les formes sont en mutation permanente, leur exacerbation luminescente affleure à la surface de l'écran. Se crée une impression sensible des traces numériques dans le grain de l'image comme l'empreinte du vivant, impression sur laquelle repose les images du film *Déjà vu* de Tony Scott.

La concrétion du temps

Déjà vu transpose une fiction policière dans l'univers de la science-fiction. L'intrigue semble réaliste tant elle se concentre sur des méthodes d'investigations policières vraisemblables en regard de ce que nous connaissons déjà dans le domaine de la vidéosurveillance et du contrôle informatique. Après un attentat à la bombe sur un ferry de la Nouvelle-Orléans, l'agent Douglas Carlin (Denzel Washington) est chargé d'en retrouver l'auteur grâce à une sorte de machine à remonter le temps, un programme spécial appelé « Blanche Neige » qui permet de revisiter le passé, quatre jours, six heures, trois minutes et quarante-cinq secondes plus tôt. Mais comme le précise le chef d'équipe Paul Pryzwarra (Val Kilmer), « un seul visionnage est possible. [...] On ne peut pas revenir dix minutes en arrière. En s'organisant bien, on peut tout voir dans une zone définie. La période reste constante. J moins quatre jours et six heures. C'est comme un instant présent unique dans le passé. » La technologie exige la perspicacité d'un agent expérimenté pour ne pas rater l'instant décisif et l'indice révélateur, le but étant « d'arrêter le criminel avant qu'il commette son acte de destruction. »

À l'intérieur d'un complexe de Sécurité gouvernementale, la régie du programme occupe une salle entière. L'endroit est confiné et sans ouverture, l'enchevêtrement de câblages évoque un laboratoire secret. L'équipe scientifique est concentrée devant une immense projection sous forme d'une mosaïque d'images qui expose les divers points de vue. Un grand écran central présente celui de la caméra sélectionnée. Pour son bon fonctionnement, cette machine à remonter le temps requiert sept satellites qui comptent comme « plusieurs témoins. » Mais cette omniscience partielle ne hiérarchise pas les données. Le rôle de Doug Carlin est donc d'interpréter le flux d'informations pour trouver la piste du criminel. Comme le lui précise l'équipe des techniciens, « dites-nous où regarder, parce que sinon on va le rater ! Alors, où doit-on regarder ? »

En guise de réplique, l'agent Carlin exprime d'abord sa perplexité sur « Blanche Neige ». Ses interrogations sur la captation sonore désarment l'équipe technique : « Et lequel des sept nains va m'expliquer d'où vient le son ? » Par l'intermédiaire de Doug Carlin, le réalisateur éprouve la croyance du spectateur. Tony Scott met en scène l'équivoque des effets spéciaux. « Blanche Neige » permet effectivement d'entendre jusqu'aux moindres murmures, mais comment les satellites peuvent-ils capter les bruits de la ville, hiérarchiser leurs niveaux sonores et les distribuer dans l'espace pour éviter la cacophonie urbaine ? L'absence d'explication par rapport à la question du son est intrigante pour celui qui rationalise sa lecture du film. Mais Doug Carlin se laisse convaincre et emmène avec lui le spectateur qui croit en ce qu'il voit et entend.

L'agent propose comme première piste de retrouver Claire Kuchever (Paula Patton) chez elle au 827 Kings Oak. La caméra change aussitôt de perspective pour proposer une vue aérienne de la ville, avant de se rapprocher du secteur urbain où se trouve l'adresse de la jeune femme. Nous pénétrons ensuite virtuellement dans l'immeuble, comme par effraction. L'intérieur se structure d'abord sous forme de grille puis se modélise en ombres, lumières et textures. La caméra de « Blanche-Neige » vole dans l'espace, ignorant les obstacles. Le personnage de Claire Kuchever se configure en trames, volumes et masses. Ses mouvements se formalisent en un sillage lumineux, comme en bougé photographique. Son corps transparent correspond au tracé lumineux d'une apparition spectrale. Le mouvement se décompose en plusieurs phases avec des différences de grains.

Techniquement, les images de « Blanche neige » combinent le LIDAR avec le Time Track. Le réalisateur Tony Scott explicite son parti-pris technique par la volonté de faire vrai et d'inspirer une certaine proximité avec le personnage de Claire Kuchever. Le LIDAR est l'acronyme de Light Distance and Ranging, système de mesure est utilisé pour les relevés du dessin industriel. Placé au centre d'une pièce, il scanne l'espace à 360°, les lieux sont alors reproduits par un nuage de points tridimensionnels. Tony Scott a l'idée de l'associer au Time Track pour créer « un étrange effet dans (le) sillage (de Claire Kuchever) qui ressemble à une sorte de spectre. [...] Le *Time Track* permet non pas juste de saisir un moment, mais de le

prolonger, de lui donner une autre vie. [...] (Ainsi) on a l'impression qu'on peut tendre la main (à la jeune femme), la toucher et la rejoindre.³¹⁰ »



Tony SCOTT, *Déjà vu*, 2006

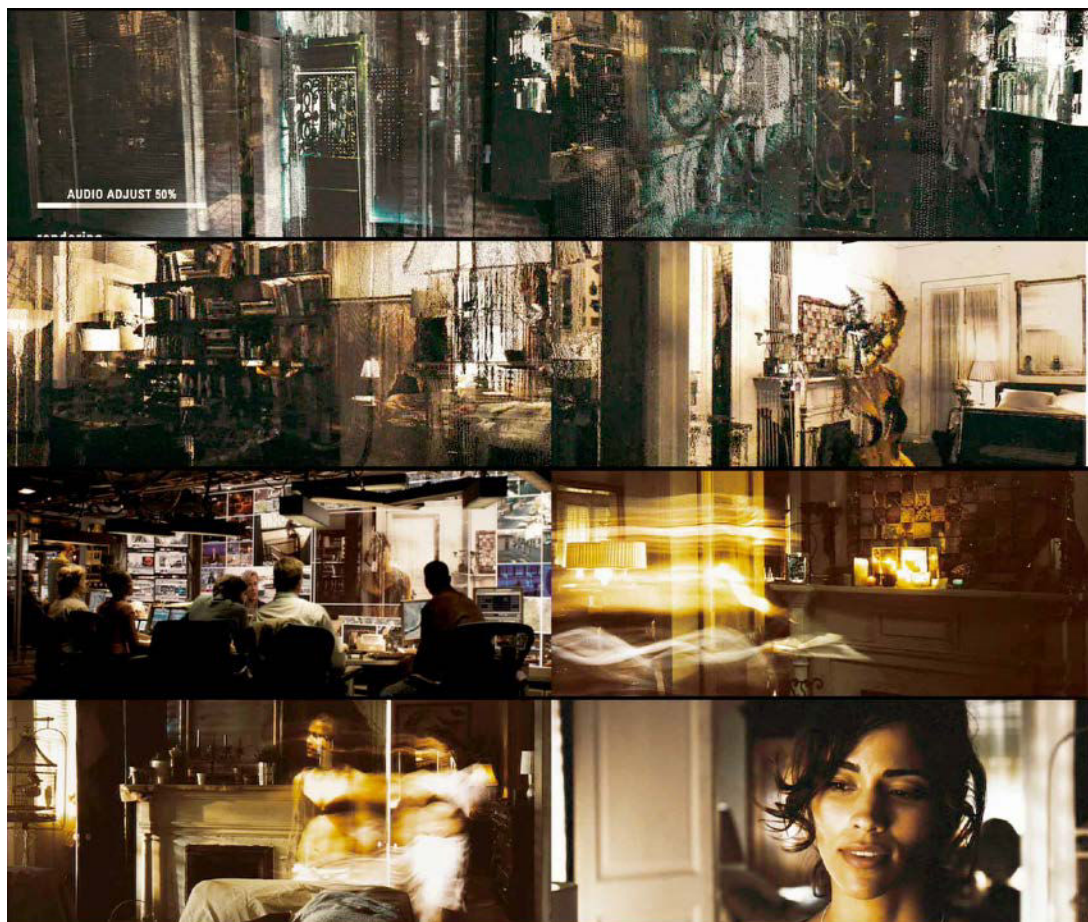
La combinaison du LIDAR et du Time Track illustre la régénérescence du personnage féminin. Avant d'évoluer comme un être à part entière, la silhouette de Claire se reconstitue point par point dans une architecture elle-même dissoute dans une nuée de repères. L'animation se traduit par un effet de traîne lumineuse propre au Time Track qui sculpte le mouvement. L'apparition spectrale de Claire Kuchever actualise avec subtilité l'imaginaire des représentations fantomatiques. Elle semble ressusciter sous nos yeux. Les techniciens de « Blanche-Neige » la suivent avec la caméra et instinctivement Doug Carlin, face à la projection, esquisse un pas vers elle et se penche dans sa direction comme s'ils arpentaient ensemble le même espace. L'agent est sidéré par cette recomposition au point de manquer de discernement.

- « Elle sait qu'on est là ? »
- « Impossible, c'est à sens unique. »
- « Qui l'observe ? »
- « Nous. »

³¹⁰ Entretien du réalisateur, Tony SCOTT, *Déjà vu*, DVD, Touchstone Home Vidéo, 2007

- « Elle est vivante ? »

- « Vous êtes allés à son enterrement. La vie, comme l'espace-temps n'est pas un phénomène ponctuel. La lumière peut revenir, son image également, mais pas une personne vivante. On ne peut pas défier les lois de la physique. »



Tony SCOTT, *Déjà vu*, 2006

Le numérique, vaste champ d'énergie

Après l'étonnement, Doug Carlin regarde vivre Claire Kuchever dans l'attente d'une révélation pour son enquête. Sa suspicion sur « Blanche Neige » se réveille de nouveau et il pointe un crayon laser vers l'écran. Son rayon perce l'espace de projection et paraît traverser virtuellement l'appartement de la femme. Curieusement, elle s'en aperçoit et le programme se dérègle. Tout devient noir. Même s'il jubile d'avoir touché aux limites du système, la stupéfaction de Carlin est totale. - « J'ai pointé ce truc et elle l'a vu. Elle a réagi il y a quatre

jours et demi ». Les techniciens s'affolent puis explicitent à l'agent qu'avec « Blanche Neige »,

« On réussit à distordre la matière espace. On a trouvé le moyen de replier l'espace sur lui-même. Avant on voyait l'espace plat comme une feuille (perspective). Pour voir un objet à distance, la lumière devait la traverser. Mais on ne peut replier l'espace, rapprocher la cible, créer un pont Einstein-Rosey : un trou noir, suspendu dans le champ gravitationnel. En repliant l'espace, on crée un lien en deux points distants. C'est comme les ondes de téléphonie mobile ou les ondes radio. [...] On voyait le temps comme une rivière, qui coule du passé vers le futur. On change le cours de la rivière en introduisant un élément puissant n'importe où, on crée un nouvel embranchement, qui coule toujours vers le futur. Le cours est changé. »

L'explication n'atténue pas le doute dans l'esprit de Doug Carlin. Claire Duchevever perçoit comme une présence invisible. Elle note dans son carnet cette phrase : « Got that weird I'm being watched feeling. It's like someone is out there... » (« J'ai l'étrange sensation d'être observée. Comme s'il y avait quelqu'un dehors... »). Elle prouve d'une certaine façon que le système « Blanche neige » relève d'une « intrusion ressentie ».



Tony SCOTT, *Déjà vu*, 2006

Sous l'égide du numérique, des systèmes LIDAR et Time Track, *Déjà vu* de Tony Scott illustre la thèse d'Albert Einstein et de Léopold Infeld de la convertibilité de la matière et de l'énergie. Élaborée en 1936 à Princeton et publiée dans l'ouvrage *L'évolution des idées en physique*³¹¹, la théorie des deux physiciens réfléchit à la relation entre le matériel et l'espace. Elle pose comme principe que la masse des corps n'est qu'une concentration énergétique plus intense.

Dans la saga *Iron Man*, *Tron: Legacy*, *Prometheus*, *Pacific Rim*, *Star Trek into Darkness*, *The Grandmaster*, le numérique échappe aux lois de la gravitation universelle. L'espace est un vaste champ d'énergie où la matière n'est pas appréciée selon sa densité mais selon son comportement ondulatoire. À l'écran, les formations synthétiques troquent les lois de la pesanteur pour celles d'une apesanteur synthétique où se réunissent, comme dans la démonstration des deux scientifiques, la matière et le champ.

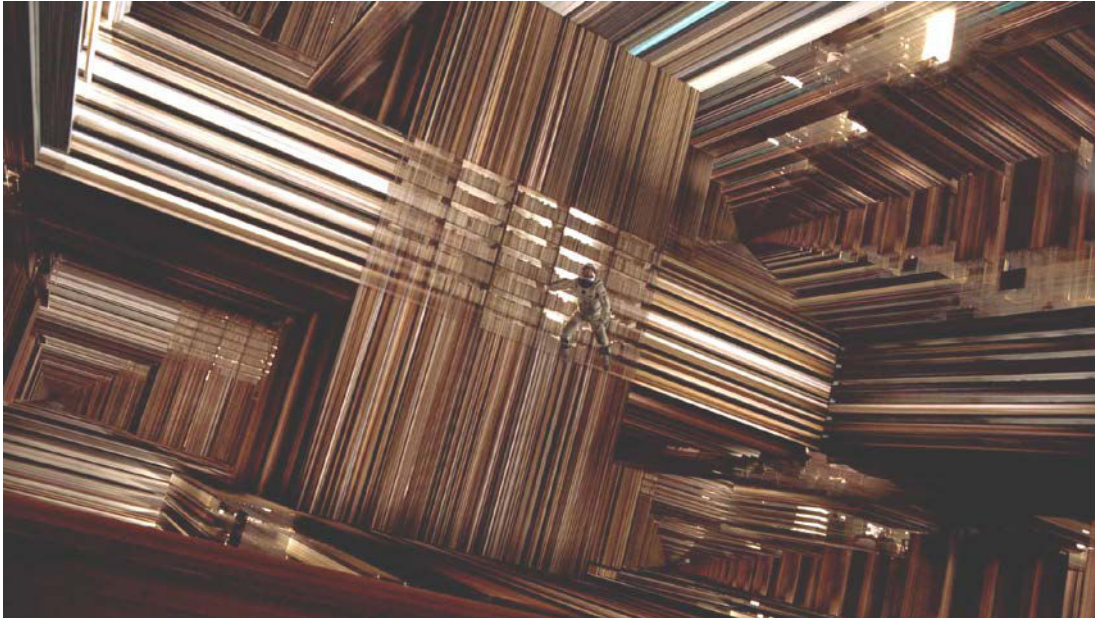
« La théorie de la relativité nous a appris que la matière représente d'immenses réservoirs d'énergie et que l'énergie représente de la matière. [...] Il n'y a pas de sens à regarder la matière et le champ comme deux qualités totalement différentes l'une de l'autre. Nous ne pouvons imaginer une surface définie, qui sépare nettement le champ et la matière. [...] Nous pourrions regarder la matière comme des régions dans l'espace où le champ est extrêmement intense. On pourrait, de cette façon, créer un arrière-plan philosophique nouveau³¹² »

que l'univers de synthèse, par extrapolation, se propose d'illustrer. Dans *Déjà vu*, l'espace d'exploration que propose le programme « Blanche Neige » correspond à un champ d'énergie où se tressent des lignes de force. Les villes, les architectures, les objets, les figures elles-mêmes, le personnage de Claire Kuchever en tête, s'apparentent à des flux de matières. Leurs mouvements se confondent les uns les autres. Leurs lumières se manifestent sous les deux aspects de l'onde et de la particule, associant les forces de l'électromagnétisme et de la gravitation. Leurs trajectoires transparentes composent une profondeur atmosphérique. À l'écran, le pixel s'interprète comme un photon, un grain d'énergie avec les qualités des particules élémentaires. Il choisit indifféremment la crépitation, la diffraction, la déflagration d'interférences et s'évanouit parfois dans un « trou noir ». Sa densité se mesure selon l'intensité lumineuse de ses comportements ondulatoires qui se manifestent en flux de

³¹¹ Albert EINSTEIN et Léopold INFELD, *L'évolution des idées en physique, des premiers concepts aux théories de la relativité et des quanta* (1938), trad. M. Solovine, Paris, Champs Sciences, Flammarion, 2009

³¹² *Ibid.*, pp. 228-230

particules. La qualité photonique du numérique lui attribue la valeur d'une matière. Le grain virtuel procure ainsi une densité.



Christopher NOLAN, *Interstellar*, 2014

Le temps en flux de matières

Comme cité pour *Déjà vu*, le pont Einstein-Rosen, ou « trou de ver », est évoqué dans les films de science-fiction pour créer des passerelles entre deux espaces-temps. Ce « tunnel cosmique » est au centre des intrigues de *Stargate* (1994) de Roland Emmerich, *Contact* (1997) de Robert Zemeckis, *Donnie Darko* (2001) de Richard Kelly et *Interstellar* de Christopher Nolan. Dans la fiction, il permet de parcourir des années-lumière en quelques secondes, de voyager dans le temps et d'accéder à de nouvelles dimensions spatio-temporelles. Auteur de la nouvelle série des Batman, *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008) et *The Dark Knight Rises* (2012), le réalisateur américain Christopher Nolan aime composer des scénarios à plusieurs niveaux de lecture, tels *Memento* (2000), *Le Prestige* (2006) et *Inception* (2010), dans lesquels l'espace se conforme aux visions de l'esprit. Dans ces trois derniers films, les effets visuels composent des images où les différentes dimensions se confondent, subordonnant la perception de la réalité à l'emprise du rêve. Influencé par les *Fictions* de l'écrivain argentin Jorge Luis Borges et les perspectives aberrantes du dessinateur néerlandais M. C. Escher, l'onirisme d'*Inception* et d'*Interstellar* repose sur le pouvoir d'illusion des architectures de l'esprit.

Interstellar nous projette dans un futur proche. À cause du réchauffement climatique, de violentes tempêtes de poussière étouffent et détruisent les cultures agricoles. La nourriture se raréfie. L'humanité est condamnée à terme et cherche une autre planète où survivre. La NASA expédie dans l'espace une équipe d'astronautes à la découverte d'un système solaire que les hommes pourraient coloniser pour fonder un avenir. L'exploration spatiale se conjugue à plusieurs niveaux temporels. Le voyage interstellaire s'effectue à travers un « trou de ver » près de Saturne et se continue dans un trou noir. Dans les films d'anticipation cités plus haut, le trou noir et le trou de ver sont des objets célestes allégoriques du voyage dans l'espace-temps. En astrophysique, le trou noir stellaire est semblable à une sphère, qui aspire la lumière et la matière dans l'intensité de son champ gravitationnel. Dans l'imaginaire, l'objet céleste inspire de nombreuses interprétations de l'espace-temps. Sa compacité extraordinaire matérialiserait le temps sous la forme d'un espace multidimensionnel où fusionneraient le passé, le présent et le futur. L'assimilation des trois temps est représentée par les auteurs de science-fiction par un trou de ver. Ce dernier est une hypothèse physique qui formerait un raccourci à travers l'espace-temps. Symboliquement, la courbe du temps se replierait sur elle-même, tel le ruban de Moebius, permettant ainsi de voyager dans le temps. Le passage d'une temporalité à l'autre s'effectuerait ainsi dans un tunnel d'aspiration spatio-temporelle. Comme un sas reliant deux régions éloignées de l'univers, ce couloir de connexions est connu sous le nom de pont Einstein-Rosen, d'après les noms des physiciens Albert Einstein et Nathan Rosen.

Au terme du voyage intergalactique, l'horizon du trou noir correspond à un cube à quatre dimensions ou tesseract où « le temps, ici, a une dimension physique ». Conforme aux aspirations du réalisateur américain qui questionne de film en film les méandres de la mémoire, l'espace-temps de l'hypercube ressemble à une bibliothèque aux rayonnages infinis. Même si cela ne change en rien nos impressions, il est nécessaire de préciser que ce n'est pas un effet numérique en 3D. Les distorsions appliquées aux rayonnages des étagères ne sont pas virtuelles mais correspondent à un décor. La profondeur du tesseract qui permet à Joseph Cooper (Matthew McConaughey) de percevoir le temps spatialement et physiquement a nécessité en aval du filmage un travail numérique pour accentuer les effets de profondeur, comme les bandes colorées qui représentent dans l'espace le flux du temps. À chaque intersection de deux extrusions temporelles, la chambre de sa fille Murphy (Mackenzie Foy) est telle qu'elle se présente dans le passé, au présent ou dans le futur. Joseph Cooper se

retrouve alors à communiquer avec sa fille, enfant ou adulte, selon ses déplacements « pour changer le passé ». L'infinité des cellules spatio-temporelles n'est qu'une seule et même chambre mais à des moments différents. Dans le tesseract, Cooper voyage du passé vers le futur, et inversement. Lorsqu'il plane vers les hauteurs, il avance dans le temps, lorsqu'il pique vers les profondeurs, il recule.

Dans l'hypercube, la courbure de l'espace-temps décrite par *Interstellar* paraît conforme aux théories einsteiniennes. Se déployant en faisceaux d'énergie cinétique, elle change d'aspect selon le point de vue du héros. La bibliothèque de sa mémoire se déploie selon des géodésiques luminescents qui composent une architecture infinie de rayons dirigés dans des directions divergentes pour créer une sorte de mirage gravitationnel. Les lignes d'espace-temps paraissent constantes dans une boucle infinie mais semblent participer à l'expansion du tesseract. L'énergie de l'hypercube est alors allégorique de la dynamique de la mémoire de Joseph Cooper. La représentation numérique des flux mémoriels participe d'un ordre cinétique où s'accordent ensemble mouvement et matière. Elle pourrait s'assimiler à la vision mécaniste du philosophe français René Descartes que prolonge le médecin-philosophe matérialiste français Julien Offray de La Mettrie dans *L'Homme-machine* (1747) selon laquelle « le corps humain est une machine qui monte elle-même ses ressorts : vivante image du mouvement perpétuel.³¹³ » Mais Christopher Nolan dans *Interstellar* ne cesse d'affirmer l'irréductibilité des lois de la vie à celles de la matière. Xavier Bichat définissait la vie comme l'« ensemble des fonctions qui résistent à la mort³¹⁴ » : par l'image du héros qui revient du trou noir, le cinéaste avance que c'est depuis la perspective de la mort que se révèle la véritable essence de la vie. La vie étant une objectivation de la volonté de vivre qui échappe à la représentation, la multiplicité des phénomènes n'en est que la manifestation, signifiant qu'elle est essentiellement un devenir.

Le numérique comme incorporel

La psychologie cognitive reconnaît le besoin d'images pour se représenter un phénomène aussi abstrait soit-il. Ce besoin d'analogie se projette dans l'imaginaire où, dans le cas des univers de synthèse, des éléments incompatibles viennent à se rencontrer, où l'espace

³¹³ Jules OFFRAY DE LA METTRIE, *L'Homme-Machine* (1747), édition présentée et établie par Paul-Laurent Assoun, Paris, Denoël-Gonthier, 1981, p. 100

³¹⁴ Xavier BICHAT, *Recherches physiologiques sur la vie et la mort* (1800), Paris, Victor Masson, 1852, p. 1

emprunte l'infini temporel pour étendre sa profondeur et où la propagation de ses effets est linéaire et capricieuse. Dans les films, la matière numérique se présente à nous comme une phosphorescence que nous pouvons toucher et sentir. Le contact « tactile » témoigne pour nous de son existence mais paradoxalement, il nous faut aussi accepter qu'elle soit incorporelle parce qu'elle ne se laisse pas saisir. Elle disjoint existence de l'image et perception de celle-ci. Ainsi le numérique produit une redéfinition des critères perceptifs par lesquels nous jugeons de l'existence et de la qualité de la matière, les déplaçant de la sensation immédiate vers la capacité de produire des effets et d'en recevoir. L'immatérialité des données synthétiques interroge le témoignage des sens. Pour paraphraser Georges Berkeley, le père de l'immatérialisme, « l'être » de l'objet numérique ne résiderait-il que dans son « être perçu³¹⁵ ». Les apparitions dans *Déjà vu*, comme le personnage de Claire Kuchever, de Tony Scott répondent d'une certaine manière aux interrogations du philosophe irlandais, qui illustre ainsi sa définition de l'immatériel :

« Je désire que chacun réfléchisse et cherche s'il lui est possible, par quelque abstraction de pensée, de concevoir l'étendue et le mouvement d'un corps, en dehors de toutes les autres qualités sensibles. Pour ma part, je vois évidemment qu'il n'est pas en mon pouvoir de forger une idée d'un corps étendu et en mouvement, mais que je dois en même temps lui donner quelque couleur, ou autre qualité sensible que l'on reconnaît n'exister que dans l'esprit. Bref, l'étendue, la figure et le mouvement, abstraits de toutes les autres qualités, sont inconcevables. Là donc où se trouvent les autres qualités sensibles celles-là doivent se trouver aussi, à savoir dans l'esprit et nulle part ailleurs.³¹⁶ »

Devons-nous, à l'instar de Berkeley, analyser la matière digitale en critiquant l'idée de substrat derrière les apparences ? Le numérique prouverait-il que certaines qualités sensibles n'ont nul besoin d'exister par la matière ? Depuis Einstein et Infeld, nous savons que la masse est convertible en énergie. L'idée d'une permanence de la matière sous les apparences est-elle encore utile pour toucher nos sens ? Que le numérique n'ait pas assez de parenté avec les corps matériels le disqualifierait-il pour négocier avec nos sens ? Les émanations lumineuses, comme les simulacres, que l'on compare parfois à des enveloppes spectrales, sont-elles trop évanescences pour se muer en matière sensible ? Henri Bergson, dans *L'évolution créatrice* (1907), donne d'une certaine manière une réponse à ces questions qui relèvent d'un débat entre être et non être.

³¹⁵ George BERKELEY, *Principes de la connaissance humaine* (1710), trad. D. Berlioz, Paris, GF-Flammarion, 1991, p. 23

³¹⁶ George BERKELEY, *Principes de la connaissance humaine* op. cit., p. 68

« Plus nous prenons conscience de notre progrès dans la pure durée, plus nous sentons les diverses parties de notre être entrer les unes dans les autres et notre personnalité tout entière se concentrer en un point, ou mieux en une pointe, qui s'insère dans l'avenir en l'entamant sans cesse. En cela consistent la vie et l'action libres. Laissons-nous aller, au contraire ; au lieu d'agir, rêvons. Du même coup notre moi s'éparpille ; notre passé, qui jusque-là se ramassait sur lui-même dans l'impulsion indivisible qu'il nous communiquait, se décompose en mille et mille souvenirs qui s'extériorisent les uns par rapport aux autres. Ils renoncent à s'entre-pénétrer à mesure qu'ils se figent davantage. Notre personnalité redescend ainsi dans la direction de l'espace. Elle le côtoie sans cesse, d'ailleurs, dans la sensation.³¹⁷ »

Dans *Déjà Vu*, les images synthétiques surprennent des phénomènes fugaces comme pris sur le vif. L'impression de mouvement est en filé, floue et en suspension. Dans les arts graphiques, les lignes sinueuses des repentirs demandent à l'œil d'achever leur course. En photographie, les évanescences lumineuses enregistrent les métamorphoses des apparences par le « bougé » et le « filé ». Au cinéma, comme dans *Déjà Vu*, les apparitions fantomatiques émeuvent en ce sens qu'elles symbolisent la fugacité du mouvement et l'éphémère d'une vie. D'une part, elles restituent d'une certaine manière le développement et la durée d'une action et, de l'autre, créent la même impression que les repentirs en dessin. Les différentes poses, à la fois indépendantes et fondues ensemble, donnent l'apparence du mouvement dans l'espace. Le développement de l'action se rationalise en instantanés successifs, offrant à voir son enregistrement à intervalle régulier dans le temps et non sous la forme d'un fantôme continu. La méthode « chronophotographique » est conforme à un enregistrement à visée scientifique qui allie temps et espace : couplée avec la scansion du temps, elle recompose visuellement, mais de façon artificielle, une épure du mouvement, prenant la mesure d'une action dans sa dimension graphique temporelle. Mais l'analyse ne restitue pas la fluidité du mouvement.

La vie se méfie d'un découpage trop strict qui tend vers l'objectivité mathématique. Elle oblige à revenir à des considérations moins désireuses d'études et de calculs scientifiques pour toucher ce qui relève de la confusion des sens et des sentiments. C'est peut-être pourquoi la perception affectionne l'évanescence des phénomènes qui surgissent et s'évanouissent dans le même temps et dont les tracés dans la mémoire ne subsistent que sous forme de frémissements insaisissables. La mise à distance perceptive et mémorielle écarte l'analyse mais s'offre à la cristallisation, qui réinterprète la vie d'une manière plus libre que les sciences. Le mouvement devient une onde qui vient de l'infini de la mémoire, loin de la dialectique. La conversion du réel vers l'essentialité du souvenir retient le dynamisme, les moindres

³¹⁷ Henri BERGSON, *L'évolution créatrice* (1907), Paris, Presses Universitaires de France, 1959, pp. 201-203

vibrations et les pulsations les plus faibles du mouvement, pour se transformer en fantôme de la mémoire où s'accomplit la synthèse de l'espace et du temps. Elle s'attache à l'imperceptible, au minime et à l'infime. Elle nous vaut des réminiscences, des résurgences, des réapparitions, de subtils glissements d'une image à l'autre, d'un monde à l'autre, qui excluent la saisie rationnelle. En conséquence, le cinéma numérique, poussé par la force de suggestion des ombres, procède plus du « prélèvement » que de l'examen de la réalité. Il s'applique à la représentation de l'invisible plus qu'à la figuration du visible. Les phénomènes les plus complexes sont saisis jusque dans leur imperceptibilité et bénéficient de la dimension temporelle propre aux images mobiles.

CHAPITRE 3.4. - L'ORGANICITÉ NUMÉRIQUE

Pacific Rim, *Star Trek Into Darkness*, *The Grandmaster*, *Prometheus*, *Déjà vu* et *Interstellar* sont caractéristiques d'un cinéma qui travaille l'allégorisation de la matière synthétique. Ils induisent une perception de l'espace développant une conformation irrésolue. Les déflagrations visuelles sur la transparence du fond donnent naissance à une tension que notre œil tente de résoudre en présumant que quelque chose s'accomplit. L'équilibre est instable mais les pulsations, vibrations et remous éveillent le sentiment de participer à l'aventure des formes. L'enchaînement rapide des événements confie le regard au hasard de son itinéraire au sein des images.

Dans ces films, le numérique s'oriente vers un type de représentation qui propose à la vision des motifs biomorphiques. Un examen précis révèle des réseaux de constructions vibrantes qu'on serait tenté d'appeler des morphèmes visuels. Ceux-ci vont de la rêverie à des réminiscences dotées d'une signification et d'une forme qui se précisent en cours de composition. L'écran est transformé en un espace stratifié, en une grille de couleurs subtiles que le regard perçoit progressivement comme un univers concret. Si une distance vis-à-vis de la figuration est requise pour développer l'énigme visuelle, elle se compense par le gain d'une approche organique des motifs, qui propose une autre manière de discourir par le numérique. À regarder de près, les lignes et les formes transparentes prêtent leurs combinaisons graphiques à l'ébauche de figures qui cherchent à fuir leur abstraction. Ce qu'on y voit rayonner, ce sont des entrelacements rythmiques de lignes qui viennent ajourer et détendre la profondeur de l'écran numérique, où les phénomènes se manifestent selon plusieurs échelles. L'espace apparaît désormais comme une étendue où le concept rencontre sa manifestation à l'état de gestion.

Les images commencent par des signes inattendus pour dégager, progressivement et simultanément, une forme et un sens par des ressemblances évocatrices. Le processus inventif et imaginatif part de la conformation d'intensités chromo-lumineuses. Le numérique emprunte

cette voie allusive et elliptique pour nous faire aller de la couleur à la forme qui signifie. Le numérique pousse l'ambiguïté de la figuration aussi loin que possible, en proposant des sujets métamorphosables à volonté. La composition synthétique confond ses traces et produit un réseau de points flottants et de lignes sinueuses. Les images présentent des parcelles d'un univers infini. Le cadrage qui circonscrit, le plan de l'écran qui rapproche, la lumière qui fouille, modèle et personnalise la forme, le système fragmentaire du numérique acquièrent la valeur d'un tout. Nous détaillons la forme globale pour elle-même sans nous laisser distraire tout de suite par le savoir dont nous pourrions la lester. Les images de synthèse emplissent la vue de formes qui se donnent à voir sous leurs apparences à la fois les plus belles et les plus modestes, dans les rapports qui les unissent comme des fragments authentiques de l'univers sensible.

Expertes en subtilités de la matière, les créations numériques irradient de vitalisme, à l'instar des planches des *Formes artistiques de la Nature* (1904) du biologiste allemand Ernst Haeckel, cherchant à discerner visuellement les formes fondamentales du vivant. Pour leur part, les images synthétiques semblent engendrer le mouvement lui-même pour en représenter l'élan intérieur, pour en exprimer visuellement l'énergie et la fugacité. Dès lors, leur instantanéité, saisie dans sa fulgurance, ne délivre pas seulement son actualité mais aussi ce qu'elle recèle d'émotions et de sensations débordant le domaine visuel.

3.4.1. - UN OBJET PUREMENT SYNTHÉTIQUE

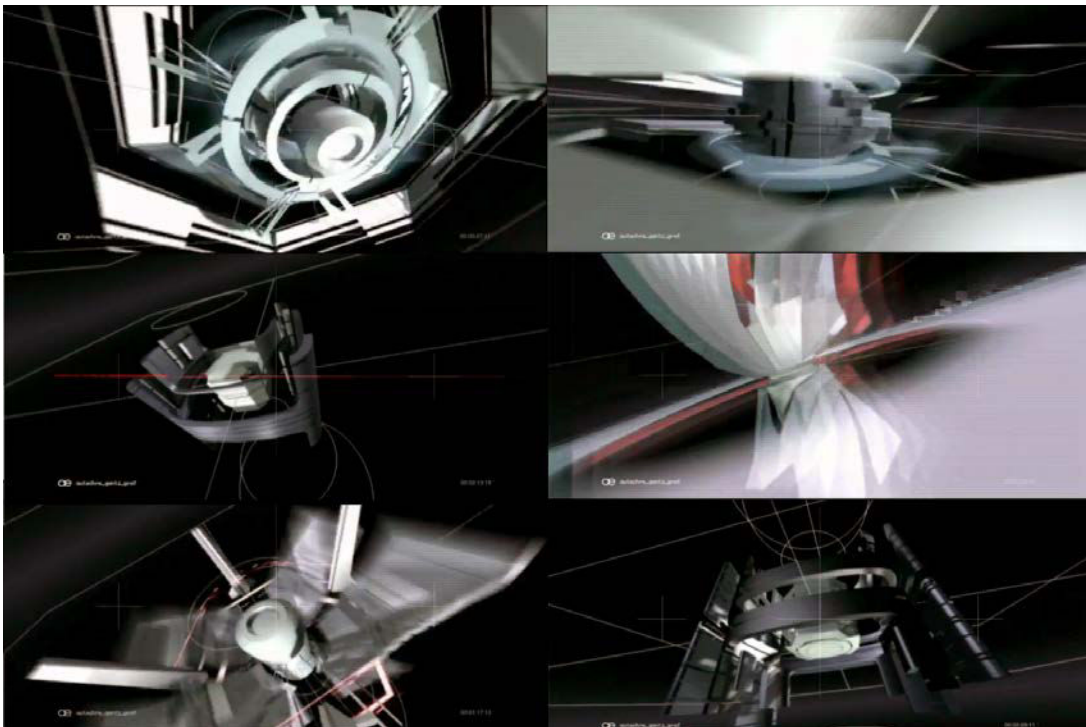
L'organicité abstraite du digital

Autant que les beaux-arts, les œuvres numériques s'exposent aux exigences des spectateurs qui souhaitent reconnaître dans la matière digitale, une vie, un esprit et dans les figures et les objets synthétiques, une présence, du vivant. Selon Aristote, « la vie telle que je l'entends consiste à se nourrir soi-même, à croître et à dépérir³¹⁸ » De surcroît, la définition du philosophe grec écarterait toute idée du vivant dans les représentations artistiques. Mais les arts sont profondément liés aux hommes, les touchant dans ce qui les anime le plus

³¹⁸ ARISTOTE, *De l'âme*, (II, 1, 412 a-b), trad. R. Bodéüs, GF Flammarion, 1993, p. 142-143

intensément, attribuant aux images une dynamique intime, un mouvement qui s'inspire du vivant de façon cette fois structurelle.

Une œuvre expérimentale répond de façon exemplaire à une telle aspiration et offre l'une des plus belles visions de l'organicité abstraite de la matière digitale. Réalisé comme film promotionnel pour le groupe anglais de musique électronique Autechre, le court-métrage *Gantz Graf* d'Alex Rutterford montre la création d'un objet purement synthétique qui n'existerait que dans le monde virtuel. L'articulation synchrone des images en réaction avec des sons électroniques y compose un mystérieux objet, dont le sens et l'utilité nous échappent, mais auquel nous attribuons une intense activité.



Alex RUTTERFORD, *Gantz Graf*, 2002

Alex Rutterford est un réalisateur et designer graphique anglais. Après des études à la Croydon School of Art de la banlieue sud de Londres, il participe avec Chris Cunningham à la réalisation des effets spéciaux du film *Judge Dredd* réalisé par Danny Cannon en 1995³¹⁹. Ses premiers films expérimentaux, *Sound Engines* (1998), *Monocodes* (2000) et *3space* (2000),

³¹⁹ Après *Judge Dredd*, la collaboration entre les deux réalisateurs s'est poursuivie pour les clips du musicien anglais Squarepusher *Come On My Selector* (1998) et de la chanteuse islandaise Björk *All Is Full Of Love* (1999). Ils se sont associés de nouveau pour le film expérimental *Rubber Johnny* (2005) de Chris Cunningham.

affectionnent les oscillations synchrones de l'image et du son. Ils préfigurent la réalisation de *Gantz Graf*, devenue depuis lors une œuvre culte de l'animation graphique.

« L'inspiration de quasiment la totalité de mon travail se base sur la musique ou sur le son, ainsi que la plupart de mon inspiration visuelle. [...] Je pense que la connexion entre la musique et le visuel est importante, et que l'on peut créer un sentiment hybride, ou une esthétique bizarre en mettant deux éléments qui contrastent ensemble ; *Gantz Graf* de Autechre est, pour moi, une représentation visuelle de la musique.³²⁰ »

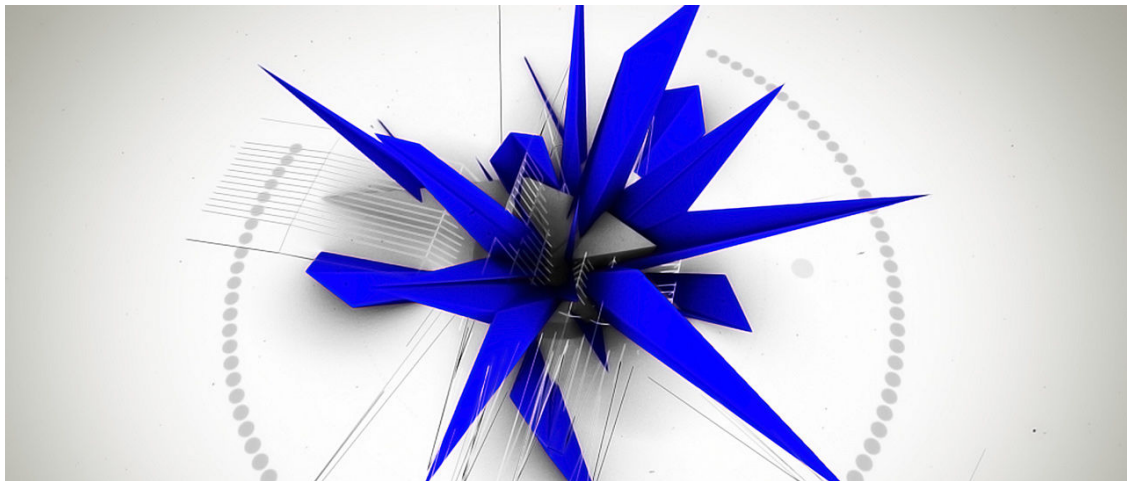
Gantz Graf est exemplaire d'une animation conceptuelle. Le film commence dans un espace vectorisé qui dégage, en son centre, une énergie réagissant aux pulsations sonores. Les premières séquences sont rapides et s'animent d'une intense inventivité graphique, créant une forme nouvelle à chaque sonorité. La musique syncopée d'Autechre engendre des liaisons et des ruptures de rythmes inattendues qui provoquent autant d'événements étonnants. Les déflagrations visuelles et sonores suggèrent une évolution dont on attend le dénouement pour trouver le sens de cette formation uniquement synthétique. Progressivement, l'improvisation créatrice du numérique, qui s'anime ici tel un métabolisme graphique analogue aux formations organiques, confirme l'horizon d'une vie autonome. Nous souhaitons dès lors en dégager un ordre naturel et élaborons une gradation dans la composition de l'organisation structurelle. Nous distinguons des caractères essentiels et des traits différentiels. L'hétérogénéité de ce que nous voyons présente un corps inédit dont la masse et le volume s'animent de mouvements qui s'altèrent, séparent et recommencent de sorte que son équilibre instable, tant qu'il dure, ne serait pas une inertie mais une force de croissance, qui conviendrait à un principe vital paradoxalement issu d'une iconographie strictement machinique. Les sons excitent son évolution permanente jusqu'à son extinction en fin de film quand la musique s'arrête subitement.

Des organismes virtuels non conscients

Gantz Graf d'Alex Rutterford est emblématique d'un univers que seul le numérique fait advenir. L'évolution des motifs synthétiques s'apparente à la continuelle mutation de

³²⁰ "The inspiration of almost all my work is based around music or sound, and so most of the visual inspiration that I draw. [...] I think the connection between the music and visuals is important, and you can create a hybrid feeling, or weird aesthetic from putting two different contrasting things together, and Autechre's *Gantz Graf* is, to me, a visual representation of the music, and anything else is almost inappropriate." - Entretien entre Alex Rutterford et Nick Kilroy; <https://warp.net/news/alex-rutterford-on-the-creation-of-the-gantz-graf-video/>

particules élémentaires, la manifestation la plus universelle de la vie. Le film propose de contempler la puissance combinatoire des représentations et des sons digitaux sans créer d'objet ou de personnage particulier. À cet égard, *Gantz Graf* déploie la force créatrice du numérique, presque mis à nu dans ses algorithmes et leur transformation en pixels. Dans le cadre du septième art, ces transsubstantiations démontrent la virtuosité des programmeurs et des designers des univers de synthèses. Elles offrent de purs moments de jubilation technologique dont le but avoué n'est que d'offrir le spectacle d'une métamorphose. Mais la courte durée de *Gantz Graf* dépasse en inventivité les exemples qui très souvent ne présentent que la joliesse de l'artifice, là où l'animation d'Alex Rutherford capture de son côté l'inspiration associative du numérique.



MATRAY, *Meisheid*, 2007

Avec *Gantz Graf*, *Meisheid* de Matray est l'une des pièces contemporaines les plus poétiques sur la relation des images et de la musique, explorant la disposition des images de synthèse à générer un univers propre. Né en 1981, Mathieu Auvray (Matray) travaille depuis 2002 avec Nobrain sur le compositing d'habillage pour des chaînes de télévision (Canal J, MCM, HBO) ainsi que le compositing 2D de différents vidéoclips (Syntax, Emilie Simon, Robert & Majandra, DSL, MC Solaar, No One Is Innocent). Dans *Meisheid*, sur la musique du canadien Gonzales (de son vrai nom Jason Charles Beck), Matray réussit à traduire la résonance d'une mélodie aux confins de notre imagination géométrique. Incomparable dans la délicatesse des motifs, l'instantanéité des images semble « retentir » à nos yeux comme les notes « enluminent » nos oreilles. Toutefois, cette synchronisation est un leurre. La réussite de

ce film nous paraît encore plus éclatante quand nous découvrons qu'aucune autre logique que celle de l'éclat graphique ne gouverne l'ensemble visuel en réponse à la mélodie inspirée d'Erik Satie.

Dans les deux cas, pour *Gantz Graf* comme pour *Meisheid*, nous parlons ici d'organisme structurel, c'est-à-dire reproduisant la structure génétique du vivant, les modalités selon lesquelles les informations génétiques se propagent depuis la double hélice de l'ADN jusqu'à la cellule : enroulement, déroulement, duplication, inclusion.

Traiter du « vivant » dans les arts numériques impose donc de le concevoir dans une perspective métabiologique. Mais, à partir de ses déterminations géniques, un corps vivant est nécessairement individualisé, il se nourrit et il est assujéti au temps et à la mort, il a une histoire. « L'individualité est un aspect de la génération, qui s'explique par la genèse d'un être et consiste en la perpétuation de cette genèse ; l'individu est ce qui a été individué et continue à s'individualiser... »³²¹ » Comment les réalisateurs d'images de synthèse passent-ils de la structure génétique à l'existence individualisée, pour donner corps au virtuel ? Sur le mode du saut, de la rupture, ou au contraire de l'enchaînement ? Quelles places pour l'accident, la singularité, les aspérités typiques du vivant ? Et quelles fonctions pour les vibrations spécifiques de la psyché, sites traditionnels de l'individualisation accomplie ? De telles questions nous amènent à observer les représentations de l'intelligence artificielle.

3.4.2. - LA MODÉLISATION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

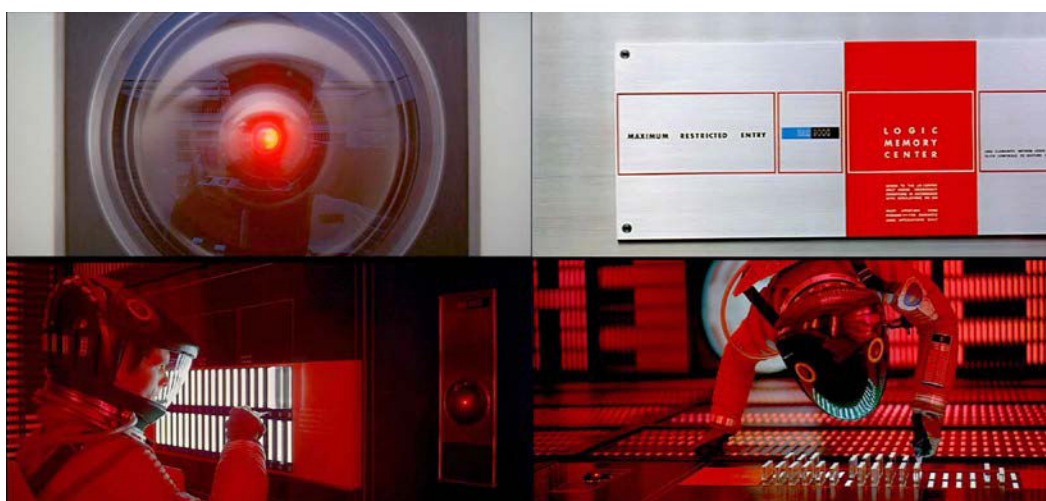
L'artificiel « pensant »

Dans le domaine du numérique et de la cybernétique en général, l'intelligence n'est pas considérée comme une faculté mais comme une qualité. Si l'on parle volontiers d'activités et de comportements « intelligents » pour désigner les opérations les plus complexes des technologies avancées, cette distinction explique en partie la difficulté du spectateur à croire en une véritable raison virtuelle. Dans de nombreux films, l'intelligence artificielle raisonne

³²¹ Gilbert SIMONDON, *L'individu et sa genèse physico-biologique (l'individuation à la lumière des notions de forme et d'information)*, Paris, PUF, 1964, p. 197 cité dans Anne FAGOT-LARGEAULT, « Le vivant », in Denis KAMBOUCHNER (dir.), *Notions de Philosophie*, I, op. cit., p. 293

par calcul et livre les résultats de ses réflexions à partir d'hypothèses. Les robots intelligents du cinéma, de l'ordinateur central HAL de *2001, A Space Odyssey* au Meca David d'*A.I.*, élaborent leurs pensées de manière empirique, par comparaison, selon l'évaluation d'informations et de performances qu'ils interprètent en fonction de résolutions statistiques. La « réification » de l'intelligence artificielle est portée à son comble dans la séquence de mise à mort de HAL, quand le cosmonaute Dave Bowman pénètre dans son centre logique mémoriel. Pendant tout le film, Stanley Kubrick fait croire à l'omniscience de l'ordinateur, à sa suprême sagacité, qui joue de la confiance des hommes quant à son infailibilité, comme de celle du spectateur quand il prépare sa vengeance. Le réalisateur, après avoir savamment entretenu le trouble pendant le film, montre que HAL n'est qu'une machine constituée d'une multitude de fichiers. Son intelligence n'était qu'un mirage. Sa raison n'était qu'une force de calcul qui donnait l'illusion du raisonnement. Kubrick prouve dans cette séquence que la comparaison de l'ordinateur à un cerveau ne convient qu'à une conception de l'intellection comme lecture de données qui, grâce à des performances extraordinaires, pourrait lire dans l'intime des choses. Comme l'écrit Michel Ciment :

« La mort de HAL, cette lobotomie accomplie par Bowman sur les circuits pensants, est l'une des séquences les plus poignantes de l'œuvre de Kubrick, avec les paroles suppliantes : 'J'ai peur, Dave. Mon cerveau se vide. Je le sens se vider. Ma mémoire s'en va, j'en suis certain', puis la chanson mélancolique de sa jeunesse : 'Daisy, donne-moi la main, je suis fou de toi', et la voix qui s'éteint lentement, de plus en plus grave, pour mourir en un râle interminable. [...] HAL est paradoxalement le seul vrai personnage du film.³²² »



Stanley KUBRICK, *2001, L'odyssée de l'espace*, 1968

³²² Michel CIMENT, *Kubrick, Édition définitive*, préface de Martin Scorsese, Paris, Calmann-Lévy, 2011, p.134

La fin de la séquence montre un ordinateur qui régresse à l'âge de sa conception, quand son initialisation correspondait à une chansonnette enfantine. La matérialisation de l'intelligence artificielle dans *2001* démontre par l'exemple qu'elle reste une invention de l'homme. « C'est ce qu'exprime *2001* : l'homme dépasse le stade animal par le moyen de la technologie, il atteint le stade de surhomme en se délivrant de cette même technologie.³²³ » La machine est capable de dénombrer et d'inventorier de façon exacte et exhaustive, d'enregistrer rapidement des informations et d'accumuler de la mémoire, de répondre à des situations pour lesquelles elle semblait ne pas avoir été programmée. Toutefois, ces prédispositions prodigieuses s'expliquent à partir de l'invention et des capacités d'analyse qui définissent le raisonnement humain. « C'est pourquoi, de plus en plus, les recherches en IA tendent à abandonner l'« obligation de moyens » (l'imitation de l'intelligence naturelle) au profit de l'« obligation de résultats » (grâce à la modélisation).³²⁴ »

Dans le futur, l'intelligence artificielle devrait pouvoir accéder à la subtilité de l'intuition plutôt qu'à l'usage d'une force de calcul exceptionnelle qui mime le raisonnement logique. Nous sortons dès lors de l'automatique, du mécanisable et du mathématique pour accéder à une conception de l'intelligence selon laquelle des faisceaux de vibrations synthétiques composent un flux de sensations et d'impulsions. L'univers numérique s'apparenterait alors à un « cerveau » dont le modèle serait les réseaux de neurones connectés entre eux par les synapses. Le portrait ainsi tracé de l'intelligence artificielle à partir du paradigme neuronal privilégie l'énoncé et l'interprétation par rapport au calcul et à l'utilisation de compétences. Et en effet, le cinéma d'anticipation insiste en tout premier lieu sur la capacité d'apprendre à partir de l'expérience et sur l'adaptation à l'environnement.

L'esprit pratique qui répond à l'hétérogénéité des situations que connaissent les êtres vivants est signe d'une plus grande valeur de la robotique. Le scénario d'*A.I.* et les aventures du Méca David pour retrouver l'amour de sa mère adoptive correspond à ce « qu'Aristote appelait le raisonnement (ou la pensée) pratique, jusque dans la relation du raisonnement au désir puisque, selon Aristote, c'est le désir qui est source du raisonnement pratique (*De l'âme*, III, 10, 433 a 14-20) Reasonner pratiquement, c'est selon la leçon du philosophe, se livrer à un 'calcul des moyens en vue de la fin' assignée par le désir.³²⁵ » Nous allons plus loin que l'analogie entre fonctionnement du cerveau et ordinateur. Le robot David semble capable

³²³ *Ibid.*, p.127

³²⁴ Jean-Louis LABARRIÈRE, « L'intelligence », in Denis KAMBOUCHNER (dir.), *Notions de Philosophie*, I, op. cit., pp.447-448

³²⁵ *Ibid.*, p. 468

d'une pensée « par inférence » qui lui permettrait de distinguer ce qui est programmé et ce qui s'ajoute à ce programme. Autrement dit, pour peu que l'on accepte que le numérique puisse simuler le raisonnement, la métaphore du robot capable d'aimer restituerait l'indépendance et l'autorité de l'esprit par rapport au corps. Dans cette perspective, l'idée d'une conscience artificielle comme le produit de l'évolution se voit comme une probabilité à envisager, telle que la montre la dernière partie du film. La proposition prend modèle sur le cerveau pour construire les robots et non l'inverse. Elle se rapproche en apparence de celle purement calculatrice de *2001* mais avec une faculté avant tout spéculative.

L'ordinateur tel une arborescence en réseau

Corrélatrice à l'intelligence artificielle, la logique du réseau s'impose comme la définition la plus répandue du numérique. L'une des images les plus évidentes pour concéder aux mondes virtuels l'illusion du vivant est de leur prêter une structure et une composition complexes, semblables au modèle neuronal du cerveau, aux représentations de l'arbre nerveux et des flux sanguins. Le système technologique se décompose alors sous la forme d'une arborescence caractéristique de la plupart des systèmes biologiques. La hiérarchie macromolécule/cellule/tissu/organe constitutive des organismes est ainsi transposée au sein du virtuel, illustrant sa capacité d'adaptation et d'assimilation aux systèmes vivants. Les flux d'informations en continu semblent répondre à une structure intelligente. Par analogie, leur organisation est capable de donner la vie par la synthèse des combinaisons. Il en résulte que les interactions entre composants fonctionnent de concert selon une nécessité qui semble vitale, comme si le numérique avait hérité d'une constitution biologique. Les éléments évoluent et se reproduisent à la manière de molécules complexes. Les cellules s'associent et se divisent pour former tissus et organes. Le virtuel s'amuse alors de mutations programmées qui paraissent pourtant spontanées tant elles miment les métamorphoses du vivant. À ce stade, nous ne pouvons nous satisfaire de comparer l'ordinateur à un cerveau, de considérer les machines comme des organismes et de concevoir la dynamique technologique comme un métabolisme cellulaire. Il ne suffit pas que la matière synthétique s'anime pour être vivante. Sa réactivité interne et sa sensibilité à des causes externes occasionnent des variations circonstanciellelles qui vont dans le sens d'un accroissement de complexité. Mais les réponses ne sont que des réflexes programmés.

Dans ce cadre, le parallèle symbolique entre le numérique et le tissage végétal sensibilise notre relation à l'électronique et permet des analogies qui organisent notre rapport à l'univers virtuel selon les lois biologiques et organiques. Les notions de ramification et de tissu attachées à l'allégorisation de la nature sont souvent reconduites dans l'univers électronique pour incarner les concepts propres de réseaux de données, d'informations, de communications qui régissent le règne numérique. Les réalisations artistiques qui véhiculent ce type d'allégorie proposent des visions de proliférations, d'enchaînements moléculaires, d'éléments numériques autonomes proches du rhizome végétal, montrant l'homme à l'aune des mutations cybernétiques. Elles augurent de son adaptation à un monde de plus en plus fonctionnalisé. L'allégorie du végétal comme arborescence devient constitutive d'un futur de l'être humain hybride, mi-naturel et mi-artificiel.

3.4.3. - UN MÉTABOLISME BIOTECHNOLOGIQUE

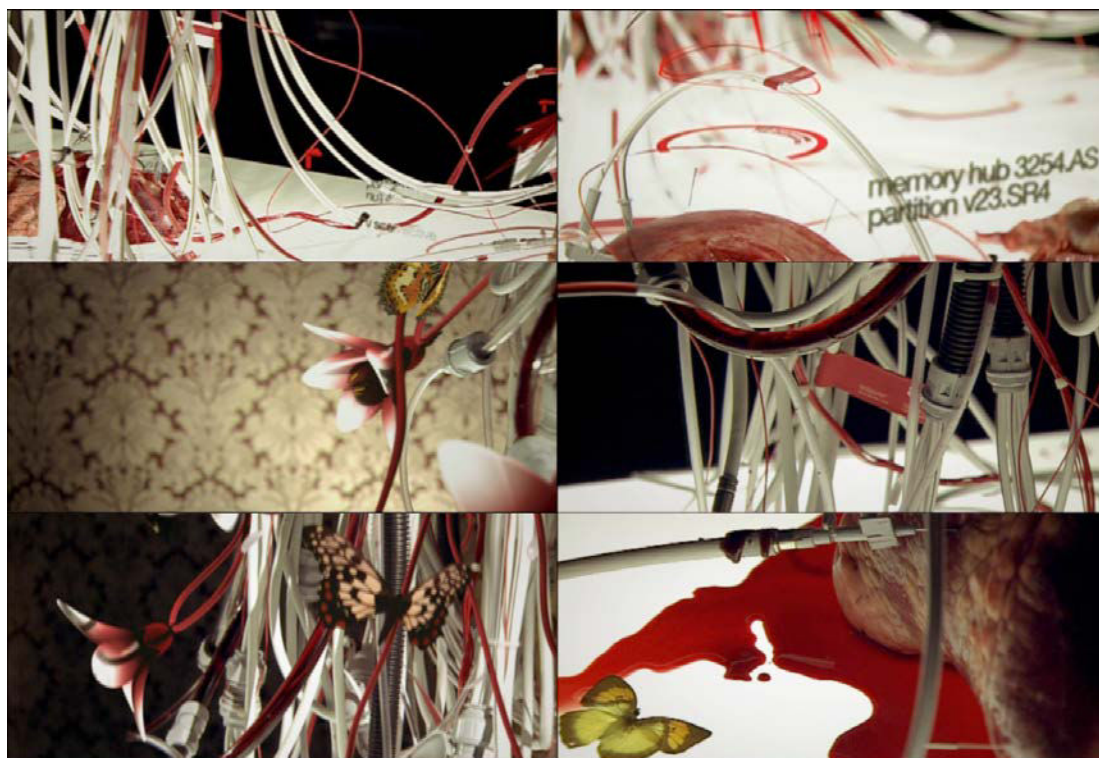
La combinaison de l'organique et du synthétique pour de l'ADN artificiel

Plus qu'aucun autre, le film *Quietus* (2004) de Precursor construit un naturalisme synthétique. Sur le plan de travail d'un laboratoire, une caméra se glisse dans un entrelacs de perfusions et de tubes qui puisent le sang de ce qui semble être un cœur irriguant un bouquet de fleurs artificielles. La vidéo propose de voir les échanges possibles entre l'organique et le virtuel pour créer une végétation de synthèse, dont la composition affirme le caractère organique du technologique. L'analogie avec le monde végétal est riche en associations d'idées et nous ouvre une grille de lecture qui rend plausible la fable de ce film court.

Precursor est un collectif de graphistes anglais qui regroupe Noah Harris, Chris Angelkov et Tim Swift. *Quietus* présente une expérience biotechnologique. Ce film est réalisé après *Anomaly* (2002), une animation graphique qui surprend un bug informatique au sein même de la matière numérique. Dans *Quietus*, le bug correspond à l'incompatibilité entre naturel et virtuel. À l'éclosion des premières fleurs artificielles, des papillons surviennent pour les butiner. Comme les oiseaux de Zeuxis³²⁶, ils sont trompés par l'illusion et après ingestion du

³²⁶ La référence au « trompe-l'œil » des raisins du peintre de l'Antiquité grecque Zeuxis (V^e s. av. J. C.) semble évidente. Selon la légende, la grappe de fruits paraissait si vraie dans son œuvre *Un enfant aux raisins* que les oiseaux tentèrent de les picorer. Mais la réussite de l'illusion

nectar de synthèse, ils périssent sur la table du laboratoire. L'alchimie se révèle être un poison. Les lépidoptères gisent dans une mare de sang qui se propage sur le plan de travail. L'expérience se solde par l'échec de la combinaison de l'organique et du synthétique.



PRECURSOR, *Quietus*, 2004

« Notre premier film *Anomaly* se concentrait sur un ordinateur qui analysait une base de données et qui trouvait des données corrompues, des informations qui se décomposaient. Avec *Quietus*, on voulait que la caméra donne l'impression de faire partie de l'expérience biotechnologique plutôt qu'un simple observateur, alors on a tourné le travail dans un studio *motion control*, ce qui nous permettait d'adopter un mouvement très mécanique. On a passé beaucoup de temps à étudier le mouvement des papillons avant de les animer en 3D, il y a un assemblage de vrais papillons (morts) et des papillons en 3D dans l'œuvre. On a acheté une boîte entière de papillons morts sur un site et on les a scannés pour qu'on puisse en créer des virtuels. D'un point de vue visuel, le film travaille beaucoup sur la juxtaposition. La Vie et la Mort, l'Attraction et la Répulsion. Ceci est immédiatement évident avec le contraste, avec le modèle froid et clinique et l'arrière-plan de papier peint floqué devant lequel il se trouve.³²⁷ »

ne combla pas l'artiste. Pour le peintre, les oiseaux auraient dû prendre peur de l'enfant s'il avait été mieux peint, ainsi les raisins n'auraient pas suscité l'envie des volatiles.

³²⁷ « Our first film *Anomaly* centred on a computer reading a database and encountering corrupt data, an information breakdown. With *Quietus*, we wanted the camera to feel like it was a part of the biotech experiment rather than just an observer, so we shot the piece in a motion control studio enabling us to be very mechanical with the motion. We spent a long time studying the movement of butterflies before animating them in 3D, there are a mixture of real (dead) butterflies and 3D ones in the piece. We bought a box full of dead ones from a website and scanned them in to create our virtual ones. Visually the film is very much about juxtaposition. Life and death, Attraction and

Au cours de l'expérience, la caméra nous mène d'un transfert à l'autre dans l'échange entre flux. Son œil analytique, dans des mouvements impulsifs et saccadés, transcrit la rapidité d'action de la manipulation biotechnologique, qui dépasse la réactivité humaine. Les graphismes mobiles qui interfèrent à l'image semblent aussi bien convenir à la visualisation des échanges entre organique et synthétique qu'au contrôle technique. Dans un esprit tout-à-fait contemporain, *Quietus* cautionnerait l'idée que tout organisme possède en soi les caractéristiques de la vie et qu'il suffit que la science s'occupe de les transfuser pour créer une existence artificielle. Ainsi cette table de laboratoire, qui offre le spectacle de la création de fleurs biosynthétiques, démontrerait que la transmutation d'une composition artificielle par un flux d'origine organique suffirait à insuffler du vivant dans du numérique. Le numérique deviendrait matière vivante et réagirait à la fois à un métabolisme cellulaire et à la transmission de « déterminants » héréditaires issus de l'organique, qui commanderaient son développement ontogénétique.

Le film pose comme hypothèse que le numérique pourrait se constituer un ADN à partir d'organismes vivants et ainsi développer une intelligence artificielle d'origine cellulaire qui insufflerait aux êtres virtuels une force « vitale », caractérisée par la nécessité de la croissance et de la reproduction. *Quietus* insiste sur l'autonomie des sciences synthétiques. L'apparition du programme génétique au sein du numérique montre qu'un palier évolutif est franchi. Même si l'organisation informatique leur confère des propriétés qualitativement différentes de celles des vivants, la nature biologique d'une partie de leur génome leur assure la promesse d'un avenir où les termes de fécondation naturelle, d'expérience d'être vivant et de celle de se sentir vivre et d'éprouver du plaisir à se mouvoir deviendraient désormais leur vocabulaire. Comme l'écrit le philosophe et historien des sciences Georges Canguilhem : « L'intelligence ne peut s'appliquer à la vie qu'en reconnaissant l'originalité de la vie. La pensée du vivant doit tenir du vivant l'idée du vivant.³²⁸ »

Quietus symbolise la fusion de l'organique et du synthétique dans l'image afin que cette dernière puisse réagir d'elle-même. Tentant de faire disparaître la frontière entre matières mortes et vivantes, le film apporte une nouvelle illustration à la question de l'image comme « substance » passive ou active. Mais comme en témoigne la fin de la vidéo, la greffe ne prend pas et aboutit à un échec. L'union de la machine et de l'organique, comme la fusion

Repulsion. This is immediately apparent with the contrast of the cold, clinical model set against a background of flock wallpaper." - <http://www.bbc.co.uk/dna/h2g2/A9653439>

³²⁸ Georges CANGUILHEM, *La Connaissance de la vie* (1952-1965), Paris, Librairie Philosophique J. Vrin, 1998, p.13

d'êtres organiques dans le bio-art, abolissent certes la frontière séparant l'image et le corps, mais comme le prouve *Quietus* l'assimilation du corps dans l'image ne suffit pas à garantir seule la perception de l'image au registre d'une « entité vivante » et attester d'une activité propre du simulacre numérique.

Un « logiciel de contrôle émotionnel » », c'est-à-dire un cerveau

À l'image de *Quietus, Eva* (2011), du catalan Kike Maíllo pourrait illustrer les propos de Canguilhem. Le long-métrage nous projette en 2041. Alex Garel (Daniel Brühl) est un ingénieur en robotique de renom, invité par l'université pour concevoir un robot-enfant, le SI-9, capable de générer par lui-même une mémoire rationnelle et affective. Les données du « logiciel de contrôle émotionnel » de cette dernière, qui s'apparente à de l'intelligence artificielle, se conçoivent à partir d'un enfant réel. Alex Garel prend alors pour modèle sa nièce Eva (Claudia Vega) afin d'infiltrer sa vivacité d'esprit dans la mémoire programmée de l'androïde. Nous retrouvons, d'une certaine façon, la trame de *A.I.* de Steven Spielberg où le méca David, qui veut devenir un « vrai petit garçon », est la « copie » du fils disparu de son créateur, le professeur Allen Hobby.

Dans le futur, en Espagne, les robots sont omniprésents et accomplissent les tâches du quotidien. Certains sont plus élaborés, les SI-7, et ressemblent à des êtres humains afin de s'adonner à des activités plus complexes. Chefs de cuisine, majordomes, auxiliaires de vie, précepteurs parlant vingt-neuf langues, ils sont doués pour le bricolage, la plomberie, l'électricité et toute autre fonction. Désignés par un prénom, sans nom de famille, conscients d'être des machines, ils accomplissent même des prodiges grâce à une célérité et une logique qui dépassent celles de l'être humain. Parmi les options offertes au robot, celui-ci choisira la plus adaptée à l'individu qui est face à lui, selon leur niveau *émo* (pour « émotionnel »), l'échelon 8 étant le plus proche d'une sensibilité capable de réactions affectives. Cependant, pour éviter une trop grande autonomie, les androïdes ne sont pas « libres » et peuvent être réinitialisés quand est prononcée la formule « Que vois-tu quand tu fermes les yeux ? ». Mais celle-ci n'est proférée qu'en cas d'urgence pour ne pas effacer leur mémoire.



Kike MAILLO, *Eva*, 2011

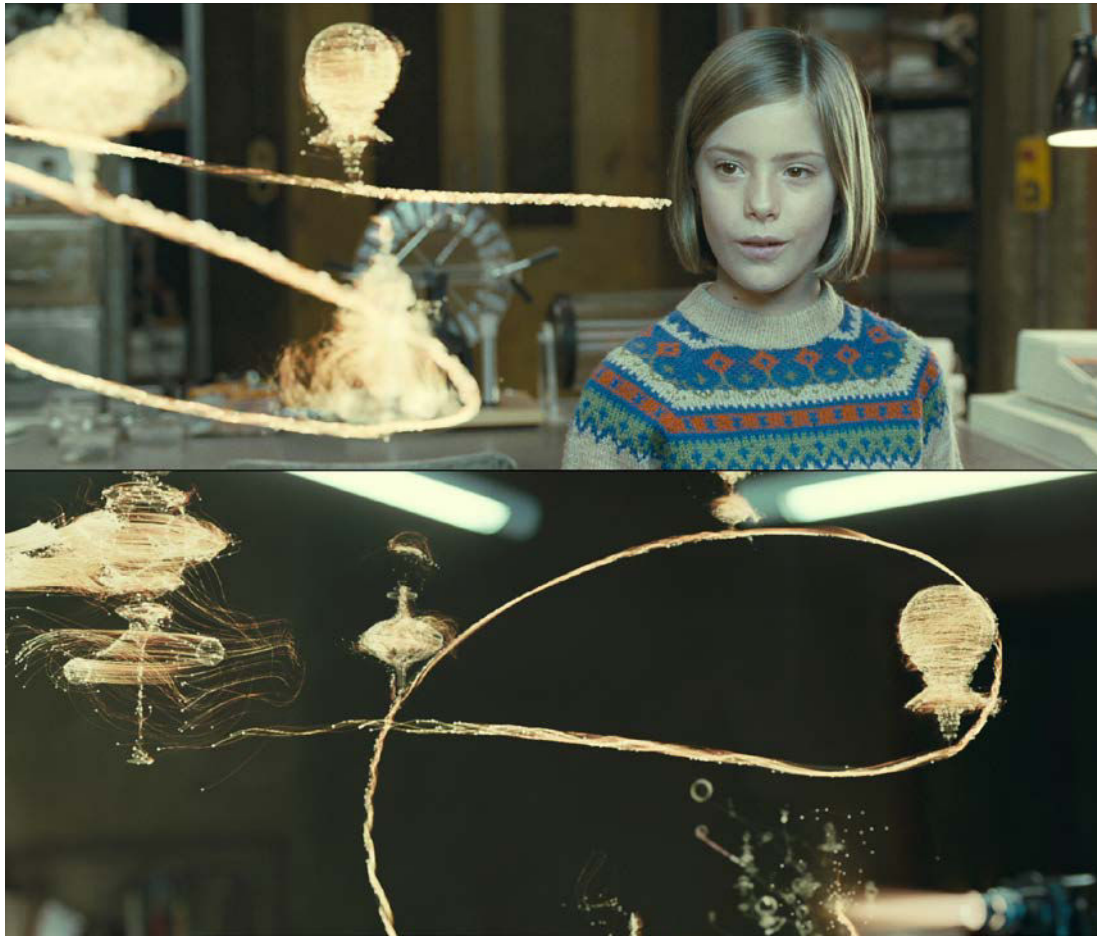
Dans *Eva*, l'intelligence artificielle, dès le générique, se conforme selon une arborescence en réseau. Les premières images montrent des molécules cristallines, ressemblant à des bourgeons le long de tiges flexibles. Les particules se développent rapidement pour élaborer une ramification complexe proche de la plasticité synaptique. Tel le réseau neuronal, l'échange entre corps élémentaires génère continuellement des transformations. De l'intérieur des molécules prolifère une substance fluide qui présume d'une formation organique. Les processus d'interactions s'accroissent jusqu'à créer des structures complexes, leur modélisation comme leurs mouvements empruntent à la mécanique de précision. Les particules élémentaires du début sont devenues des sphères qui renferment des images (d'une mémoire en train de se composer ou déjà constituée ?). Ces « billes mémorielles » s'assemblent entre elles pour ériger des architectures translucides en forme de rosaces. Outre les analogies avec le système nerveux, la genèse organique, les dispositifs automatiques et les structures transparentes, le générique d'*Eva* prolonge l'allégorie de l'intelligence artificielle vers une certaine animalité. Le réseau s'illustre alors brièvement sous la forme d'antennes et

d'exosquelettes avant de proposer une image globale où tout ce que nous venons de surprendre en plein développement enfante une combinaison fantastique.

Des faisceaux holographiques en tant qu'animations cérébrales

Alex Garel envisage de donner vie au premier robot « libre », le SI-9, qui ressemblerait à un enfant d'une dizaine d'années, « amusant et fiable à la fois. ». Dans l'antre de son laboratoire, l'ingénieur s'emploie alors à réaliser un androïde à partir d'un prototype et d'un *hand-up*, qui s'apparente à un bras mécanique connecté à un ordinateur et qui matérialise les données du « logiciel de contrôle émotionnel » selon une interface tactile. Un faisceau de lumière produit une sphère translucide comme une bulle d'air d'où s'échappe un réseau de particules cristallines. À côté de cette arborescence en suspension, une roue lumineuse matérialise un catalogue de fonctions « émotionnelles » arrangées en lumignons holographiques : « poetry, place and time, feeling of property, imitation, memory, pride, veneration, vanity, cleverness, affection³²⁹ »... Alex Garel les assemble une à une dans l'arborisation en suspens, enfantant de nouvelles associations. Une fois reliées, l'ingénieur les rassemble pour ne constituer qu'une seule bulle de données. Tenant cette dernière dans la main, il l'infiltré dans la tête du prototype qui se met en route. Le robot réagit aussitôt à la lumière, se déplace et s'intéresse à son environnement et aux objets qu'il peut toucher. Curieux, joyeux et réceptif, il se constitue progressivement une mémoire émotionnelle. Celle-ci se matérialise et se développe aussi à partir du *hand-up*. Comme l'explique Alex Garel, « ce processeur (la bille de données) est le cerveau du robot. Il est aussi petit qu'une abeille. Les pièces (les faisceaux holographiques) sont les éléments du caractère. Il voit et réagit. Il fabrique une mémoire à partir de ses expériences. Comme un humain. Regarde, le SI-9 te voit comme ça ». Sa perception se manifeste alors sous la forme de tracés lumineux, donnant l'impression qu'elle correspond à des flux d'interactions, de liaisons et d'associations qui cheminent d'une fonction émotionnelle à l'autre. Malgré tout, comme le démontre la fin du film, l'intelligence artificielle définie en tant que suite d'impulsions synthético-chimiques ne correspond pas à du « vivant » mais seulement à du « naturel suscité ». Comme l'explique Gilbert Simondon :

³²⁹ Poésie, espace et temps, sentiment de propriété, imitation, mémoire, fierté, vénération, vanité, habileté, affection



Kike MAILLO, *Eva*, 2011

« L'objet technique, pensé et construit par l'homme, ne se borne pas seulement à créer une médiation entre homme et nature ; il est un mixte stable d'humain et de naturel, il contient de l'humain et du naturel ; il donne à son contenu humain une structure semblable à celle des objets naturels, et permet l'insertion dans le monde des causes et des effets naturels de cette réalité humaine. La relation de l'homme à la nature, au lieu d'être seulement vécue et pratiquée de manière obscure, prend un statut de stabilité, de consistance, qui fait d'elle une réalité ayant ses lois et sa permanence ordonnée. L'activité technique, en édifiant le monde des objets techniques et en généralisant la médiation objective entre homme et nature, rattache l'homme à la nature selon un lien beaucoup plus riche et mieux défini que celui de la réaction spécifique de travail collectif. Une convertibilité de l'humain en naturel et du naturel en humain s'institue à travers le schématisme technique. [...] C'est à travers l'opération que la prise de connaissance s'effectue, mais opératoire n'est pas synonyme de pratique ; l'opération technique n'est pas arbitraire, ployée en tout sens au gré du sujet selon le hasard de l'utilité immédiate ; l'opération technique est une opération pure qui met en jeu les lois véritables de la réalité naturelle ; l'artificiel est du naturel suscité, non du faux ou de l'humain pris pour du naturel.³³⁰ »

³³⁰ Gilbert SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, op. cit., pp. 245, 255-256

En somme, la représentation de l'intelligence artificielle dans le film de Kike Maíllo nous invite à questionner ce qui, dans les sciences expérimentales, réduit le cerveau à la conjugaison d'activités neuronales. À sa manière, le cinéaste insiste sur le fait qu'il ne suffit pas d'isoler ces dernières pour reconstituer artificiellement l'animation cérébrale. Une fois que le robot d'Alex Garel est initialisé, son interprétation du monde extérieur se traduit sous forme de flux luminescents. L'intelligence artificielle prend la forme de motifs et de tracés de lumière. Sa représentation en un réseau évolutif décompose la chaîne des sensations, des émotions et des réactions enregistrées par l'androïde. La variabilité des données est symbolisée par des volumes plus ou moins complexes qui allégorisent le processus abstrait de la perception. Par analogie avec le fonctionnement du cerveau humain, elles correspondent aux différentes opérations de l'intellection (et non de l'intelligence) qui, telle que définie par Vladimir Jankélévitch dans *Le-Je-ne-sais-quoi et le presque-rien*, « épouse le mouvement même par lequel la simplicité rayonne en complexité.³³¹ »

Ainsi, les œuvres que nous venons d'évoquer exposent chacune à leur manière les limites et l'échec de l'analogie de la vie et du digital ; cette problématique occupe l'esprit des réalisateurs à la fois critiques et fascinés par la puissance d'évocation des simulacres numériques. Leurs films soulignent ainsi l'impact des décisions humaines sur l'avenir de l'ensemble des êtres vivants. Ils reflètent la difficulté de choisir entre le progrès scientifique, aux conséquences incertaines, et la volonté de préserver un certain état de vie naturel. Pour paraphraser Leos Carax, dont nous allons analyser le film *Holy Motors* (2012), ils racontent aussi les diverses expériences de subordination de la vie aux images.

3.4.4. - LA FIN DES CAMÉRAS ?

« *Un film raconte l'expérience d'être en vie* » (Carax)

« Le domaine de l'image par ordinateur est fascinant, il finira par remplacer ce qu'on appelle les images cinématographiques. J'attends impatiemment, j'espère que nous pourrons voir cela de notre vivant : la fin de la caméra ! Quand je serai à Paris, j'achèterai une grande bouteille de champagne et la

³³¹ Vladimir JANKELEVITCH, *Le-Je-ne-sais-quoi et le presque-rien*, Paris, Presses Universitaires de France, 1957, p. 50

garderai pour ce jour là - je ne sais pas, dans dix, vingt, trente ans - pour le jour où il n'y aura plus de caméra. Je ferai sauter le bouchon, pour célébrer non pas une mort, mais une des mutations les plus importantes dans l'histoire des images. Cela sera peut-être comparable au sort qu'a connu la perspective, l'espace illusionniste de la Renaissance.³³² »

La fin de la caméra espérée en 1984 par Bill Viola est le sujet métaphorique du long-métrage *Holy Motors* de Leos Carax en 2012. Si les intentions du réalisateur français sont moins explicites, son film est une variation allégorique des propos du vidéaste américain sous forme de poème visuel, entre cinéma et art plastique. Quel film sans caméra? Quel avenir sans médium ? Quel cinéma sans « moteur » ?

Holy Motors de Leos Carax conte les tribulations de monsieur Oscar (Denis Lavant). Cet homme aux identités multiples voyage en limousine³³³. Ainsi traverse-t-il le jour, de l'aube à la nuit. Son chauffeur, mademoiselle Céline (Edith Scob), joue aussi le rôle de son assistante. Elle lui prépare ses dossiers et le conduit aux lieux de ses rendez-vous. Passant d'un personnage à l'autre, cet homme - un comédien semble-t-il ? - prépare chaque rôle dans sa voiture transformée en loge de théâtre. Il se maquille puis se costume pour incarner successivement dix avatars : un banquier, une mendicante au dos courbé, la doublure d'un film d'animation en *performance capture*, « le clochard céleste » monsieur Merde³³⁴, le père d'une adolescente, un accordéoniste le temps d'un entracte au sein du film, un meurtrier qui tue son double, un vieil homme mourant et l'homme dans une famille de primates. Le film débute par un prologue où le réalisateur s'interroge et nous questionne en même temps : « Par quelle porte le cinéaste entre-t-il dans son projet ? Et le spectateur, dans le film³³⁵ ? » Il se conclut sur un épilogue qui exprime le désarroi des machines (en l'occurrence des limousines) que les hommes n'aimeraient plus à cause de leur encombrante matérialité.

Au rythme nonchalant de la limousine, comme en apesanteur, les séquences du film sont autant de sketches passant d'un lieu de tournage à l'autre mais sans équipe de tournage et sans

³³² Raymond BELLOUR, « Où va la vidéo ?, Entretien avec Bill Viola », *Cahiers du Cinéma Hors-série* n° 14 : « Où va la vidéo ? Dans tous les sens, mais lequel est le bon ? », op. cit., pp. 64-73

³³³ Pour une carte blanche des Cahiers du Cinéma, Leos Carax explicite le choix des limousines, "belles, tocs et anachroniques, que l'on voit glisser dans les villes depuis quelques années. Interminables cercueils à roues, qui pourtant servent souvent aux mariages (elles sont érotiques et morbides). Ce sont des autos de locations; on ne les habite pas, on y passe, comme au bordel. Arrogantes et perverses, elles font tout pour être vues, mais restent opaques, vitres noires. Leurs clients s'offrent ainsi un voyage, un *trip*, dans une bulle virtuelle. Comme dans le monde du Web, ils sont à la fois isolés, cachés, protégés, mais sous le regard de tous. Ils jouent un rôle (la gloire?) réduits à l'état d'avatars." - Leos CARAX, « Sacrés cœurs » - Carte Blanche à Leos Carax, *Cahiers du Cinéma* n° 680, Paris, Cahiers du cinéma, Éditions de l'Étoile, 2012, p. 94

³³⁴ Leos CARAX : « Je l'appelle 'mon immonde'. C'est la grande régression, celle dont l'époque est capable - moi aussi parfois. » in Aurélien FERENCZI, « Leos Carax : 'Le cinéma est une belle île' », propos de Leos Carax recueillis par courrier électronique par Aurélien Ferenczi, *Télérama* n° 3259, Paris, Télérama SA. Groupe La Vie-Le Monde, 2012, p.6

³³⁵ Leos CARAX, « Sacrés cœurs » - Carte Blanche à Leos Carax, *Cahiers du Cinéma* n° 680, op. cit., p. 92

caméra. Leur enchaînement évoque le montage d'un film en train de se faire, entre réalité fantasmée et rêve éveillé. De l'introduction avec le réalisateur qui se réveille au-dessus d'une salle de cinéma à la dernière séquence dans la maison d'une famille de singes, tout convoque l'imaginaire du septième art et pourtant, comme le précise Leos Carax,

« *Holy Motors* n'est pas un film sur le cinéma, ni sur les acteurs (le métier d'acteur ne m'intéresse pas spécialement.) J'ai très vite été happé par l'image de cette extra longue limousine transbahutant un être de vie en vie. J'ai senti que la vieille question du récit, de 'l'histoire à raconter', pouvait se poser là de façon neuve pour moi. Le film raconte-t-il une histoire ? Non, il raconte une vie. L'histoire d'une vie ? Non, l'expérience d'être en vie. C'est une élégie des expériences vécues (ces 'voyages au bout du possible de l'homme')³³⁶. »

Sur cette trame, l'intrigue du film se développe sans lien apparent d'une scène à l'autre. Seule la constance de monsieur Oscar à endosser chaque rôle avec conviction compose un début de récit. Son personnage se construit alors de séquence en séquence. Il gagne progressivement en psychologie. Son caractère se teinte doucement d'une sourde mélancolie. Rien ni personne ne semble le connecter au quotidien des hommes. La rencontre avec une autre actrice, jouée par la chanteuse pop australienne Kylie Minogue, nous apprend qu'ils vécurent il y a vingt ans une histoire d'amour, mais aucun indice ne nous permet d'en connaître plus. Dans « *La Samaritaine* » abandonnée, leurs deux silhouettes rôdent comme des fantômes. Ils personnifient « le secret le plus profond du cinéma : une illusion de *déjà vu* ('comme un souvenir du présent'). Comme s'ils avaient toujours existé et qu'il avait suffi, avec une caméra, de les déterrer.³³⁷ » La séquence des retrouvailles entre les deux acteurs dans le grand magasin désaffecté illustre l'irrésolution du réalisateur. *La Samaritaine* abandonnée « comme un vaisseau fantôme échoué en bord de Seine³³⁸ » est allégorique du cinéma du passé avec ses décors en décomposition et ses mannequins aux membres disloqués. Dans cette nécropole d'un monde disparu, des cadavres de caméras jonchent le sol, comme une métaphore de la mort du film analogique. La chanson *Who Where We ?* chantée par Kylie Minogue raconte la fin d'un amour (celui de la pellicule ?).

³³⁶ Aurélien FERENCZI, « Leos Carax : 'Le cinéma est une belle île' », propos de Leos Carax recueillis par courrier électronique par Aurélien Ferenczi, *Télérama* n° 3259, op. cit., p.6

³³⁷ Leos CARAX, « Sacrés cœurs » - Carte Blanche à Leos Carax, *Cahiers du Cinéma* n° 680, op. cit., p. 102

³³⁸ Aurélien FERENCZI, « Leos Carax : 'Le cinéma est une belle île' », propos de Leos Carax recueillis par courrier électronique par Aurélien Ferenczi, *Télérama* n° 3259, op. cit., p. 6

« *Les caméras numériques sont des ordinateurs, pas des caméras* » (Carax)

Monsieur Oscar incarne l'acteur par excellence. Sa vie entière est dédiée à son métier et il semble ne pas avoir de raison d'être en dehors du film. Mais où sont les caméras ? Aucune séquence ne suggère la présence d'un réalisateur ou d'un caméraman, sauf peut-être quand Oscar participe à une animation en *performance capture*. Affublé d'une combinaison avec capteurs, Oscar répond aux directives d'un technicien (d'un cinéaste ?) invisible. Les formules sibyllines de ce dernier comme « *Motion capture 3XX est demandé porte 5* » ajoutent de l'étrangeté à la situation de tournage, transformant le studio en une sorte de non-lieu sans âme qui filme. À l'exception de sa collègue féminine avec qui il s'accouple virtuellement lors de la *performance capture* mais sans échanger un mot, hormis son chauffeur avec qui il ne partage que l'ordinaire de sa profession, Oscar est seul. Leos Carax « voit DL3³³⁹ (Oscar dans la troisième séquence) un peu comme le Chaplin des *Temps modernes*, ouvrier spécialisé coincé dans les rouages des grandes machines industrielles. Sauf que machines et moteurs ont disparu. DL3 se débat seul dans un engrenage virtuel.³⁴⁰ »

Monsieur Oscar partage son désarroi d'être esseulé avec un homme affligé d'une tâche de vin sur le visage (Michel Piccoli qui incarne un producteur ? un réalisateur ?). « Les caméras me manquent. Avant, elles étaient plus hautes que nous, puis elles sont devenues plus petites que nous. » La remarque s'entend comme un constat teinté de nostalgie face à l'évolution du cinéma vers le numérique. « Où sont les caméras ? » Comme l'énonce Leos Carax : « le cinéma aura-t-il (encore) la force, en si peu de temps de nous rendre (les personnages du film) vivants ? »

Le film ne livre aucune réponse, à l'exception peut-être de son titre *Holy Motors* qu'explique Leos Carax sous forme de définition : « Moteur : emprunté au latin 'motor' : 'celui qui remue'. En anatomie, on appelle moteurs les nerfs qui font mouvoir les yeux.³⁴¹ » Cette explication laconique suggère que ce serait l'œil même (du spectateur ?, du cinéaste ?) qui ferait office de caméra, et qu'ainsi naîtrait le futur du cinéma. Cette intuition n'est pas aberrante si nous examinons les diverses tentatives d'aujourd'hui pour libérer les images, non seulement de leurs systèmes de diffusion et de projection, mais aussi de leurs modes habituels d'enregistrement. Comme l'exprime Bill Viola en exergue à ce chapitre, « la fin de la caméra »

³³⁹ L'équipe du film désignait les incarnations de Denis Lavant par ses initiales DL1, DL2, DL3 etc...

³⁴⁰ Leos CARAX, « Sacrés cœurs » - Carte Blanche à Leos Carax, *Cahiers du Cinéma* n° 680, op. cit., p. 95

³⁴¹ *Ibid.*, p. 94

est espérée par certains créateurs et les moyens de la remplacer sont déjà étudiés. De *Minority Report* de Steven Spielberg à *Eva* de Kike Maíllo, de plus en plus de films imaginent le futur sans elle avec des images dont la réalisation comme la diffusion seraient autonomes et indépendantes de tous supports dédiés. Leos Carax l'énonce :

« Bien sûr, quelles que soient les techniques nouvelles, il y aura toujours des films, et des films importants. Mais la force brute, primitive, onirique du dispositif originel (captation, projection, lourdeur des machines, grandeur des salles et des écrans - qui à la fois renforcent et vengent notre solitude) est déjà perdue. Ça n'est pas la mort du cinéma, c'est la fin de l'enfance de l'art. Aujourd'hui, on ne peut plus dire 'film', il faudrait dire 'circuit imprimé'. Et on ne 'tourne' plus, puisqu'il n'y a plus ni manivelle ni même moteur. On ne doit donc plus dire 'moteur!', mais 'contact!' ou 'power!'. Et je ne voudrais pas qu'un jour on ne puisse plus dire 'action!'.³⁴² [...] Ma passion du cinéma était - est toujours - terriblement liée au défilement de la pellicule, au moteur de la caméra. D'où la bizarrerie quant à *Holy Motors* : c'est une célébration des moteurs et de l'action, tournée sans caméra (les caméras numériques sont des ordinateurs, pas des caméras)³⁴³. »

Dans une dernière séquence en forme d'épilogue, la limousine rentre au garage pour retrouver ses congénères. Douées de la parole, une fois isolées dans la pénombre, celles-ci communiquent entre elles leur lassitude, constatant que « les hommes n'aiment plus les machines visibles ». Le cinéma existerait-il par lui-même ? Serait-il là dans la vie, pour qui veut bien le distinguer ? Comme le précisait le mentor à la tâche de vin, « la beauté est dans l'œil de celui qui regarde », ce à quoi Monsieur Oscar rétorquait sous forme de question : « Qu'en restera-t-il s'il n'y a plus personne pour regarder ? ». Une réplique qui reflète un certain désenchantement. Mais l'avis de Leos Carax quant à l'évolution du cinéma vers le numérique est plus nuancé. À la question d'Aurélien Ferenczi, « Le cinéma s'est-il amélioré ? », ce dernier répond :

« Oui, j'imagine parce qu'on peut faire des images et les monter avec très peu d'argent.³⁴⁴ [...] Ces limousines extra longues sont bien de notre époque, avec leur faux luxe, pathétiques mais touchantes. Elles sont belles, étincelantes vues de l'extérieur, mais terriblement étouffantes à l'intérieur. Elles sont à mi-chemin entre deux mondes : celui qui se meurt, avec ses grandes machines visibles, motorisées, polluantes, et celui qui s'ébauche, poche virtuelle éthérée dans laquelle on flotte déjà, hyper protégés par des écrans vitreux.³⁴⁵ »

³⁴² Aurélien FERENCZI, « Leos Carax : 'Le cinéma est une belle île' », propos de Leos Carax recueillis par courrier électronique par Aurélien Ferenczi, *Télérama* n° 3259, op. cit., p. 8

³⁴³ *Ibid.*, p. 6

³⁴⁴ *Ibid.*, p. 8

³⁴⁵ *Ibid.*, p. 6

Tel que le présage *Holy Motors* et tel que le rêve Bill Viola, le cinéma du futur aspirerait à ne plus se servir d'une caméra, afin de croire et de faire croire à l'autonomie de la création des images. L'évolution récente vers le numérique le confirmerait. Ce que les images virtuelles portent au regard sont des motifs et des figures qui déjouent notre perception ordinaire. Elles ne sont plus associées à un support avec lequel elles partagent la même réalité. Elles peuvent apparaître dans un rapport non contraint par les limites de l'espace afin de se libérer des tensions de la pesanteur. Désormais, le cinéma d'anticipation compose son propre monde virtuel dans un jeu de relation physique avec l'écran où les protagonistes, projetés au centre d'un univers artificiel, « font corps » avec les images qui les entourent. Dans une dynamique plasticienne, les formes, les couleurs, les humeurs, les sonorités participent à la création d'un monde parallèle.

Dès lors, la fin de la caméra espérée par le vidéaste Bill Viola entraînerait-elle un assujettissement des images au codage numérique ? Pour quelle innovation ? Pour servir quel discours artistique ? De quelle nature originale les simulacres numériques peuvent-ils se prévaloir ? Hans Belting se fait l'écho d'un renversement caractéristique de notre monde :

« dans ces conditions, [...] le monde n'est plus [...] la matrice des images, mais ce sont elles qui sont devenues les matrices du monde. [...] C'est la production d'images qui se substitue à la représentation, sous forme de dispositif expérimental doté des moyens d'un laboratoire.³⁴⁶ »

La création numérique se compose à partir de logiciels informatiques qui appliquent au système numérique les préceptes d'usage du dessin, de la peinture, de la photographie, du cinéma, de la perspective, de la matière, du flou et du mouvement. Elle intègre l'ensemble des pratiques artistiques en une somme de données qui offrent au praticien et au technicien la chance de créer des images qui semblent ne rien devoir à la réalité. Cette autonomie est extraordinaire pour ceux qui apprécient de travailler avec l'outil informatique parce qu'il concentre toutes les applications. Mais que peut-on encore indiquer de la nature et de l'expérience humaine dans une image qui ne repose plus sur la perception humaine ? Un film ainsi réalisé peut-il raconter l'expérience d'être en vie ?

³⁴⁶ Hans BELTING, *La vraie image*, op. cit., p.46

L'autonomie des simulacres numériques par rapport à la réalité brouille définitivement les frontières entre naturel et artificiel. Comme dans les films étudiés, elle nous conduit à penser le digital en lien avec les ressources offertes par les biotechnologies : clonage, transgénèse, culture de tissus artificiels, ADN de synthèse, dans l'espoir de créer des représentations hybrides dotées de fonctionnalités propre au vivant. Les biotechnologies semblent impliquer l'évolution, pour ne pas dire la transformation de l'humain et donc sa redéfinition. Liée à des notions à caractère transgressif, la transgénétique, la transsexualité, la transethnicité, l'iconographie biotechnologique conditionne le dépassement des frontières entre genres, entre cultures, entre espèces, entre disciplines et fait de l'idée de transformation et de transmutation son leitmotiv. Associée aux simulacres numériques, elle reflète l'hybridité de pratiques qui concentrent essentiellement leurs propos sur l'humain et l'exploration de son potentiel biologique. Émergent alors des projets mêlant arts et sciences prospectives qui reflètent des motivations apparemment incompatibles : le pouvoir et la transformation sur la vie en réponse au désir d'éternité d'une part, le contrôle et la préservation de l'intégrité de cette même vie d'autre part.

Les films et les installations étudiés dans cette recherche montrent que le numérique se confie tout particulièrement à l'hybridité qui s'applique au matériau du vivant. Comme les biotechnologies, qui créent ou modifient des éléments vivants, le digital pousse à l'extrême cet échange de l'image et des corps dans sa fluidité de la matière numérique, son impermanence et son insaisissabilité. Il permet de penser une logique où le vivant est utilisé comme médium. Au confluent de l'art, de la vie et de la technologie, le cinéma et l'art contemporains interrogent de cette façon l'hybridation des cultures et la complexité induite par les avancées scientifiques des relations entre l'homme et son environnement. Les oeuvres qui nous ont inspiré cette étude, et avec elles beaucoup d'autres dont il resterait à tirer les leçons, reflètent avant tout une pensée qui veut se libérer des champs disciplinaires pour s'interroger sur ce que signifie la vie à l'heure des biotechnologies, questionnant le devenir posthumain ou transhumain.

CONCLUSION

LA SIMULATION COMME INCARNATION ?

Il est encore tôt pour définir quelle place auront les images de synthèse dans l'histoire de l'art en tant qu'elle concerne la simulation, mais la croyance à l'existence d'un système de duplication artificielle du réel préexistait à leurs apparitions et, par voie de conséquence, établit leur pertinence. Il s'agit toujours d'évoquer un univers labile par relais analogique, par métaphore interposée parce que nous continuons de mesurer, suivant nos compétences et nos attentes, le degré de vraisemblance des images par rapport à nos conceptions du réel. Or, comme le souligne le cinéaste néo-zélandais Andrew Niccol dans *S1m0ne* (2002), « notre capacité à fabriquer du faux dépasse notre capacité à le détecter ».

S1m0ne raconte les péripéties du réalisateur Victor Taransky (Al Pacino), dont la carrière est sur le déclin. Son actrice principale quitte le tournage et le studio lâche la production de son film. Désœuvré, le cinéaste rencontre un ingénieur informaticien, admirateur de son œuvre, qui lui fait don d'un programme de création d'acteur virtuel : *Simulation One*. N'ayant plus d'autres moyens pour parachever son long-métrage, le cinéaste se résigne à substituer à la comédienne démissionnaire un personnage de synthèse qu'il nomme S1m0ne (incarné par Rachel Roberts). Employant au maximum les ressources du logiciel, le réalisateur crée l'actrice idéale en pixels, dont le jeu emprunte aux plus grands acteurs et actrices de l'histoire du cinéma. Sa voix module les timbres des plus grands tragédiens. Grâce à S1m0ne, Victor Taransky peut finir son film et dès sa sortie en salle, le public et la critique sont envoûtés par la comédienne virtuelle. S1m0ne devient une star. Les médias, croyant en une véritable actrice, pressent alors le réalisateur de la dévoiler au public.

Malgré le succès, le cinéaste craint, de son côté, de faire passer le cinéma « dans une nouvelle dimension » à cause de S1m0ne qui incarne pour lui « la mort du réel ». Plutôt que de voir le succès s'envoler avec son secret, Victor Taransky préfère alors « tuer » la comédienne artificielle. Agissant comme le docteur Frankenstein dans le film de James Whale (1931) qui considérait avoir droit de vie et de mort sur sa créature « confectionnée de (ses) propres mains », Victor Taransky justifie son « crime virtuel » parce qu'il est le créateur de la star artificielle.

« S1m0ne n'est pas une personne réelle. Je l'ai inventée. C'est du vent, des pixels. Numérisée et façonnée par moi à l'aide d'une équation mathématique, que j'ai héritée d'un fou. Il n'y a pas de S1m0ne. Je suis S1m0ne. J'ai réalisé l'impossible. J'ai recrée les nuances les plus subtiles de l'être humain, de l'âme humaine. J'ai pris le néant et j'en ai fait quelque chose. J'ai insufflé la vie dans une machine. J'ai fait un miracle. Dieu m'est témoin. Je le jure. J'ai créé S1m0ne. Je l'ai créée. »

Comme le montre Andrew Niccol, la création d'un personnage virtuel réunit le rêve d'échapper aux contingences de la réalité et la recherche de la perfection. Le simulacre numérique donne l'illusion de dépasser les contraintes et les frustrations mais surtout modifie le rapport au réel. Si aujourd'hui, « notre capacité à fabriquer du faux dépasse notre capacité à le détecter », leurrer et simuler par l'image influent sur la relation au monde. Créer la vie artificiellement n'est plus de l'ordre de la *mimésis*, d'une modélisation à l'identique mais d'une recherche qui vise à faire réagir un personnage numérique comme un être vivant, jusqu'à confondre ses composantes avec de l'organique.

Les images virtuelles sont maintenant considérées comme des objets relevant comme les autres du discours de l'historien. Longtemps, la question de l'image fut celle de la vérité. Et en ce début de XXI^e siècle, les artistes, au cœur des débats sur l'authenticité des images, questionnent le numérique en regard de l'histoire de l'art et des idées pour évaluer sa réelle portée culturelle. Héritière d'une longue tradition, l'image numérique s'inscrit en prolongement de l'histoire des arts et des techniques confondant la réalité et son imitation. Comme le précise Hans Belting, « aujourd'hui, les nouveaux médiums apparaissent souvent comme des masques de médiums plus anciens. [...] Même les technologies les plus avancées du monde numérique continuent à produire des images qui sont agencées en fonction des capacités d'intuition de nos habitudes visuelles.³⁴⁷ » Les techniques se modernisent mais elles répondent aux mêmes problématiques esthétiques. Autorisant à l'infini la synthèse des modes

³⁴⁷ Hans BELTING, *La vraie image*, op. cit., p. 28

de représentations existants, l'ère numérique fait toujours appel à nos références culturelles, qui interrogent l'imitation du réel. Reste que si rien ne se cache réellement « derrière les apparences », on ne peut nier que nous en gardions parfois l'impression et que le sentiment d'un écart entre la surface et la profondeur des choses soit ancré dans les consciences.

Les enjeux esthétiques liés à l'art de la simulation virtuelle ne sont donc pas nés avec le numérique. Ils recouvrent les interrogations de l'homme par rapport à la représentation du réel, aux problèmes philosophiques posés par sa reproduction esthétique. Les technologies se modernisent mais les enjeux et la réception même des images de synthèse répondent aux mêmes problématiques. D'où la nécessité, comme nous l'avons fait au cours de cette recherche, de revenir sans cesse sur la réception même de ces « nouvelles images » pour analyser les racines historiques, artistiques et esthétiques qui gouvernent leur nécessité et leur succès. Le numérique articule entre eux différents niveaux de réalité. Comme le précise Réjane Hamus-Vallée à propos des effets spéciaux, « est-ce parce que l'ordinateur s'affranchit du réel, qu'il lui est plus aisé ensuite de le reconfigurer à sa guise ? Que re-présente-t-on avec une image de synthèse, qui n'est pas la 'trace du réel', la momie d'un changement ? Que choisit-on, quand on opte pour une technique plutôt qu'une autre : un visuel différent ou bien encore un rapport au réel différent ? ³⁴⁸ ». Les simulacres numériques n'échappent pas à l'impératif de répondre à la fêlure qui habite tout un chacun comme être vivant et mortel. L'homme recherche dans l'art ce qui échappe à sa condition et vise une forme possible de survivance voire d'immortalité. Inscrites dans notre patrimoine commun, de nombreuses références de l'histoire de l'art fondent notre imaginaire sur l'incarnation et sur l'allégorie du double, en écho à des aspirations profanes ou spirituelles. La création supplée à une absence, réelle ou imaginaire, et tente de lui restituer une existence par les moyens artistiques. Elle répond à la nécessité de perpétuer la mémoire du vivant et elle correspond au désir de matérialiser l'image des passions, des tourments, des croyances et des superstitions pour les projeter symboliquement hors de soi. Le besoin de l'homme de se projeter dans des univers parallèles semble aujourd'hui trouver des voies d'assouvissement dans l'interaction avec les images de synthèse, qui permet de « toucher » les images et de « pénétrer » dans leur univers.

Confondre le simulacre avec la réalité, créer des images en 3D qui épouseraient la mobilité du champ de vision, mais aussi injecter de nouveaux mondes dans celui-ci, tels semblent se formuler les horizons des cinéastes contemporains et les objectifs des chercheurs et ingénieurs

³⁴⁸ Réjane HAMUS-VALLEE, *Les effets spéciaux*, op. cit., p. 60

en technologies de pointe. S'appuyant sur les dernières inventions numériques, les réalisateurs contemporains augurent de l'avenir du cinéma « sur une évaluation des dimensions du monde qui est nouvelle, au-delà de celles que nos sens nous permettent d'observer ³⁴⁹ [...] car (le spectateur) est acquis à l'idée de mondes parallèles. ³⁵⁰ »

Les images virtuelles portent au regard des formes et des figures qui leurent notre perception ordinaire. Elles affirment une présence comme le peuvent les autres objets dans la réalité, mais dans un rapport non contraint par l'espace et le temps. Elles sont en relation avec les autres objets, mais sans limites spatio-temporelles et gravitationnelles. Le point commun des images de synthèse est de faire entrer le spectateur dans les univers qu'elles décrivent. « L'homme s'affranchit ici de sa pesanteur physique et s'échappe par l'imagination dans un monde de synthèse que la technologie a créé pour lui ³⁵¹ », où les représentations naissent et s'effacent dans un même mouvement, comme si elles étaient les événements eux-mêmes.

Le numérique se conjugue avec les procédés d'illusions d'optique, du simulacre au trompe-l'œil. En tant qu'il hérite des arts et techniques qui copient le réel jusqu'à le confondre avec son reflet, le digital prolonge l'histoire des représentations qui jouent de nos sens. Servi par la 3D et par la dématérialisation, il s'extirpe parfois des supports auxquels il est affecté pour dissiper les limites de cadre et de matière. À mi-chemin entre le monde réel et celui de l'artifice, la stéréoscopie et le tactile numériques usent habilement des plans et de la profondeur de l'image, intégrant aussi l'effet de cadre pour amplifier le leurre. Comme dans le tableau *Échapper à la critique* ³⁵² (1874) du Père Borrell del Caso où un jeune garçon s'échappe de la toile, donnant l'illusion qu'il bondit vers nous, la 3D, conjuguée à un hyperréalisme des formes et des textures, d'une artificialité plus ou moins assumée, produit un effet d'immersion. Les représentations synthétiques obligent ainsi l'œil à papillonner dans la vibration des pixels. Combinant parfois dans un même espace des points de vue différents, sans que l'on puisse identifier leurs limites respectives, défiant les lois de la perspective et de la pesanteur, le numérique, par ce basculement dans la matérialité virtuelle du digital, nous rappelle sans cesse que l'art est une projection.

³⁴⁹ Michel CHION, *Les films de science-fiction*, op. cit., p.19

³⁵⁰ *Ibid.*, p. 35 - « L'anticipation peut paraître un vain amusement. Beaucoup de ce qui a été prédit ne s'est pas réalisé ; beaucoup de ce qui s'est réalisé (l'ordinateur individuel, le téléphone portable généralisé, l'Internet) n'a été prédit par personne... Mais il ne faut pas conclure de cela à la bêtise, l'inutilité de l'anticipation : elle est précieuse au contraire, non seulement en témoignant de ce qu'ont prévu pour notre époque les périodes précédentes, mais aussi en nous montrant d'autres présents potentiels. L'anticipation nous enrichit de présents supplémentaires, et en ce sens, elle remplit une fonction culturelle, symbolique, elle est une forme de transmission, de dialogue entre époques et entre générations. » - Michel Chion, *Les films de science-fiction*, op. cit. p.12

³⁵¹ Hans BELTING, *La vraie image*, op. cit., p. 43

³⁵² Père BORRELL DEL CASO (1835-1910), *Échapper à la critique (Escapando de la critica)*, 1874, Collection Banco de España, Madrid

Les images synthétiques composent des représentations où semblent s'interpénétrer différents temps, selon une logique qui ne cesse de se mouvoir à différents niveaux de perception. Ainsi, à chaque voyage de l'œil dans la profondeur de l'image, le point de vue change. Ce renversement introduit le temps psychologique et idiosyncratique du spectateur qui est porté à une réflexion sur la nature de l'événement en train de se jouer et à reconnaître dans le jeu auquel il est convié les paradoxes de l'image.

Les simulacres numériques s'inscrivent dans l'évolution de notre relation aux œuvres matérielles et immatérielles, tangibles telles que la peinture et la sculpture et intangibles comme le cinéma et la vidéo. Ils touchent notre sensibilité qui, en retour, exige qu'ils répondent aux interrogations de l'esprit. De ce fait, le numérique, aussi immatériel, virtuel et artificiel qu'il puisse être, réplique à nos habitudes culturelles de se projeter par-delà les apparences. Le spectateur peut se satisfaire un temps de l'illusion et de la virtuosité des images synthétiques mais très vite, il sollicite une profondeur qui pourvoit à son questionnement d'être, afin d'atteindre « le reflet de cette vie intérieure, dont l'art - et l'art seul - assume la communication.³⁵³ » Que le simulacre numérique soit immatériel importe peu pour le spectateur, il ne vaut pour lui que s'il correspond à « une matière mise en forme³⁵⁴ » par un esprit créatif.

Pourtant, simultanément, bien qu'irréel, le simulacre se manifeste aussi comme une présence sensible. Les représentations digitales qui affleurent à l'écran paraissent comme entre deux mondes. Elles deviennent apparentes sans jamais se condenser en une image définie. Le mouvement synthétique polarise le désir de préhension. L'image devient tactile. L'écran se complexifie en strates d'incrustations et de transparences, ce qui permet de croire à la matérialisation des illusions, à la possibilité de leur présence.

Toucher l'image, de multiples façons selon les programmes, donne ainsi l'impression d'être en lien avec celle-ci, mais sans produire d'incidence véritable. La « chair » de synthèse, à l'inverse des corps vivants, réagit virtuellement sans être affectée. Elle est « touchée » sans être atteinte. Le spectateur compose son identification à partir de réactions simulées, comme

³⁵³ Georges BATAILLE, *La peinture préhistorique, Lascaux ou la naissance de l'art*, op. cit., p. 12

³⁵⁴ Martin HEIDEGGER, *De l'origine de l'œuvre d'art, Première version*, op. cit., pp. 68-69

si une *altérité* se manifestait. Grâce à l'interactivité, les représentations numériques s'inscrivent dans la durée en annexant quelque chose du regardeur.

Comme le précise Tonio Hölscher, « l'une des tâches fondamentales dévolues aux images consiste à rendre 'présents' des personnes, des objets, ou des événements qui se trouvent absents *in corpore*.³⁵⁵ ». Les simulacres numériques, parce qu'ils suppléent au réel, parce qu'ils rendent présent ce qui n'existe pas, parviendraient-ils à faire croire que la réalité se fait image et que les images se font réalité ? Il émane du digital une forme de suggestion corporelle qui s'apparente à celle des représentations performatives. L'effet sur les spectateurs de la simulation synthétique est de l'ordre de la rencontre. Ce mode d'approche n'est pas sans conséquence sur les concepts qui servent à décrire le numérique. L'art des simulacres numériques assure la présence *in corpore* de personnages qui ne sont pas présents *in persona*. Il inclut des événements virtuels dans les espaces où se joue la vie et forme alors avec les spectateurs des images qui se trouvent désormais en quelque sorte sur un pied d'égalité avec celui qui la regarde, en vis-à-vis, comme un interlocuteur. L'interaction avec les simulacres numériques n'est pas de l'ordre de la contemplation inscrite dans une réflexion distanciée, elle est participation, dans la rencontre et le discours, à travers la vision, l'action et la réaction. En d'autres termes, les simulacres numériques représentent une nouvelle forme de présence dans la visibilité.

Dans ce contexte, il serait facétieux de transposer à l'ère du numérique la légende de la fille du potier de Sicyone rapportée par Pline Le Jeune. La jeune amoureuse pourrait aujourd'hui consigner l'image de son amant qui part à l'étranger sous la forme d'un simulacre. Elle pourrait avoir l'impression de le sentir par le moyen d'interface tactile, intégrer son hologramme dans les lieux où elle évolue, interagir avec lui « en temps réel » comme s'il était présent *in persona*. Plus que le souvenir de son corps, la simulation digitale attribuerait une forme de présence de son amoureux dans l'espace et le temps des vivants. À travers cette relation quasi d'ordre affectif, le simulacre numérique peut incarner la forme de celui qui se trouve absent *in corpore* et susciter en somme les mêmes réactions émotionnelles qu'une personne vivante. Les films et installations que nous avons étudiés tout au long de cette recherche illustrent chacun à leur façon ce mode de présence par le biais de l'image, en incluant parfois cette mélancolie liée à la finitude, à la qualité de mortel de l'être humain.

³⁵⁵ Tonio HÖLSCHER, *La vie des images grecques*, op cit., p. 25

Dès ses débuts, l'art des images a été fondamentalement orienté vers la saisie de la réalité, permettant aux vivants de trouver des formulations à leurs questionnements sur la vie et le monde. « Les images sont donc tout à la fois restitution de la réalité et construction culturelle : c'est cela que l'on peut définir comme un 'réalisme conceptuel' » [...] C'est la pratique culturelle qui donnait 'vie' aux images et aux objets, une 'vie' propre transcendant la matérialité.³⁵⁶ » Les images numériques sont fondamentalement orientées vers le dépassement de leurs déterminations matérielles et cherchent à se « fondre » dans la réalité. De par leur capacité à interagir avec les sensations, les actions et, de surcroît, la pensée du spectateur-regardeur, elles outrepassent leur statut d'objets et s'imposent au titre de partenaires.

« Une technique, qui remonte aux peintures murales de Pompéi, consiste non pas à instituer les corps en tant qu'images mais à mélanger l'espace de l'image agissante avec celui du regardeur, de sorte que ce dernier soit considéré sur le mode de l'immersion comme un élément vivant de l'œuvre. Cette technique-là aboutit, dans de grands projets comme les panoramas du XIX^e siècle, où les visiteurs semblaient s'impliquer sur le mode de la projection, à un évènement créé dans et par cet espace. Avec leurs corps fictifs en mouvement, dans lesquels la fusion entre différents types d'espaces est poussée à l'extrême, les techniques d'immersion de l'espace numérique du *cyberspace* finissent par conduire hors du territoire de l'image vivante.³⁵⁷ »

La simulation numérique excède effectivement le cadre du tableau vivant pour produire des formes de fusion de l'image et de la vie. Elle produit ses propres simulacres en temps réel, de sorte que s'efface la distinction entre l'effet de présence de l'image, son mode de représentation et le monde dans lequel elle agit. Annulant la distance séparant l'artefact de l'humain, le spectateur devient support de l'image simulacre. « La force de l'image vivante réside dans le fait que le regardeur peut rencontrer son moi propre dans ce vis-à-vis qu'est l'image.³⁵⁸ » Ainsi le spectateur est disposé à voir dans le simulacre numérique non pas une matière sans vie, mais le destinataire d'impressions ressenties conjointement, comme en empathie.

« Le fait de 'rendre vivante' l'image, qui est au fondement de l'acte d'image schématique, comme en témoignent le *tableau vivant*, les automates et la personnification de l'objet, vaut également pour ce que (le professeur Horst Bredekamp) appelle l'acte d'image substitutif'. [...] Dans la substitution, les corps sont traités comme des images et les images comme des corps. [...] La substitution mutuelle du corps et de l'image est à l'origine de phénomènes qui vont de la figuration des saints et de la nature

³⁵⁶ Tonio HÖLSCHER, *La vie des images grecques*, op cit., pp. 111-115

³⁵⁷ Horst BREDEKAMP, *Théorie de l'acte d'image*, op. cit., p. 109

³⁵⁸ Horst BREDEKAMP, *Théorie de l'acte d'image*, op. cit., p. 110

jusqu'à l'iconoclasme, en passant par la place de l'image dans la politique ou le droit et par la guerre contemporaine des images. Actes de destruction ou de création, les questions que soulèvent ces phénomènes sont plus actuelles que jamais.³⁵⁹ »

Comme nous l'avons vu au cours de cette recherche, les réalisateurs et les plasticiens contemporains rivalisent dans l'art de la simulation ; leurs productions témoignent de l'accomplissement du numérique dans l'imitation du vivant. Conscients de l'effet de trompe-l'œil du digital, ils viennent aussi à souligner le caractère fictif de ses « hyper-simulacres », en soumettant à l'examen critique les processus par lesquelles ils fusionnent image et réalité. À viser la ressemblance parfaite avec son motif pour se substituer à lui, le simulacre présente le complexe de se rendre toujours plus conforme à son modèle. Dans la reprise permanente de son propre motif pour atteindre la perfection, il expose de ce fait sa différence. L'une des fonctions (et faiblesses ?) du simulacre numérique est de toujours donner de la cohérence à ses éléments hétérogènes pour défier le vivant. Celle-ci devient le moteur de son activité propre en tant qu'image. Les auteurs, créateurs, réalisateurs, plasticiens, techniciens et programmeurs travaillent sans relâche sur les possibilités infinies de la simulation digitale telle une vie de l'image faite corps. Elle les incite à croire qu'ils peuvent se passer du réel, puisque la simulation conduit à considérer que les corps peuvent être des images et que la présence des corps peut être remplacée par l'image. Ici s'ouvre le chemin qui tente de sortir l'image hors d'elle-même et à rationaliser l'incompréhensibilité de l'art. Une œuvre, selon Theodor Adorno, est « en soi un champ de forces » qui « accède en quelque sorte à la vie dès que placée sous le regard³⁶⁰ ». « Les images », selon Horst Bredekamp, « ne peuvent être situées devant ou derrière la réalité, car elles sont partie intrinsèque de sa constitution. Elles ne sont pas une réalité dérivée, mais une forme qui constitue une condition nécessaire de la réalité.³⁶¹ » Les simulacres numériques, à l'origine d'expériences performatives sur le modèle des corps vivants, sont-ils même capables de s'extraire et de s'émanciper de la réalité dont ils s'inspirent ? Ne constituent-ils pas eux-mêmes une part de cette réalité à laquelle ils tentent de se substituer ? À tout le moins, suivant Jean-Luc Godard dans *Adieu au langage*, nous cherchons dans le numérique une nouvelle force créative où la présence « corporelle » de l'image ne réside pas tant dans l'illusionnisme mais dans la plasticité de son matériau original, littéralement différent des autres arts et qui constitue en propre un nouveau défi créatif « pour voir pleinement surgir le monde.³⁶² »

³⁵⁹ Horst BREDEKAMP, *Théorie de l'acte d'image*, op. cit., p. 159

³⁶⁰ Theodor ADORNO, *Théorie esthétique*, trad. M. Jimenez, Paris, Klincksieck, 2011, p. 168 et p. 248

³⁶¹ Horst BREDEKAMP, *Théorie de l'acte d'image*, op. cit., p. 307

³⁶² Jean-Luc GODARD, *Adieu au langage*, op. cit.

BIBLIOGRAPHIE

1. – THÉORIES DES ARTS ET DES TECHNIQUES

Ouvrages

- ADORNO, Theodor W., *Théorie esthétique* (1970), tr. Marc Jimenez, Paris, Klincksieck, 2011
- ALAIN, *Système des beaux-arts* (1926, renouvelé en 1953), Paris, Tel/Gallimard, 2008
- ALBERTI, *De la Peinture / De Pictura* (1435), tr. et notes J.-L. Schafer, Paris, Macula, 1992
- AMOURETTI Marie-Claire, CORNET Georges (dir.), 'La Transmission des connaissances techniques', *Cahier d'histoire des techniques* n° 3, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence, 1995
- ANELLI, Marco, *Portraits in the presence of Marina Abramovic, 1545 portraits*, textes de Marina Abramovic, Klaus Biesenbach et Chrissie Iles, Damiani Editore, Bologna, Italie, 2012
- ARENDT, Hannah, *La Condition de l'homme moderne* (1958), tr. L. Lotringer, Paris, Calmann-Lévy, 1983
- ARENDT, Hannah, *La vie de l'esprit*, Paris, PUF, 1981
- ARIÈS, Philippe, *Images de l'homme devant la mort*, Paris, Seuil, 1983
- ARISTOTE, *Œuvres complètes*, sous la dir. de Pierre Pellegrin, Paris, Flammarion, 2014
- ASSMANN, Jan, *Mort et au-delà dans l'Égypte ancienne* (2001), tr. Nathalie Baum, Paris, Éditions du Rocher, 2003
- BALL, Philip, *Histoire vivante des couleurs, 5000 ans de peinture racontée par les pigments* (2001), Paris, Hazan, 2005
- BALPE, Jean-Pierre, *Les contextes de l'art numérique*, Paris, Hermès, 2000
- BARTHES, Roland, *Fragments d'un discours amoureux*, Paris, Seuil, Tel Quel, 1977
- BARTHES, Roland, *La chambre claire*, Paris, Cahiers du cinéma/Gallimard/Seuil, 1980
- BARTHES, Roland, *L'Obvie et l'obtus*, Paris, Seuil, 1982
- BARTHES, Roland, *Essais critiques* (1964), Paris, Seuil, 1991
- BATAILLE, Georges, *La peinture préhistorique, Lascaux ou la naissance de l'art* (1955), Genève, éditions d'Art Albert Skira S.A., 1980

BATAILLE, Georges, *Œuvres complètes*, volume I, Paris, Gallimard, 1970

BATAILLE, Georges, *La Théorie de la religion* (1973), édition de Thadée Klossowski, Paris, Tel/Gallimard, 1986

BAUDET, Jean, *De la machine au système : histoire des techniques depuis 1800*, Paris, Vuibert, 2004

BAUDRILLARD, Jean, *Le Système des objets*, Paris, Gallimard, 1968

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation* (1981), Paris, Débats, Galilée, 2011

BAXANDALL, Michael, *L'œil du Quattrocento*, tr. Yvette Delsaut, Paris, Gallimard, 1985

BEAUNE, Jean-Claude, *La Technologie introuvable*, Paris, Vrin, 1980

BEAUNE, Jean-Claude, *Philosophie des milieux techniques : la matière, l'instrument, l'automate*, Paris, Champ Vallon, 1998

BELTING, Hans, *Pour une anthropologie des images*, tr. Jean Torrent, Paris, Le Temps des Images, Gallimard, 2004

BELTING, Hans, *Image et culte. Une histoire de l'art avant l'époque de l'art* (1990), tr. Franck Muller, Paris, Les éditions du Cerf, 2007

BELTING, Hans, *La vraie image, Croire aux images ?*, tr. Jean Torrent, Paris, Le temps des images, NRF/Gallimard, 2007

BENJAMIN, Walter, *Œuvres*, Tome II, Paris, Folio essais, Gallimard, 2000

BENJAMIN, Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1935), tr. Frédéric Joly, Paris, Payot, 2013

BERGÉ, Christine, *La Peau, Totem et tabou*, Auxonne, Borderline, Le Murmure, 2015

BERGSON, Henri, *Durée et simultanéité. À propos de la théorie d'Einstein* (1922), Paris, Quadrige/PUF, 2009

BERGSON, Henri, *L'évolution créatrice* (1907), Paris, PUF, 1998

BERKELEY, Georges, *Principes de la connaissance humaine* (1710), tr., Paris, GF/Flammarion, 1991

BESANCON, Alain, *L'Image interdite. Une histoire intellectuelle de l'iconoclasme*, Paris, Fayard, 1994

BIJKER WIEBE, E., Hughes Thomas, Pinch Trevor (dir.), *The Social Construction of Technological Systems : New Directions in the Sociology and History of Technology*, Cambridge/Massachusetts, MIT Press, 1987

BLANDIN, Bernard, *Des Hommes et des objets : esquisse d'une sociologie des objets*, thèse de doctorat dirigée par Pierre Caspar, CNAM, 2001; Disponible en ligne : http://hal.archivesouvertes.fr/docs/00/13/59/27/PDF/These_Blandin.PDF

BCESPFLUG, François, *Dieu et ses images, une histoire de l'Éternel dans l'art* (2008), Montrouge, Bayard, 2011

BOULNOIS, Olivier, *Au-delà de l'image : une archéologie du visuel au Moyen Âge (V^e – XVI^e siècle)*, Paris, Seuil, 2008

BUFFON, Georges-Louis Leclerc de, *Œuvres complètes* (1749) Tome IV, Paris, Éditions Dumézil, 1836

CANGUILHEM, Georges, *La Connaissance de la vie* (1952-1965), Paris, Librairie Philosophique J. Vrin, 1998

CAZENAVE, Michel (dir.), *Encyclopédie des symboles*, édition française, Paris, La Pochothèque, Le Livre de Poche, Librairie Générale Française, 1996

CASSIRER, Ernst, *Individu et cosmos dans la philosophie de la Renaissance*, tr. Pierre Quillet, Paris, Minuit, 1983

CASSIRER, Ernst, *La Phénoménologie de la connaissance*, tome III : *La philosophie des formes symboliques*, tr. Claude Fronty, Paris, Minuit, 1972

CHAPUIS, Alfred, et DROZ, Edmond, *Les automates. Figures artificielles d'hommes et d'animaux. Histoire et technique*, Neuchâtel, 1959

CIORAN, E. M., *Précis de décomposition* (1949), Paris, Tel/Gallimard, 1984

CIORAN, E. M., *Œuvres*, Paris, Quarto/Gallimard, 1995

CRARY, Jonathan, *L'Art de l'observateur, Vision et modernité au XIX^e siècle*, Paris, Jacqueline Chambon, 1994

DAUMAS, Maurice, *Histoire des techniques*, 5 vol., Paris, PUF, 1996

DE CUES, Nicolas, *Dialogues de l'idiot sur la sagesse et l'esprit*, tr. Hervé Pasqua, Paris, PUF, Épiméthée, 2011

DE CUES, Nicolas, *Le Tableau ou la vision de Dieu*, tr. Agnès Minazzoli, Paris, Les éditions du Cerf, La Nuit surveillée, 2007

DELEUZE, Gilles, *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980

DERRIDA, Jacques, *La Vérité en peinture*, Paris, Flammarion, 1978

DESCARTES, René, *Œuvres complètes*, tome III : *Discours de la méthode et essais*, éd. Beyssade et Kambouchner, Paris, Tel/Gallimard, 2009

DIDI-HUBERMAN, Georges, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Éditions de Minuit, 1992

DIDI-HUBERMAN, Georges, *Images Malgré Tout*, Paris, 2003

DIDI-HUBERMAN, Georges, *L'Image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2002

DIDI-HUBERMAN, Georges, *La Ressemblance par contact. Archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*, Paris, Les Éditions de minuit, 2008

DIDI-HUBERMAN, Georges, *L'image ouverte. Motifs de l'incarnation dans les arts visuels*, Paris, Gallimard, Le temps des images, 2007

DIDI-HUBERMAN, Georges, *L'empreinte*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1997

EINSTEIN, Albert et INFELD, Léopold, *L'évolution des idées en physique, des premiers concepts aux théories de la relativité et des quanta* (1938), tr. Maurice Solovine, Paris, Flammarion, Champs, 1993

ELIADE, Mircea, *Le Sacré et le Profane* (1965), Paris, Folio essais/Gallimard, 1988

FAURE, Élie, *Histoire de l'art, tome IV, volume 1 : L'art moderne I* (1927), Paris, Folio essais/Gallimard, 1988

FLICHY, Patrice, *L'Innovation technique*, Paris, La Découverte, 1995

FLICHY, Patrice, *L'Innovation technique : récents développements en sciences sociales – vers une nouvelle théorie de l'innovation*, Paris : La Découverte, 2003

FOURMENTRAUX, Jean- Paul, *Art et Internet*, CNRS Éditions, Paris, 2005

FRAZER, James Georges, *L'homme, Dieu et l'immortalité*, Paris, Librairie orientaliste Paul Geuthner, 1928

GILLE, Bertrand (dir.), *Histoire des techniques. Technique et civilisations. Technique et sciences*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, Gallimard, 1978

FREEDBERG, David, *Le Pouvoir des images* (1989), tr. Alix Girod, Paris, Gérard Montfort éditeur, 1998

FUSTEL DE COULANGES, Numa Denis, *La cité antique*, Paris, Librairie Hachette, 1927

GINZBURG, Carlo, *Peur, révérence, terreur. Quatre essais d'iconographie politique*, tr. Martin Rueff, Paris, Les Presses du réel, 2013

GOETHE, Johann Wolfgang, *Traité des couleurs* (1810), tr. Rudolf Steiner, Paris, Triades, 2006

GOMBRICH, Ernst, *Histoire de l'art*, tr. Dennis Collins, Jacques Combe, Claude Lauriol, Paris, Phaidon, 2001

GOMBRICH, Ernst, *L'Art et l'Illusion, Psychologie de la représentation picturale*, tr. Guy Durand, Paris, Phaidon, 2002

GRAS, Alain, MORICOT, Caroline (dir.), *Technologies du quotidien, la complainte du progrès*, Paris, Autrement, 1992

GUILLERME, Jacques, *L'Art du projet : histoire, technique, architecture*, Paris, Mardaga, 2008

- HABERMAS, Jürgen, *La Technique et la science comme idéologie. La fin de la métaphysique* (1968), tr. Jean-René Ladmiral, Paris, Denoël-Gonthier, 1978
- HARD, Mikael, JAMISON, Andrew, *Hubis and Hybrids : A Cultural History of Technology and Science*, New York / Londres : Routledge, 2005
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich, *Cours d'esthétique*, tr. Jean-Pierre Lefebvre, Veronika Von Schenck, Paris, Aubier, 1998
- HEIDEGGER, Martin, *De l'origine de l'œuvre d'art, première version*, Paris, Payot & Rivages Poche, Petite bibliothèque n°820, 2014
- HÖLSCHER, Tonio, *La vie des images grecques, Sociétés de statues, rôles des artistes et notions esthétiques dans l'arc grec ancien*, tr. Laure Bernardi, Paris, La Chaire du Louvre, Hazan, Musée du Louvre, Louvre éditions, 2015
- HUSSERL, Edmund, *Idées directrices pour une phénoménologie et une philosophie phénoménologique pures. Livre second, Recherches phénoménologiques pour la constitution* (1913), tr. Paul Ricœur , Paris, PUF, 1982
- JACOMY, Bruno, *Une Histoire des techniques*, Paris, Seuil, 1990
- JANKELEVITCH, Vladimir, *Le-Je-ne-sais-quoi et le presque-rien*, Paris, PUF, 1957
- KAMBOUCHNER, Denis (dir.), *Notions de Philosophie*, I, Paris, Folio Essais/Gallimard, 1995
- KAPROW, Allan, WATTS, Robert et BRECHT, George, « Project in Multiples Dimensions, 1958 », in FEUILLIE Nicolas (dir.), *Fluxus dixit : une anthologie*, vol. 1, Dijon: Presses du Réel, 2002
- KLEE, Paul, *Théorie de l'art moderne*, tr. Pierre-Henri Gonthier, Paris, Gallimard, Folio Essais, 1998
- KLEE, Paul, *La Pensée créatrice, Écrits sur l'art*, tr. Jung Spiller, vol. 1, Paris, Dessain et Tolra, 1980
- LACARRIÈRE, Jacques, *Au cœur des mythologies*, Paris, Folio/Gallimard, 1998
- LATOURET, Bruno, *Aramis ou l'amour des techniques*, Paris, La Découverte, 1992
- LANG, Luc, « Peinture-Sculpture : expérimentations de l'espace-espaces de l'expérimentation », *Artstudio* n° 3, Paris, Artstudio, 1986
- LANG, Luc, *Le corps introuvable*, Art/Edition, le nouveau musée de Villeurbanne, janvier 1994
- LANG, Luc, *Ecrire l'espace*. FRAC Picardie et Taïpei art édition, 1994 et 1997
- LANG, Luc, 'Perdre la face', *MS 6494*. Caen, FRAC Normandie, 1995
- LANG, Luc, *La main du photographe : phénoménologie et politique*, Paris, Dis voir, 1995

LANG, Luc, ANTOINE, Jean-Philippe, KOCH Gertrud, *Gerhard Richter*, Paris, Dis voir, 1995

LANG, Luc, *Les Invisibles : 12 récits sur l'art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2002

LAVATER, *La physiognomonie ou l'art de connaître les hommes d'après les traits de leur physionomie* (1845), Lausanne, L'Âge d'homme, 1979

LE FUR, Yves (dir.), *La mort n'en saura rien : reliques d'Europe et d'Océanie*, catalogue d'exposition, Musée national des arts d'Afrique et d'Océanie, Paris, 12 oct. 1999 – 24 janv. 2000, Paris, Réunion des Musées Nationaux / Grand Palais, 1999

LEIBNIZ Gottfried Wilhelm, *Nouveaux essais sur l'entendement humain* (1765), tr. J. Brunschwig, Paris, Garnier-Flammarion, 1990

LEROI-GOURHAN, André, *L'Homme et la matière*, Paris, Albin Michel, 1943

LEVINAS, Emmanuel, *Difficile Liberté, Essais sur le judaïsme*, troisième édition revue et corrigée, (1963-1976), Paris, Biblio-essais, Le Livre de Poche, 1995

LÉVINE, Eva et TOUBOUL, Patricia (textes choisis et présentés par), *Le corps*, Paris, Corpus, GF/Flammarion, 2002

LEVI-STRAUSS, Claude, *Regarder Ecouter Lire*, Paris, Plon, 1993

LORBLANCHET, Michel, *La Naissance de l'art. Genèse de l'art préhistorique*, Paris, Éditions Errance, 1999

MACÉ, Arnaud (textes choisis et présentés par), *La matière*, Paris, Corpus, GF/Flammarion, 1998

McLUHAN, Marshall, *Pour comprendre les médias*, tr. Jean Paré, Paris, Le Seuil, 1968

McLUHAN, Marshall, *D'œil à oreille*, 1977, tr. Derrick de Kerckhove, Paris, Denoël, 1977

MAJASTRE, Jean-Olivier, *Approche anthropologique de la représentation. Entre corps et signe*, Paris, L'Harmattan, 1999

MARX, Leo, *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America*, New York, Oxford University Press, 1964

MERCURY, Jean-Yves, *La chair du visible, Paul Cézanne et Maurice Merleau-Ponty*, Paris, L'Harmattan, 2005

MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la perception* (1945), Paris, Tel/Gallimard, 1976

MERLEAU-PONTY, Maurice, *L'œil et l'esprit* (1964), Paris, Folio essais/Gallimard, 1985

MERLEAU-PONTY, Maurice, *Le visible et l'invisible* (1964), Paris, Tel/Gallimard, 2011

MERLEAU-PONTY, Maurice, *Le Visible et l'Invisible*, Paris, Tel/Gallimard, 1964-1979

MORIN, Edgar, *Le Paradigme perdu : la nature humaine* (1973), Paris, Le Seuil, 1979

MUMFORD, Lewis, *Technique et civilisation* (1934), Paris, Seuil, 1950

NANCY, Jean-Luc, *Le Regard du portrait*, Paris, Incises, Galilée, 2000

NIETZSCHE, Friedrich, *Humain, trop humain* (1878), tr. A.-M. Desrousseaux et H. Albert revue par A. Kremer-Marietti, Paris, Classiques de la philosophie, Le Livre de Poche, Librairie Générale Française, 1995

NYE, David E., *American technological sublime*, Cambridge/Massachusetts, MIT Press, 1994

OFFRAY DE LA METTRIE, Julien, *L'Homme-Machine* (1747), Paris, Denoël-Gonthier, 1981

PARRET, Herman, *Épiphanies de la Présence*, Presses Universitaires de Limoges, 2006

PASTOUREAU, Michel, *Bleu, histoire d'une couleur* (2000), Paris, Points Histoire, 2006

PEIRCE, Charles S., *Écrits sur le signe*, tr. Gérard Deledalle, Paris, Seuil, 1978

PERRIN Jacques (dir), *Construire une science des techniques*, Paris, L'interdisciplinaire, 1991

PICARD, Max, *Le visage humain* (1929), tr. J.-J. Anstett, Paris, Buchet Chastel, 1962

PLATON, *Œuvres complètes*, sous la dir. L. Brisson, Paris, Flammarion, 2008 et 2011

PLINE l'ANCIEN, *Histoire naturelle*, tr. J.-M. Croisille, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 2013

PONTÉVIA, Jean-Marie, *Tout a peut-être commencé par la beauté, Écrits sur l'art et pensées détachées II*, Bordeaux, William Blake & Co Editions, 1995

RICOEUR Paul, *L'idéologie et l'utopie*, Paris, Le Seuil, 1997

ROUDINESCO, Elisabeth, *Jacques Lacan. Esquisse d'une vie, histoire d'un système de pensée*, Paris, Fayard, 1993

SARTRE, Jean-Paul, *L'Être et le Néant. Essai d'ontologie phénoménologique* (1943), Paris, Tel/Gallimard, 1976

SARTRE, Jean-Paul, *L'Imaginaire* (1940), Paris, Idées, Gallimard, 1986

SÉRIS, Jean-Pierre, *La Technique*, Paris, PUF, 1994

SCHEPS, Ruth (dir.), *L'Empire des techniques*, Paris, Seuil, 1994

SCHOPENHAUER, Arthur, *Le monde comme volonté et comme représentation* (1818), tr. A. Burdeau, Paris, Quadrige/PUF, 2008

SIMONDON, Gilbert, *L'individu et sa genèse physico-biologique (l'individuation à la lumière des notions de forme et d'information)*, Paris, PUF, 1964

SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), Paris, Aubier, 1989

SOBIESZCZANSKI, Marcin, *Éléments d'esthétique cognitive*, Paris, Ouvertures philosophiques/L'Harmattan, 2000

SOBIESZCZANSKI, Marcin, *Les artistes et la perception*, Paris, L'art en bref/L'Harmattan, 2000

SONTAG, Susan, *Devant la douleur des autres*, tr. Paris, Christian Bourgeois Editeur, 2003

STEINER, Georges, *Réelles présences, Les arts du sens* (1989), Paris, Folio essais/Gallimard, 1994

STEINER, Georges, *Dans le château de Barbe-Bleue, Notes pour une redéfinition de la culture* (1971), Folio essais/Gallimard, Paris, 2013

TEFNIN, Roland, *Le regard de l'image, Des origines jusqu'à Byzance*, Gand, Tijdsbeeld/Anvers, Fonds Mercator, 2003

VALÉRY, Paul, *Variété III, IV et V*, (1936), Folio essais/Gallimard, Paris, 2002

VALÉRY, Paul, préface à James G. Frazer '*La crainte des morts*', Paris, Émile Nourry, 1934

VALÉRY, Paul, *Œuvres*, Paris, Gallimard, 1957

VALÉRY, Paul, *Œuvres Tome II*, Paris, Bibliothèque de la Pléiade n°148, 1960

WARBURG, Aby, *L'Atlas Mnémosyme*, Paris, L'Ecarquillé/INHA, 2012

WITTGENSTEIN, Ludwig, *Remarques sur la philosophie de la psychologie*, Paris, Mauvezin/TER, 1989

2. - ARTS, TECHNIQUES ET TECHNOLOGIES CONTEMPORAINS

BAJAC, Quentin, *Après la photographie ? De l'argentique à la révolution numérique*, Paris, Découvertes Gallimard, Arts, 2010

BARBOZA, Pierre, *Du photographique au numérique, La parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris, Champs Visuels, L'Harmattan, 1996

BARBOZA, Pierre, *Les nouvelles images*, Paris, Somogy, Cité des sciences et de l'industrie, 1997

BREDENKAMP, Horst, *Théorie de l'acte d'image* (2010), Paris, La Découverte, 2015

D'ADAMO, Daniel et FERENCZI Thomas (dir.), *L'Art au risque de la technique*, Paris, Complexe, 2001

DUPLAIX, Sophie et LISTA Marcella, *Sons et lumières. Une histoire de l'art au XX^e siècle*, Paris, Centre Pompidou, 2004

COUCHOT, Edmond, *La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle*, Paris, Jacqueline Chambon, 1998

COUCHOT, Edmond, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication* (1998), Nîmes, Jacqueline Chambon, 2007

COUCHOT, Edmond, *Images : de l'optique au numérique*, Paris, Hermès, 1988

DEBRAY, Régis, *Vie et mort de l'image*, Paris, Folio Essais, Gallimard, 1992

DE MÈREDIEU, Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain* (1994), Paris, Bordas/Larousse, 2011

DUBOIS, Philippe, *L'Acte photographique*, Paris, Fernand Nathan/ Bruxelles, Labor, 1983

ELLUL, Jacques, *Le Système technicien* (1977), Paris, Le Cherche-Midi, 2004

FLUSSER, Vilém, *Choses et non-choses, Esquisses phénoménologiques*, tr. Jean Mouchard, Paris, Jacqueline Chambon, 1998

FLUSSER, Vilém, *Pour une philosophie de la photographie* (1983), tr. Jean Mouchard, Paris, Circé, 2004

FLUSSER, Vilém, *La civilisation des medias*, tr. Claude Maillard, Paris, Circé, 2006

FLUSSER, Vilém, *Les gestes*, Paris, Al Dante, Cahiers du Midi, 2014

FRANCASTEL, Pierre, *Art et technique aux XIX^e et XX^e siècles*, Paris, Gallimard, 1956

FRANCASTEL, Pierre, *Etudes de sociologie de l'art : création picturale et société*, Paris, Denoel-Gonthier, 1970

GIRARDIN, Daniel, et PIRKER, Christian, *Controverses. Une histoire juridique et éthique de la photographie*, Lausanne, 2008

GRAU, Olivier (dir.), *MediaArtHistories*, Cambridge, MIT Press, 2006

JACOBS, Frederika H., *The Living Image in the Renaissance Art*, Cambridge, 2005

KITTLER, Friedrich, *Gramophone Film Typewriter* (1986), Stanford University Press, Stanford 1999

KLOSSOWSKI, Pierre, *La Ressemblance*, Marseille, Ryoän-ji, 1984

KRAUSS, Rosalind E., *Le Photographique, Pour une Théorie des Écarts* (1990), préface par Hubert Damisch, A. Hindry et J. Kempf, Paris, Macula, 2013

KRAUSS, Rosalind E., 'Emblèmes ou lexies : le texte photographique', *L'atelier de Jackson Pollock*, Paris, Macula, 1978

MANNONI, Laurent Étienne-Jules Marey, *La mémoire de l'œil*, Paris, Cinémathèque française/Milan, Edizioni Gabriele Mazzotta, 1999

MAURON, Véronique, *Le signe incarné : ombres et reflets dans l'art contemporain*, Paris, Hazan, 2001

- MINAZZOLI, Agnès, 'Un rêve immense', *Projections, les transports de l'image*, Paris, Hazan/ Tourcoing, Le Fresnoy, AFAA, 1997
- ODIN Paul-Emmanuel et DUCIEL, Philippe, 'La peau de Thierry Kuntzel', dossier de présentation de l'exposition de l'œuvre de Thierry Kuntzel à 'La compagnie' de Marseille du 10 octobre au 7 novembre 2009
- PAVIOT, Alain, *Vision magnétique, Iconographie de l'invisible fluide*, Paris, Galerie Françoise Paviot, 2004
- SAUVAGEOT, Anne, *Voir et savoirs, esquisse d'une sociologie du regard*, Paris, PUF, Sociologie d'aujourd'hui, 1994
- SCHEFER, Jean Louis, *L'homme ordinaire du cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma/Gallimard, 1980
- SOURIAU, Etienne, *La correspondance des arts* (1969), Flammarion, Paris 1969
- STIEGLER, Bernard, *La Technique et le Temps, 1. La faute d'Epiméthée*, Paris, Galilée, 1994
- STIEGLER, Bernard, *La Technique et le Temps, 2. La désorientation*, Paris, Galilée, 1996
- STIEGLER, Bernard, *La Technique et le Temps, 3. Le Temps du cinéma et la Question du mal-être*, Paris, Galilée, 2001
- STIEGLER, Bernard, *Philosopher par accident. Entretien avec Elie During*, Paris, Galilée, 2004
- ZENOUDA, Hervé, *Les images et les sons dans les hypermédias artistiques contemporains : de la correspondance à la fusion*, Paris, L'Harmattan, 2008
- « Technique et imaginaire », numéro spécial dirigé par Patrice Flichy et Antoine Picon, *Réseaux*, n° 109, 2005
- « Dossier Histoire et sociologie des sciences, Approches critiques », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, n° 3, 1995
- « Numéro spécial sur l'histoire des techniques », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, n° 4-5, 1998

3. – TECHNIQUES ET ESTHÉTIQUES DU CINÉMA

'Film Technology', Numéro spécial, *Film History*, vol. 11, n° 1, 1999

'Widescreen', Numéro special, *Film History*, vol. 15, n° 1, 2003

ALLEN, Michael, *From Bwana Devil to Batman Forever : Technology in Contemporary Hollywood Cinema*, dans Steve Neale et Murray Smith (dir.), *Contemporary Hollywood Cinema*, Londres, Routledge, 1998.

ALLEN, Robert Clyde. et GOMERY Douglas, *Faire l'histoire du cinéma : les modèles américains* (1985), tr. Jacques Lévy, Paris, Nathan, 1993

ALTMAN, Rick, *Sound Theory/Sound Practice*, New York, Routledge, 1992

AMIEL, Vincent, *Les Ateliers du 7^e Art, Après le clap*, Paris, Découvertes Gallimard, 1995

AMIEL, Vincent, *Le corps au cinéma, Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, Presses Universitaires de France, 1998

AMIEL, Vincent et COUTÉ, Pascal, *Formes et obsessions du cinéma américain contemporain (1980-2002)*, Paris, Klincksieck, 2003

AMIEL, Vincent, *Esthétique du montage*, Paris, Armand Colin, 2005

BAZIN, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?* (1945), Paris, 7^e Art/Les éditions du Cerf, 2002

BELLOUR, Raymond, *L'Entre-Images. Photo. Cinéma. Vidéo*, Paris, La Différence, 1990

BELLOUR, Raymond, *L'Entre-Images 2 : Mots, Images*, Paris, POL, 1999

BELLOUR, Raymond, *Le Corps du cinéma. Hypnoses – émotions – animalités*, Paris, P.O.L, 2009

BELLOUR, Raymond, *La Querelle des dispositifs, Cinéma – installations, expositions*, Paris, P.O.L, 2012

BORDWELL, David, STAIGER Janet et THOMPSON Kristin, *The Classical Hollywood Cinema : Film Style and Mode of Production to 1960*, Londres, Routledge, 1985

BRANIGAN, Edward, 'Color and Cinema : Problems in the writing of history', in KEER Paul (dir.), *The Hollywood Film Industry*, Londres, Routledge, 1986

BRENEZ, Nicole, *De la figure en général et du corps en particulier, L'invention figurative au cinéma*, Paris, Bruxelles, De Boeck Université, 1998

BRENEZ, Nicole et BIDHAN, Jacobs (dir.), 'L'objection visuelle', *Le cinéma critique, de l'argentique au numérique, voies et formes de l'objection visuelle*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2010

BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe* (1975), Paris, Gallimard, 1995

CHION, Michel, *Les films de science-fiction*, Paris, Cahiers du cinéma/essais, 2008

CIMENT, Michel, *Kubrick*, Paris, Calmann-Lévy, 2011

COHEN, Clélia, *Steven Spielberg*, Paris, Cahiers du Cinéma, Grands Cinéastes, édition particulière pour Le Monde, 2007

COMOLLI, Jean-Louis et RANCIERE, Jacques, *Arrêt sur histoire*, Paris, Supplémentaires/Centre Pompidou, 1997

COMOLLI, Jean-Louis, *Cinéma contre spectacle. Suivi de Technique et idéologie (1971-1972)*, Paris, Verdier, 2009

CORMACK, Mike, *Ideology and Cinematography in Hollywood, 1929-1939*, Londres : Macmillan, 1993

CRAFTON, Donald, *The Talkies : American Cinema's Transition to Sound, 1926-1931*, New York, Scribner's, 1997

DYER, Richard, *White: Essays on Race and Culture*, Londres/New York, Routledge, 1997

GODARD, Jean-Luc, *Introduction à une véritable histoire du cinéma*, Paris, volume 22 de la Ça/Cinéma, Éditions de l'Albatros, 1980

KEATING, Patrick, *Hollywood Lighting from the Silent Era to Film noir*, New York, Columbia University Press, 2009

KEATING, Patrick, 'From the Portrait to the Close-up : gender and technology in still photography and Hollywood cinematography', *Cinema Journal*, vol. 45, n° 3, 2006

KRACAUER, Siegfried, *Théorie du film. La rédemption de la réalité matérielle*, Paris, Flammarion, Bibliothèque des savoirs, 2010

LAGNY Michèle, *De l'histoire du cinéma : méthode historique et histoire du cinéma*, Paris, Armand Colin, 1992

LASTRA James, *Sound Technology and the American Cinema : Reception, Representation, Modernity*, New York, Columbia University Press, 2000

LEDOUX, Aurélie, *L'ombre d'un doute, Le cinéma américain contemporain et ses trompe-l'œil*, Rennes, Le Spectaculaire/Presses Universitaires de Rennes, 2012

LIESEGANG, Franz Paul, *Dates and Sources : A Contribution to the History of the Art of Projection and to Cinematography*, Londres, The Magic Lantern Society of Great Britain, 1986

LYONS, James et PLUNKETT, John, *Multimedia Histories : From the Magic Lantern to the Internet*, Exeter, University of Exeter Press, 2007

MALTBY, Richard, *Hollywood Cinema*, Londres, WileyBlackwell, 2003

MANNONI, Laurent, *Trois siècles de cinéma, de la lanterne magique au cinématographe*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, 1995

MANNONI, Laurent, PESENT CAMPAGNONI Donata et ROBINSON, David, *Lumière et mouvement : incunables de l'image animée 1420-1896*, Pordenone /Paris, Le Giornate del cinema muto / Cinémathèque française, 1995.

- MANNONI, Laurent, *Le Grand art de la lumière et de l'ombre : archéologie du cinéma*, Paris, Nathan, 1995
- MOURE, José, *Vers une esthétique du vide au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 1997
- MOURE, José et BANDA, Daniel, *Le cinéma : naissance d'un art, 1895-1920*, Paris, Champs Arts, Flammarion, 2008
- MOURE, José, et BANDA, Daniel, *Avant le cinéma, L'œil et l'image*, Paris, Armand Colin, 2012
- MOURE, José, *Le plaisir au cinéma, analyses et critiques des films*, Paris, Klincksieck, 2012
- MOURE, José et PASQUIER, Gaël, *L'atelier des cinéastes : De la Nouvelle vague à nos jours*, Paris, Klincksieck, 2012
- NEALE, Steve, *Cinema and Technology: Image, Sound, Colour*, Londres, Macmillan, 1985
- NOGUEZ, Dominique, *Le cinéma, autrement*, Paris, 10/18, Union générale d'éditions, 1977
- NOTARO, Anna, 'Technology in search of an artist: questions of auteurism/authorship and the contemporary cinematic experience', *Velvet Light Trap*, n° 57, 2006
- PINEL, Vincent, *Vocabulaire technique du cinéma*, Paris, Nathan, 1996
- PISANO, Giusy, *Une archéologie du cinéma sonore*, Paris, CNRS, 2004
- SALT Barry, *Film Style and Technology History and Analysis* (1983), Londres, Starwood, 1992
- SCHICKEL, Richard, *Steven Spielberg, une rétrospective*, tr. Ariel Marini, Paris, La Martinière, 2012
- SOMAINI, Antonio, 'Walter Benjamin's Media Theory: The Medium and the Apparat', *Grey Room* n° 62, Cambridge, MIT Press Journal, 2016
- SOMAINI, Antonio, SCHIFANO, Laurence (dir.), *Eisenstein - Leçons mexicaines. Cinéma, anthropologie, archéologie dans le mouvement des arts*, Paris, L'œil du Cinéma, Presses Universitaires de Paris-Ouest, France, 2016
- TELOTTE, Jean-Pierre, *Replications : A Robotic History of Science Fiction Film*, Urbana & Chicago, University of Illinois Press, 1995
- TELOTTE, Jean-Pierre, *The Mouse Machine : Disney and Technology*, Urbana & Chicago, University of Illinois Press, 2008
- WHISSEL, Kristen, *Picturing American Modernity : Traffic, Technology, and the Silent Cinema*, Durham, Duke University Press, 2008
- WILLIAMS, Christopher (dir.), *Cinema : The Beginnings and the Future*, Londres, University of Westminster Press, 1996
- WOLLEN, Peter, *Cinema and Technology : an Overview*, dans Peter Wollen, *Readings and*

4. - LE TOURNANT NUMÉRIQUE

ACLAND, Charles, *Screen Traffic : Movies, Multiplexes, and Global Culture*, Durham, Duke University Press, 2003

ALFONSI, Laurence, *Le cinéma du futur : Les enjeux des nouvelles technologies de l'image*, Paris, L'Harmattan, 2005

ALLMENDINGER, Ulli, 'One Small Hop for Alba, One Large Hop for Mankind' *NY Arts Magazine*, vol. 6, 2001

ANDREWS, Lori, 'Art : Weird Science', *Chicago Magazine*, août, p. 22-24, 2000

BARON, Denis, *La chair mutante, fabrique d'un posthumain*. Paris, Éditions Dis Voir, 2008

BEAU, Frank, DUBOIS, Philippe et LEBLANC, Gérard (dir.), *Cinéma et dernières technologies*, Bruxelles, De Boeck Université, 1998

BENNETT, Bruce, FURSTENAU, Marc et MACKENZIE, Adrian, *Cinema and Technology : Cultures, Theories, Practices*, New York, Palgrave Macmillan, 2008

BERTHOMÉ, Jean-Pierre, 'Dans la jungle des formats : L'explosion de l'écran, la défaite du cadre', *Positif*, n° 519, 2004

BODDY, William, *New Media and Popular Imagination. Launching Radio, Television, and Digital Media in the United States*, Oxford, Oxford University Press, 2004

BOLTER, David et GRUSIN, Richard, *Remediation : Understanding new media*, Cambridge, MIT Press, 2000

BORDINA, Alessandro, DUBOIS, Philippe et MONTEIRO, Lucia Ramos (dir.), *Oui c'est du cinéma. Images, notes et mouvements*, Udine, Campanotto Editore, 2009

BUCI-GLUCKSMANN, Christine (dir.), *L'art à l'époque du virtuel*, Paris, L'Harmattan, 2003

BREDENKAMP, Horst, 'Observations on the Natural History of the Web', in MEYER, Richard, *Representing the Passions. Histories, Bodies, Visions*, Los Angeles, 2003

CALDWELL, John Thornton (dir.), *Electronic Media and Technoculture*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2000

CALDWELL, John Thornton et EVERETT, Anna (dir.), *New Media : Theories and Practices*

of Digitextuality, Londres, Routledge, 2003

CARTWRIGHT, Lisa, « Film and the Digital in Visual Studies: Film Studies in the Era of Convergence », *Journal of Visual Culture*, vol. 1, n° 1, 2002

CAUQUELIN, Anne, *Fréquenter les incorporels, Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, Lignes d'art/PUF, 2006

CHERCHI USAI, Paolo, *The Death of Cinema: History, Cultural Memory, and the Digital Dark Age*, Londres, BFI, 2001

COLONNA, Jean-François, *Images du virtuel*, Paris, Addison-Wesley, 1994

COOK, Gareth, 'Cross Hare: Hop and Glow', *Boston Globe*, septembre 17, 2000

CUBITT, Sean, *Digital Aesthetics*, Londres/New York, Sage, 1998

CUBITT, Sean, *The Cinema Effect*, Cambridge, MIT, 2004

DAUBNER, Ernestine et POISSANT, *Art et biotechnologies*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2005

DEBRU, Claude, « Contingence du réel, réalisation du possible : du bricolage de l'évolution au bricolage biotechnologique », in LALANNE, Vincent, DOUTÉ, Alain, MORSILLO, Sandrine, et CONTE, Richard (dir.), *L'art contemporain au risque du clonage* Paris, Publications de la Sorbonne, 2002

DOUEIHI, Milad, *Pour un humanisme numérique*, Paris, Librairie du XXI^e siècle, Seuil, 2011

DUGUET, Anne-Marie, *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, Paris, Jacqueline Chambon, 2002

ELSAESSER, Thomas et HOFFMAN, Kay (dir.), *Cinema Futures : Cain, Abel, or Cable ? The Screen Arts in the Digital Age*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 1998

FEUILLIE, Nicolas, (dir.), *Fluxus dixit : une anthologie*, vol. 1. Dijon: Presses du Réel, 2002

FOLIE, Sabine, et GLASMEIER, Michael (dir.), *Tableaux Vivants, Lebende Bilder und Attitüden in Fotografie, Film und Video* (catalogue d'exposition), Vienne, 2002

FOSSATI, Giovanna, *From Grain to Pixel : The Archival Life of Film in Transition*, Amsterdam University Press, 2010

FRIEDBERG, Anne, « The End of Cinema: Multimedia and Technological Change », in GLEDHILL, Christine et WILLIAMS, Linda (dir.), *Re-inventing Film Studies*, Londres, Edward Arnold, 2000

FRIEDBERG, Anne, *The Virtual Window : From Alberti to Microsoft*, Cambridge, MIT Press, 2007

GALUS, Christiane, « Les animaux fluorescents fascinent chercheurs, artistes et militaires », *Le Monde*, 5 octobre 2000

GARRETT, Stewart, *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*, Chicago, University of Chicago Press, 2007

GEHMAN, Chris et REINKE, Steve, *The Sharpest Point : Animation at the End of Cinema*, YYZ Books, 2005

GROSS, Kenneth, *The Dream of the Moving Statue*, Ithaca/Londres, 1992

HAMUS-VALLÉE, Réjane, *Les effets spéciaux*, Paris, Cahiers du cinéma, les petits cahiers, Scéren-CNDP, 2004

HANSEN, Mark, *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2000

HANSEN, Mark, *New Philosophy for New Media*, Cambridge et Londres, MIT Press, 2004

HANSEN, Miriam, « Early Cinema, Late Cinema: Permutations of the Public Sphere », *Screen*, vol. 34, n° 3, 1993

HAUSER, Jens, (dir.), *L'art biotech*, Nantes, Filigranes éditeur, 2003

KARHAUSEN, Lucien R., *Les flux de la Philosophie des Sciences au 20^e siècle*, Paris, L'Harmattan, 2011

KLINGER, Barbara, *Beyond the Multiplex : Cinema, New Technologies, and the Home*, Berkeley, University of California Press, 2006

KLOCK, Daniela (dir.), *Zukunft Kino : The End of the Reel World*, Marburg, Schüren, 2008

GAINES, Jane et RE, Valentina (dir.), *In the Very Beginning, at the Very End. Film Theories in Perspective*, Udine, Forum, 2010

LÉVY, Pierre, *La machine univers. Création, cognition et culture informatique à l'ère informatique*, Paris, La Découverte, 1987.

LÉVY, Pierre, *L'idéographie dynamique*, Genève, Le concept moderne, 1991

LEVY, Pierre, *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob, 1997

LEWIS, Jon (dir.), *The End of Cinema as We Know It : American Film in the Nineties*, New York, New York University Press, 2002

LIPOVETSKY, Gilles et SERROY, Jean, *L'écran global : culture-médias et cinéma; L'Age hypermoderne*, Paris, Seuil, 2007

LISTER, Martin, *New Media : A Critical Introduction*, New York, Routledge, 2003

LOVEJOY, Margaret, *Digital Currents : Art in the Electronic Age*, New York, Routledge, 2004

LUNENFELD, Peter (dir.), *The Digital Dialectic : New Essays on New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000

MCCARTHY, Anna, *Ambient Television : Visual Culture and Public Space*, Durham, Duke

University Press, 2001

MANOVICH, Lev, *The language of new media*, tr. Richard Crevier, Cambridge/Massachusetts, MIT Press, 2001

MARTIN, Jean-Clet, *L'image virtuelle, essai sur la construction du monde*, Paris, Kimé, 1996

MINH-HA, TRINH T., *The Digital Film Event*, New York, Routledge, 2005

MITCHELL, William J., Alan S. Inouye, et Marjory S. Blumenthal, *Beyond Productivity :Information Technology, Innovation, and Creativity*, Washington DC, The National Academies Press, 2003

MOULIN, Raymonde, *Le marché de l'art, mondialisation et nouvelles technologies*, Paris, Dominos, Flammarion, 2000

MORSE, Margaret, *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*, Bloomington, Indiana University Press, 1998

MULVEY, Laura, *Passing Time: Reflections on Cinema from a New Technological Age*, Screen 45, n° 2, 2004

MURRAY Timothy, *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, University of Minnesota Press, 2008

MURRAY Thomas (dir.), *Digitality and the Memory of Cinema*, Wide Angle, vol.21, n°1, 1999

NOURY, Mathieu, *L'art à l'ère des biotechnologies, la question du vivant dans l'art transgénique d'Eduardo Kac*, Paris, Le Manuscrit, 2008

O'REGAN Tom, "The End of cinema? The Return of cinema?", *Metro*, n°124-125, 2000

ORIGNAC, Guillaume, *David Fincher ou L'heure numérique*, Paris, Capricci/L'âge d'or, 2011

PERRON Bernard (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, 2009

PERRON Bernard et WOLF Mark J.P. (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009

POISSANT, Louise (dir.), *Dictionnaire des arts médiatiques*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1997

POISSANT, Louise, *Esthétique des arts médiatiques*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1995

PONTBRIAND Chantal (dir.), *Écrans numériques/Digital Screens*, Parachute, n° 113, 2007

PRINCE Stephen, « The Emergence of Filmic Artifacts : Cinema and Cinematography in the Digital Era », *Film Quarterly* 57, n° 3, 2004

- RIESER, Martin et ZAPP Andrea (dir.), *New Screen Media : Cinema/Art/Narrative*, Londres, BFI, 2002
- RIEUSSET-LEMARIÉ, Isabelle, *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Arles, Actes Sud, 1999
- ROMBES, Nicholas, *Cinema in the Digital Age*, Londres/New York, Wallflower Press, 2009
- RUSSELL, Catherine, "New Media and Film History: Walter Benjamin and the Awakening of Cinema", *Cinema Journal*, vol. 4, n° 3, 2004
- SHAW, Jeffrey et WEIBEL, Peter, « Future Cinema : The Cinematic Imaginary after Film », in Catalogue de l'exposition *Future cinema*, Karlsruhe, Helsinki, Tokyo, Cambridge/Londres/Karlsruhe, ZKM/Center for art and media/MIT Press, 2003
- SOBCHACK, Vivian, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley/Los Angeles, University of California Press, 2004
- STEWART, Garrett, *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*, Chicago, University of Chicago Press, 2007
- WEISSBERG, Jean-Louis, *Présences à distance, pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan, 1999
- TRYON, Chuck, *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2009
- YOUNG, Paul., *The Cinema Dreams its Rivals: Media Fantasy Films from Radio to the Internet*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2005
- ZAPPERI, Giovanna, « Vénus mécanique. L'automate féminin à l'époque de sa reproductibilité technique », *Les Cahiers du Mnam*, n° 107, 2009

FILMOGRAPHIE

CINÉMA

- ABRAMS, Jeffrey Jacob, *Mission Impossible : M : i : III*, É.-U., 2011, 125 mn
- ABRAMS, Jeffrey Jacob, *Star Trek Into Darkness*, É.-U., 2013, 132 mn
- ALLEN, Woody, *Zelig*, É.-U., 1983, 79 mn
- COPPOLA, Sofia, *Somewhere*, É.U., 2010, 98 mn
- CRONENBERG, David, *eXistenZ*, Canada, R.-U., France, 1999, 97 mn
- DEL TORO, Guillermo, *Pacific Rim*, É.-U., 2013, 132 mn
- FAVREAU, Jon, *Iron Man*, É.-U., 2008, 126 mn
- FAVREAU, Jon, *Iron Man 2*, É.-U., 2010, 125 mn
- FOLMAN, Ari, *The Congress (Le Congrès)*, É.-U., Luxembourg, Israël, F., Pologne, 2013,
- GLAZER, Jonathan, *Under the Skin*, R.-U., É.-U., Suisse, 2013, 108 mn
- GODARD, Jean-Luc, « Les Trois désastres », *3 x 3D*, R.-U., Portugal, F., 2013, 17 mn
- GODARD, Jean-Luc, *Adieu au Langage*, F., 2014, 70 mn
- HERZOG, Werner, *Cave of Forgotten Dreams (La Grotte des rêves perdus)*, F., All., 2011, 90 mn
- JONES, Duncan, *Moon*, R.-U., 2009, 97 mn
- KAR-WAI, Wong, *The Grandmaster*, Hong-Kong, 2013, 130 mn
- KERSHNER, Irvin, *The Empire Strikes Back (L'Empire contre-attaque)*, É.-U., 1980, 124 mn
- KOSINSKI, Joseph, *Tron Legacy*, É.-U., 2010, 125 mn
- KUBRICK, Stanley, *2001, A Space Odyssey (2001, L'odyssée de l'espace)*, É.-U., 1968, 149 mn
- LUCAS, George, *Star Wars (La Guerre des Étoiles)*, É.-U., 1977, 121 mn
- LUCAS, George, *Star Wars Episode I: The Phantom Menace (Star Wars, épisode I : La menace fantôme)*, É.-U., 1999, 136 mn
- LUCAS, George, *Star Wars Episode II: Attack of the Clones (Star Wars, épisode 2 : L'Attaque des clones)*, É.-U., 2002, 142 mn
- LUCAS, George, *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (Star Wars, épisode III : La Revanche des Sith)*, É.-U., 2005, 140 mn

MAÍLLO, Kike, *Eva*, Espagne, F., 2011, 94 mn
 NOLAN, Christopher, *Interstellar*, É.-U., 2014, 169 mn
 SCORSESE, Martin, *Hugo (Hugo Cabret)*, É.-U., 2011, 127 mn
 SCOTT, Ridley, *Blade Runner*, É.-U., 1982, 117 mn
 SCOTT, Ridley, *Prometheus*, É.-U., 2012, 124 mn
 SCOTT, Tony, *Déjà vu*, É.-U., 2006, 126 mn
 SMOLDERS, Olivier, *Mort à Vignole*, Belgique, 1999, 23 mn
 SPIELBERG, Steven, *A.I. Artificial Intelligence*, É.-U., 2001, 146 mn
 SPIELBERG, Steven, *Minority Report*, É.-U., 2002, 145 mn
 WEERASETHAKUL, Apichatpong, *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives (Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures)*, Thaïlande, 2010, 114 mn
 WENDERS, Wim et RAY, Nicholas, *Nick's Movie/Lightning over Water*, Suède/All./ É.-U., 1980, 116 mn
 WOO, John, *Face/Off (Volte/Face)*, É.-U., 1997, 139 mn
 WOO, John, *Paycheck*, É.-U., 2003, 118 mn
 WYATT, Rupert, *Rise of the Planet of the Apes (La Planète des singes : Les Origines)*, É.-U., 2011, 105 mn

FILM-VIDEO / INSTALLATION

DEAN, Tacita, *FILM*, R.-U., 2011, Projection film en installation
 HILL, Gary, *Tall Ships*, É.U., 1992, Projection video en installation, dimensions variables
 KUNTZEL, Thierry, *La Peau*, F., 2006, Projection film en installation
 VEILHAN, Xavier, *Light Machines*, F., 2001-2004, Installations mix-media, film diffusé sur écran d'ampoules électriques
 VIOLA, Bill, *Room of Saint John of the Cross*, É.U., 1983, Installation video mix-media

NUMERIQUE / INSTALLATION

COLLISHAW, Mat, *The End of Innocence*, R.-U., 2009, Projection numérique en installation, dimensions variables

HEAD, Tim, *Scent*, R.-U., 2009, Projection numérique d'un programme informatique en temps réel, dimensions : 360 x 480 cm

MATRAY, *Meisheid*, F., 2007, 2,18 mn

PARRENO, Philippe, *TV Channel*, F., 2013, Projection numérique en installation, dimensions variables

PRECURSOR, *Quietus*, R.-U., 2004, 3,10 mn

RUTTERFORD, Alex, *Gantz Graf*, R.-U., 2002, 3,59 mn

VIOLA, Bill, *Visitation*, É.U., 2008, Projection numérique sur écran LCD

VIOLA, Bill, *The Dreamers*, É.U., 2013, Installation numérique sonore sur 7 écrans plasma 65 pouces, 650 x 650 x 650 cm

VIOLA, Bill, *Man Searching for Immortality / Woman Searching for Eternity*, É.U., 2013, Projection numérique en diptyque sur de grandes plaques de granit noir adossées au mur, 228 x 346 x 25,4

VIOLA, Bill, *Man with His Soul*, É.U., 2013, Projection numérique en diptyque sur 2 écrans LCD, 74 x 86 x 3 cm

PERFORMANCE / SCULPTURE / INSTALLATION

ABRAMOVIĆ, Marina, *The Artist is Present*, Serbie, 2010, Performance

BLOQUERT, Leslie, *Electric Chair*, F., 2008, Sculpture sonore

MUECK, Ron, *Man in a boat*, R.-U., 2002, Sculpture mix-media, 159 x 138 x 425,5 cm

RONDEPIERRE, Éric, *Seuils*, F., 2008, Série photographique, dimensions variables

SANDER, Karen, *4 personnes 1:5 (Famille Zeltner)*, All., 2008, Sculptures impression 3D, dimensions variables

INDEX

A

- ABRAMOVIĆ, Marina..... 67, 69
The Artist is Present47, 64, 65, 66, 68, 69, 70
ABRAMS, Jeffrey Jacob...47, 60, 61, 238, 288, 292
Mission Impossible III 47, 60, 61
Star Trek Into Darkness 238, 288, 292
ADORNO, Theodor 344, 345
ALAIN 34, 93, 94
ALLEN, Woody 112, 140, 143-146
Zelig 140, 143-147
AMIEL, Vincent 36
ANELLI, Marco 67
ARIES, Philippe 26
ASSMANN, Jan 22

B

- BAJAC, Quentin 11
BALL, Philip 257
BARBOZA, Pierre 11, 16
BARTHES, Roland 99, 271
BATAILLE, Georges 31, 68, 124
BAUDRILLARD, Jean 86, 293
BAZIN, André 33
BELLOUR, Raymond 10, 214, 238, 265, 331
BELTING, Hans 14, 16, 17, 34, 49-52, 99, 241-242,
266, 335, 338, 340
BENJAMIN, Walter 40, 152, 154
BERGE, Christine 35, 151, 255
BERGSON, Henri 78, 110, 311-312
BERKELEY, Georges 311
BLOQUERT, Leslie 236, 239-241
Electric Chair 236, 237, 239, 241
BŒSPFLUG, François 50-51
BOULNOIS, Olivier 88
BREDEKAMP, Horst 231, 343, 344
BRENEZ, Nicole 40, 77, 78
BRESSON, Robert 278
BUFFON, Georges-Louis Leclerc de 112, 113

C

- CANGUILHEM, Georges 325, 326
CAUQUELIN, Anne 179, 220, 282
CAZENAVE, Michel 104
CHION, Michel 74, 89, 113, 114, 126, 127, 131,
133, 140
CIMENT, Michel 320
CIORAN, E.M. 25, 26, 28
COHEN, Clélia 63
COLLISHAW, Matt. 168-170, 173-176, 199, 216

The End of Innocence 168-170, 172, 173, 175,
199

- COMOLLI, Jean-Louis 190
COPPOLA, Sofia 24, 29
Somewhere 24, 29, 31, 32
CRONENBERG, David 47, 75, 84, 85
eXistenZ 47, 75, 84-87

D

- D'AUTREPPE, Emmanuel 155
DEAN, Tacita 168, 169, 170-176
FILM 168, 170-172
DEBRAY, Régis 16, 33, 39, 63, 111, 126, 216
DELEUZE Gilles 236, 247
DELORME, Stéphane 135, 136, 214
DEL TORO, Guillermo 238, 288, 290, 291
Pacific Rim 238, 288, 290, 291, 307, 314
DE MEREDIEU, Florence 234, 235
DIDI-HUBERMAN, Georges 18, 229, 248
DOUEIHI, Milad 14

E

- EINSTEIN, Albert 78, 238, 243, 307, 309, 311
ELIADE, Mircea 17

F

- FAURE, Elie 280, 282, 283
FAVREAU, Jon 221, 223
Iron Man 221
Iron Man 2 223
FOLMAN, Ari 47, 75, 76, 78, 79, 84, 85
Le Congrès 47, 75, 78, 79, 83-87
FRAZER, James Georges 19, 30
FUSTEL DE COULANGES, Numa Denis 27

G

- GLAZER, Jonathan 236, 250, 251, 253-255, 258
Under the Skin ...92, 234, 236, 237, , 250, 251, 253-
256, 258
GODARD, Jean-Luc 237, 260, 266, 269, 271,
278, 280, 283, 285, 286, 344
Les trois désastres 237, 266, 271-276, 285
Adieu au langage 237, 260, 266, 269,
271-276, 280, 285
GOETHE, Johann Wolfgang 257

H

- HAMUS-VALLEE, Réjane 35, 339, 398
HEAD, Tim 140, 143, 164, 165, 167, 168
HEIDEGGER, Martin 26, 51, 341
HERZOG, Werner 237, 260, 266-269, 273, 285

Cave of Forgotten Dreams.....237, 266, 267, 285
HÖLSCHER, Tonio.....38, 46, 136, 137, 342, 343
HUSSLER, Edmund 289

I

INFELD, Leopold.....78, 238, 243, 307, 309, 311

J

JANKELEVITCH, Vladimir..... 330
JONES, Duncan 115, 116, 118-121
Moon 115, 118

K

KAR-WAI, Wong20, 238, 288, 294, 295
The Grandmaster..... 19, 307, 314
KERSHNER, Irvin..... 180, 182
The Empire Strikes Back 180-182
KLEE, Paul 77, 78
KLOSSOWSKI, Pierre..... 12
KOSINSKI, Joseph 223-228
Tron Legacy 223-227, 229, 230
KRAUSS, Rosalind E.151, 260, 269, 270
KUBRICK, Stanley ..62, 106, 121, 125, 135, 171, 320
2001, L'odyssée de l'espace 320
KUNTZEL, Thierry 95, 237, 260-266
La Peau, 2006 237

L

LACAN, Jacques 52
LAVATER, Johann Kaspar 113
LEDOUX, Aurélie 139, 234
LEVINAS, Emmanuel 56
LUCAS, George..... 89, 180, 181, 183-185
Star Wars..... 89, 180
Star Wars Episode I..... 89, 183, 184
Star Wars Episode II 89, 183, 184
Star Wars Episode III 183, 184

M

MACE, Arnaud 11, 13
MAILLO, Kike 238, 327, 329
MAJAASTRE, Jean-Olivier 18
MATRAY 238, 318
Meisheid 238, 318
MERLEAU-PONTY.....32, 95, 103, 104, 143, 163, 164, 166, 173, 175, 236, 255, 259, 285
MINAZZOLI, Agnès 75
MORIN, Edgar..... 75
MUECK, Ron 47, 70, 71- 74
Man in a Boat..... 47, 72, 73

N

NANCY, Jean-Luc..... 94, 95, 98, 100
NIETZSCHE, Friedrich 68, 148
NOLAN, Christopher.. 107, 238, 288, 308-310, 314
Interstellar238, 288, 308, 309, 314

O

OFFRAY DE LA METTRIE, Jules 310

P

PARRENO, Philippe.....15, 168, 176, 178, 216
TV Channel 168, 176, 178
PAVIOT, Alain201, 203
PAVIOT, Françoise201, 203
PICARD, Max 114
PONTEVIA, Jean-Marie...22, 48, 90, 139, 180, 270
PRECURSOR238, 323, 324
Quietus238, 323, 324

R

RANCIÈRE, Jacques 190
RAY, Nicholas 140, 143, 157-161, 273
RONDEPIERRE, Eric . 140, 143, 148-150, 152-154
Seuils 140, 148-150, 153, 154
RUTTERFORD, Alex..... 238, 316-319
Gantz Graf..... 238, 316-319

S

SANDER, Karen.....140, 143, 147, 149
4 personnes 1/5 (Famille Zeltner)..... 147
SARTRE, Jean-Paul.....90, 91, 97, 151, 273
SCHEFER, Jean-Louis 53, 198-200
SCHICKEL, Richard121, 122, 124, 125
SCHOPENHAUER, Arthur 273
SCORSESE, Martin..... 212-217, 285, 320
Hugo Cabret..... 212-217, 285
SCOTT, Ridley .. 115, 118, 119, 238, 288, 292, 293, 296, 298, 299
Blade Runner 118-121, 186, 292, 293
Prometheus..... 115, 238, 288, 296, 297, 300, 314
SCOTT, Tony .. 238, 288, 293, 302-307, 311, 312, 314, 332
Déjà Vu 238, 288, 293, 302, 304-307
SIMONDON, Gilbert.....238, 318, 328, 329
SMOLDERS, Olivier.. 140, 143, 148, 155-156, 157
Mort à Vignole 140, 148, 154-156
SPIELBERG, Steven ..15, 19, 47, 54, 62, 63, 74, 75, 81-84, 86, 87, 106, 114, 115, 121-136, 186-189, 191, 192, 195-202, 204, 205, 217, 221, 230, 293, 320, 321, 326
A.I. Artificial Intelligence .. 15, 19, 47, 54, 62, 63, 114, 115, 121-133, 135, 136, 293, 320, 321, 326
Minority Report.. 47, 62, 63, 75, 81-87, 186-192, 195, 196, 198, 200, 204, 205, 221, 230, 293, 334
STEINER, Georges.....26, 35, 37, 38
STIEGLER, Bernard..... 16

T

TEFNIN, Roland.....16, 295

V

VALERY, Paul20, 30, 57, 250, 275, 285
VEILHAN, Xavier.....168, 174, 175, 178, 216
Light Machines.....168, 174, 175, 178,
VIOLA, Bill. 10, 19, 24, 40-44, 162, 209-211, 216, 236, 238, 241-248, 331, 333, 335

Room of Saint John of the Cross . 236, 237, 241, 242, 246
Visitation 211
The Dreamers 19, 24, 43, 44
Man Searching for Immortality 24, 40, 41, 43
Man with His Soul 24, 42, 43

W

WEERASETHAKUL, Apichatpong 19, 140, 143, 148, 152- 154
Uncle Boonmee19, 140, 148, 152, 153
WENDERS, Wim 140, 142, 157-161
Nick's Movie141, 157, 158, 160, 161
WITGENSTEIN, Ludwig..... 100
WOO, John 20, 47, 57, 59, 60, 217-220, 230
Face/Off.....20, 47, 57, 58, 60, 61
Paycheck20, 217, 218, 220, 230
WYATT, Rupert 100, 104, 106-108, 110
Rise of the Planet of the Apes 100, 104, 106-108, 110

DU SIMULACRE NUMÉRIQUE

LES IMAGES DIGITALES AU DEFI DU VIVANT

Les auteurs contemporains, des plasticiens aux réalisateurs de *blockbusters*, créent des images où le réel et le virtuel semblent de la même étoffe. Leurs films, vidéos et installations exposent un monde qui émerge de l'immatérialité des écrans.

À la différence des images qui procèdent de l'imprégnation de la lumière réelle sur des surfaces photosensibles, les simulacres numériques résultent du langage binaire. Ils correspondent à du code informatique qui transforme l'image en une somme de données.

Dès lors, ceux-ci entraînent-ils une mutation de notre rapport à l'image ? En quoi induisent-ils une nouvelle perception des représentations artistiques où prime l'apport d'une subjectivité ?

Les simulacres numériques apparaissent après des millénaires d'images qui relèvent de l'ontologie et entretiennent un lien sensible avec le réel. Le spectateur ayant besoin de se projeter dans ce qui emprunte à sa nature et ce qui interroge ses aspirations, ses sentiments comme ses croyances, il attend de la simulation numérique la même capacité d'incarnation et de transfiguration que les autres moyens d'expression.

Entrelaçant la tradition et le contemporain, cette recherche analyse l'éloquence sensible du simulacre numérique au défi du vivant dans le cinéma et les arts plastiques des années 2000-2010 selon les concepts de présence, représentation et simulation.

Comment le numérique actualise-t-il des codes culturels et esthétiques hérités de l'histoire de l'art ? Cette recherche tente de comprendre la nature et le sens des simulacres numériques du vivant en tant qu'ils conjuguent l'incorporel synthétique à l'argument ontologique.

Mots-clés : Androïde, Art contemporain, Art vidéo, Cinéma, Digital, Histoire de l'art, Hologramme, Humanoïde, Identification, Immatériel, Incarnation, Incorporel, Intelligence artificielle, Numérique, Performance Capture, Présence, Réel, Représentation, Simulacre, Simulation, Virtuel, Vivant.

THE DIGITAL SIMULACRA

DIGITAL IMAGES CHALLENGING THE LIVING

The contemporary authors, from visual artists to *blockbusters'* directors, create images where the real and the virtual seem from the same cloth. Theirs movies, videos and installations show a world which emerges from the immateriality of the screens.

Unlike images which are the result of the impregnation of the actual light on photosensitive surfaces, digital simulacra stem from binary language. They are made of pure computer code that can transform the image into a sum of data.

Therefore, will the digital simulacra change our relationship to images? How do these digital sham images induce a new perception of artistic performances where subjectivity and its contributions are the prime factors?

We are confronted with these digital simulacra of images after millennia of imagery that relate from ontology and that maintain a significant link with reality. The viewer, having the need to project himself into something that borrows from his nature and that questions his aspirations, his feelings as well as his beliefs, expects from the digital simulation the same capacity for incarnation and transfiguration that he experiences from others means of expression.

Confronting and intertwining the traditional and the contemporary, this research analyses the sensitive eloquence of digital simulacra and how they face the challenge of real life, through film and in visual arts over the decade 2000-2010, based on the concepts of presence, representation and simulation.

How do the various uses of digital technology force us to update the cultural and aesthetic codes that we inherited from Art history? Thus, this research attempts to understand the substance and the meaning of the digital pretence of life, which combines the synthetic intangible with an ontological argument.

Key-words: Android, Artificial Intelligence, Art Video, Cinema, Contemporary Art, Digital, History of Art, Hologram, Humanoid, Identification, Incarnation, Intangible, Immaterial, Living, Performance Capture, Presence, Representation, Real, Simulacra, Simulation, Virtual.