

# IMAGE-FICTION, IMAGE-ACTION. Mise en jeu de la photographie contemporaine entre théorie des mondes possibles et théorie des actes d'image

Marina Romagnoli Bethonico

▶ **To cite this version:**

Marina Romagnoli Bethonico. IMAGE-FICTION, IMAGE-ACTION. Mise en jeu de la photographie contemporaine entre théorie des mondes possibles et théorie des actes d'image. Art et histoire de l'art. Université de la Sorbonne nouvelle - Paris III, 2019. Français. NNT : 2019PA030034 . tel-02865326

**HAL Id: tel-02865326**

**https://theses.hal.science/tel-02865326**

Submitted on 11 Jun 2020

**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 & MÉDIAS
LIRA EA 7343

Thèse pour obtenir le grade de
Docteur de l'Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3

ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUES ET AUDIOVISUELLES

**Marina ROMAGNOLI BETHONICO**

# IMAGE-FICTION, IMAGE-ACTION

*Mise en jeu de la photographie contemporaine entre théorie des mondes possibles et théorie des actes d'image*

**Sous la direction de**
M. **Philippe DUBOIS**, Professeur à l'Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3

Soutenue le 02 décembre 2019

**MEMBRES DU JURY**

M. **Philippe DUBOIS**, Professeur à l'Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
Mme. **Teresa CASTRO**, Maître de conférences à l'Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
M. **Joan FONTCUBERTA**, artiste visuel et photographe (expert)
Mme. **Patricia FRANCA-HUCHET**, Professeure à l'Université Fédérale de Minas Gerais
M. **Michel POIVERT**, Professeur à l'Université Paris 1 - Panthéon Sorbonne
M. **Antonio SOMAINI**, Professeur à l'Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3

# RÉSUMÉ

**IMAGE-FICTION, IMAGE-ACTION**.
*Mise en jeu de la photographie contemporaine entre théorie des mondes possibles et théorie des actes d'image*

Cette recherche porte sur la possibilité d'une application des théories des mondes possibles aux arts visuels. Une introduction à cet univers théorique est d'abord présentée, à partir des textes fondateurs, ainsi que son application dans les études littéraires, jusqu'au contexte des arts visuels. Une introduction aux théories des actes de langage est également réalisée, pour arriver au champ des actes d'image. À travers un corpus hétérogène, composé de photographies contemporaines produites par des artistes de diverses nationalités, les catégories d'*image-fiction* et d'*image-action* sont développées, articulant une théorie des mondes possibles visuels. La dynamique existante entre l'image, l'artiste et le spectateur, déclenchée par ces deux types d'image, est ensuite analysée par le biais de la théorie des actes d'image. À partir d'une méthode de recherche théorique et imagétique basée sur la *pensée complexe*, on explore l'idée d'une transmission des *manières de faire monde*, qui émerge d'une *image-fiction* active proposant un *jeu d'image*. L'hypothèse travaillée est que l'acte d'auto-dénonciation de l'image-fiction permet au spectateur de trouver des pistes de la manipulation de l'image, instaurées par le *fingere* de l'artiste. Finalement, l'image-fiction – produite, manipulée – fait acte de *simulation* d'un fragment de monde possible au moment où elle présente d'autres versions pour le monde des phénomènes, pour l'histoire et pour les individus. Ainsi, elle ouvre des voies de la *fiction* vers l'*action*, invitant le spectateur à la construction de nouveaux contextes collectifs dans l'actualité.

**Mots-clés :** Mondes possibles ; actes d'image ; image-action ; image-fiction ; *fingere* ; manipulation ; simulation ; jeu ; photographie contemporaine.

# ABSTRACT

**IMAGE-FICTION, IMAGE-ACTION**.
*Bringing Contemporary Photography into Play Between the Theory of Possible Worlds and the Theory of Image Acts*

This research focuses on the possibility of applying the theories of possible worlds to the visual arts. First, an introduction to this theoretical universe is presented, starting from its foundational texts, as well as its application in literary studies, to the context of the visual arts. An introduction to speech act theories is also provided, in order to arrive at the field of image acts. Through a heterogeneous corpus, composed of contemporary photographs produced by artists of various nationalities, the categories of *image-fiction* and *image-action* are developed, articulating a theory of visual possible worlds. The dynamics between the image, the artist and the viewer, triggered by these two types of images, are then analyzed through the theory of image acts. Starting from a theoretical and image-based research method founded on *complex thought*, we explore the idea of a transmission of *ways of worldmaking*, which emerges from an active *image-fiction* proposing an *image play*. The hypothesis worked on is that the act of self-denunciation of the image-fiction allows the viewer to find trails of the image's manipulation, initiated by the artist's *fingere*. Finally, the image-fiction – produced, manipulated – enacts a *simulation* of a fragment of a possible world as it presents other versions for the world of phenomena, for history and individuals. In this way, it opens up paths from *fiction* towards *action*, inviting the viewer to construct new collective contexts in the present.

**Keywords :** possible worlds; image acts; image-action; image-fiction; *fingere*; manipulation; simulation; play; contemporary photography.

# REMERCIEMENTS

Même si une recherche de doctorat peut se montrer une activité très solitaire, j'ai eu la chance d'avoir à mes côtés, pendant les quatre dernières années, des personnes admirables et solidaires qui ont non seulement enrichi mon parcours et permis la réalisation de ce travail, mais qui m'ont aussi donné la certitude que d'autres mondes sont possibles et réalisables dans la collectivité. Toute ma reconnaissance va :

À Philippe Dubois, enseignant-chercheur didactique et précis, qui m'a accompagné avec confiance et générosité. Je remercie sa patience face aux conflits d'une chercheuse qui est aussi artiste. Les connaissances que j'ai acquises tout au long de ces années sont des trésors qui m'accompagneront dans la continuation de mon parcours.

Aux membres du jury : Teresa Castro, Joan Fontcuberta, Patricia Franca-Huchet, Michel Poivert et Antonio Somaini, pour leur disposition à participer à ce jury de thèse. Des enseignants, chercheurs et artistes dont les parcours et travaux constituent des sources d'inspiration dans mon cheminement.

À la CAPES (Coordination de perfectionnement du personnel de niveau supérieur), fondation liée au Ministère de l'Éducation du Brésil, active dans l'expansion et la consolidation de la recherche brésilienne et qui souffre en ce moment d'un processus de raréfaction des ses ressources. Je remercie la bourse qui m'a été concédée pendant deux ans et quatre mois, sans laquelle ce doctorat n'aurait pu être achevé.

À mes confrères de l'Association des Chercheurs et Étudiants brésiliens en France (APEB-Fr), avec qui j'ai pu expérimenter la vie associative, organiser des congrès, des rencontres et des discussions pour promouvoir la diffusion des recherches brésiliennes.

À ma mère et professeure Roberta, qui m'a offert dans la vie le goût joyeux aux études et à la recherche.

À ma famille, en particulier : Misael, Bernardo, Francesca et Alan, Flávia et André, Gaetano et Vera.

À la famille Acker, qui m'a accueilli avec solidarité lors de mon arrivée à Paris.

À mes amis, toujours présents et puissants, qui m'ont aidé à être plus forte pendant ce processus. Amis dont la compagnie et les aides pratiques ont été cruciales pour l'aboutissement de ce volume : Alice, Amanda, Camila, Dani, Érico, Jeanne, Naara, Marina, Vitor, Wagner, Raul,  Antoine et Erika, Grazi et Loro *Truco* !

À Álvaro Haddad Filho, mon cher ami de la vie, lecteur attentif et commentateur extraordinaire de théories et poésies.

À Pauline Kieffer, pour les relectures affectueuses et respectueuses.

Aux artistes Luísa Horta et Ricardo Burgarelli, Marco Paulo Rolla, Marie Quéau, pour leurs réponses rapides et précises lors de mes questionnements sur leurs travaux.

À l'équipe du Bapu Claude Bernard, qui m'a cordialement accueilli pendant un moment délicat de ma vie.

À Raoul Velazco, *la bonne porte que j'ai frappée* au bon moment et qui m'a ouvert les chemins de la gravure à Paris.

À mes collègues artistes du 59 Rivoli, avec qui j'ai pu guérir ma sensibilité et partager des expériences si fertiles.

Je remercie enfin à André Almeida Rocha, qui a fait le long travail de développement Web des planches d'images qui ont pu ainsi trouver leur chemin en mouvement, mais surtout pour être mon compagnon de vie et d'aventures, comme celle de venir en France pour réaliser cette thèse. C'est à lui que je dédie, de tout cœur, ce travail.

# SOMMAIRE

**INTRODUCTION** ..... 11
1. La jongleuse de mondes ..... 12
2. L'importance d'une nouvelle théorie de la photographie ..... 17
3. Les intentions ..... 21
4. La méthode ..... 22
5. Le corpus ..... 25
6. Le parcours du texte ..... 27

## PREMIÈRE PARTIE

**CHAPITRE I. Ouverture théorique** ..... 33
1. Introduction ..... 35
**I.A. Mondes possibles** ..... 36
1. Petite introduction à l'univers théorique des mondes possibles ..... 36
2. Mondes possibles et arts visuels : une première approche ..... 50
**I.B. Actes** ..... 64
1. Brève introduction aux théories des actes : langage et image ..... 64
2. L'image-fiction et l'image-action ..... 76

## DEUXIÈME PARTIE

**CHAPITRE II. L'image-fiction : la production des mondes** ..... 85
1. Introduction ..... 87
2. Note sur la méthode de recherche et analyse des images ..... 87
**II.A. Manipuler le monde des lois naturelles** ..... 97
1. Le vol et la chute des corps ..... 97
2. La balade des têtes sans corps ..... 103
3. Jeu de miroirs ..... 110
4. Corps en lévitation ..... 117
5. La marche sur l'eau ..... 127
**II.B. Les mondes cosmologiques** ..... 129
1. Introduction ..... 129
2. Voyage lunaire ..... 130
3. Du point à la sphère ..... 137
4. Voir à distance ..... 143
5. Une place pour les possibles visuels ..... 153

**CHAPITRE III. L'image-action : la production de l'histoire** ..... 169
1. Introduction ..... 171
2. L'imbrication de l'image-fiction et l'image-action ..... 173

**III.A. Des nouvelles versions de l'histoire** ..... 176
1. Introduction ..... 176
2. (En)jeux : les fictions politiques ..... 179
3. Jouer la guerre ..... 195
4. Décors de guerre ..... 210
**III.B. Simulations de guerre** ..... 220
1. Introduction ..... 220
2. Vues aériennes ..... 228
3. La simulation à l'instar de la manipulation ..... 236
4. Jeux numériques de guerre ..... 244
5. Reconstructions possibles ..... 253

**CHAPITRE IV. Personnes possibles** ..... 263
1. Introduction ..... 265
**IV.A. Se manipuler soi-même** ..... 273
1. Les portraits-fiction ..... 273
2. Les identités trans-mondaines et les contreparties ..... 284
3. Une autofiction en image ..... 292
4. Duplications, multiplications ..... 303
**IV.B. Simulations des corps** ..... 312
1. Plasticité de l'individu ..... 312
2. Reconnaissance faciale ..... 318
3. Visages composites ..... 326
4. Le post-humain ..... 334

TROISIÈME PARTIE

**CHAPITRE V. Clôture théorique** ..... 347
1. Introduction ..... 349
**V.A. Lignes** ..... 351
1. Le jeu ..... 351
2. La manipulation ..... 359
3. La simulation ..... 365
4. L'image-fiction ..... 371
**V.B. Tissages** ..... 379
1. La théorie des mondes possibles visuels ..... 379
2. Stratégies des *manières de faire* ..... 385

**CONCLUSION** ..... 395
1. Faire monde, faire histoire ..... 396
2. Miroirs tournés ..... 399
3. Lignes de fuite ..... 402

4. La joie des possibles ..... 405

**BIBLIOGRAPHIE** ..... 408

**LISTE DES IMAGES** ..... 480

**INDEX DES NOMS** ..... 504

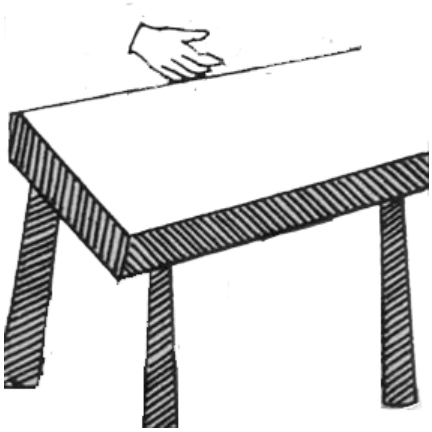
**INDEX DES OEUVRES** ..... 507

**INDEX DES CONCEPTS** ..... 512

**TABLE DES MATIÈRES** ..... 516

*On me demandait du nouveau [...] J'ai inventé un monde.*
Jean-Jacques Grandville

# INTRODUCTION



## 1. LA JONGLEUSE DE MONDES

Les deux phrases portées en épigraphe sont tirées du livre *Un autre Monde* (1842), de Jean-Jacques Grandville. Dans l'épilogue de ce récit fantaisiste, le Crayon dit à la Plume : « On me demandait du nouveau […] J'ai inventé un monde »[1]. Ce personnage, qui se montre assez avare, veut se faire gloire de toute la confection du livre dont il fait partie, considérant qu'il avait bâti seul le monde qu'il s'y est construit, selon l'histoire racontée. Ce qui m'intéresse dans cette anecdote est moins la querelle finale entre les personnages de l'ouvrage, concernant la dispute de la paternité de la création de l'œuvre, que le fait même qui s'est déroulé dans le monde des phénomènes et qui a permis cette production : une création mondaine menée par un artiste visuel.

Jean-Jacques Grandville, illustrateur français né à Nantes en 1803, fut « Un dessinateur fécond dont les productions ont été abondamment diffusées par l'estampe, la presse et le livre. Mais aussi, et surtout, un *inventeur* d'images »[2]. Son ouvrage *Un autre Monde* a été très mal accueilli par ses contemporains ; ses caractères de désordre et d'incohérence ont été fortement condamnés[3]. Toutefois, au XX^e^ siècle déjà, quelques critiques littéraires et d'art le tinrent comme un des précurseurs du surréalisme[4].

Grandville a été un artiste qui affirmait sa pratique visuelle comme créatrice des mondes. Même s'il a produit des illustrations pour des grands auteurs, tels que La Fontaine, La Bruyère, Swift, entre autres, il aspirait avec sa pratique à

> […] occuper le devant de la scène, c'est-à-dire à accorder aux images la part royale, reléguant l'écrit au rôle de commentaire subalterne. En ce sens, Grandville n'est pas plus ou moins remarquable que les autres illustrateurs de la première moitié du XIX^e^ siècle car il aspire à *autre chose* : créer de toutes pièces un univers que nul n'aurait jusqu'alors conçu et mis en œuvre.[5]

1 Jean-Jacques Grandville, *Un autre Monde*, Paris, Éd. Classiques Garnier, 2010, p. 288.
2 Daniel Grojnowski, « Grandville et l'invention d'*Un autre Monde* », dans *Un autre Monde*, *op. cit.*, p. VII.
3 Annie Renonciat, *La Vie et l'œuvre de J. J. Grandville*, Courbevoie, ACR éd. Vilo, 1985, p. 254.
4 *Ibid.*
5 D. Grojnowski, *ibid.*, p. X.

Ce désir d'articulation de mondes montre en effet une revendication des images, non soumises aux récits textuels, mais porteuses elles aussi de la force de création et de construction des mondes fictionnels elles aussi. *Un autre Monde* est un ouvrage qui concrétise cette quête de l'artiste : dans ce cas, Grandville n'est pas seulement l'auteur et l'illustrateur du livre – puisqu'il avait demandé à l'écrivain Taxile Delord de se mettre à son service en tant que simple rédacteur –, il est aussi créateur d'un *monde*[1]. Cela veut dire que « Grandville a donné à voir des réalités composites et instables, la noria du multiple, un kaléidoscope d'incessantes mutations »[2], le tout organisé selon certaines règles établies : facteurs caractéristiques d'une œuvre articulée en monde.

La curiosité sur les possibilités de concrétisation d'autres mondes possibles à travers l'image artistique est le premier facteur qui m'a interpellée à faire cette recherche. Ayant une formation à la fois pratique et théorique à l'École des Beaux-arts de l'Université Fédérale de Minas Gerais, au Brésil, j'ai développé entre 2007 et 2012 une pratique artistique orientée sur la formulation de l'art comme fabricateur de mondes différents, articulant la fiction en image détachée de recours narratifs. Je m'intéressais aux frontières mouvantes de la fiction dans la fabrication de ce que l'on appelle la *réalité*. Ces questions étaient déjà présentes dans le mémoire que j'ai écrit à l'issue de mon parcours de licence, qui portait sur la série de gravures que je présentais à côté du texte, intitulée *Architettura* (2010).

Les lignes marquées sur les feuilles de papier coton, provenues du procédé de l'eau-forte sur le métal, combinaient des images des sculptures médiévales que j'avais photographiées lors d'un séjour d'études en Italie. Ces éléments étaient organisés sous une logique libre, dans le but de fabriquer un traité d'architecture fictif composé de portails médiévaux mixés d'éléments hétérogènes. Ces architectures semblaient former des dessins de portails qui existaient dans le monde des phénomènes – de fait, lors du vernissage de l'exposition où je présentais ces gravures, j'ai été interrogée sur les endroits où j'avais vu ces ensembles. Néanmoins, un regard attentif vers ces images pouvait

1 *Ibid.*, p. XVII.
2 *Ibid*., p. XXIV.

découvrir sur leurs surfaces les pistes de leur caractère inventé, fictif. Telle était ma quête : produire un *faux* traité d'architecture qui, dans un premier temps, semblerait très sérieux et « vrai », mais qui porterait avec lui des éléments fictifs qui s'auto-dénonceraient discrètement[1]. Dans cette première recherche, figurait déjà le nom de Lucien de Samosate, ce précurseur de la fiction en Occident que j'aborde aussi dans cette thèse.

Deux ans plus tard, en 2013, j'ai débuté un parcours de master de deux ans dans la même École et Université, sous la direction de Patricia Franca-Huchet, avec un projet qui avait comme sujet la *manipulation artistique*. Le projet contenait un défi initial, « irréalisable » selon certains collègues : porter une étude qui soit à la fois pratique et théorique. Ce défi, qui semble n'avoir aucun rapport avec la recherche théorique de doctorat que je présente en ce moment, m'a appris cependant une activité essentielle : celle de travailler *avec* les images. En arts visuels, les images ne constituent pas seulement un objet de recherche, mais elles sont aussi capables d'enseigner des méthodes d'investigation et de pointer les directions de sortie dans la problématique de chaque contexte singulier. Les images sont agissantes, *imagines agentes*, elles établissent des rapports et elles échangent avec nous, à plusieurs niveaux : communicationnel, esthétique, émotif, intensif, concret, subjectif… pour en citer quelques uns.

Le résultat de la recherche de master a été un mémoire intitulé « artiste du *fingere* : la manipulation de l'image entre immanence, survivances et repli », outre deux expositions individuelles intitulées « Dupla-dobra » (Repli, 2015) et « Nuova Architettura » (Nouvelle Architecture, 2014)[2]. Si pour la première exposition la matière *tissu* et l'acte de pliage étaient les points centraux explorés – même si travaillés de diverses manières, la grande partie des objets présentés étaient des gravures sur métal et des sérigraphies produites à travers des procédés photographiques –, pour la deuxième, la photo-performance était au cœur des

1 Les images de la série sont visualisables sur : http://marinarb.com/architettura , (consulté le 11 septembre 2019).

2 « Dupla-dobra » a eu lieu entre janvier et avril 2015, au musée Memorial Minas Gerais Vale, à Belo Horizonte (Brésil). Voir : http://marinarb.com/dupla-dobra , (consulté le 11 septembre 2019). « Nuova Architettura » a eu lieu entre avril et mai 2014, au Centre Culturel UFMG, à Belo Horizonte (Brésil). Voir : http://marinarb.com/nuova-architettura , (consulté le 11 septembre 2019).

questionnements sur les ambiguïtés existantes entre les vices et les vertus abordés comme sujet. Mon rapport avec la photographie a alors commencé à partir d'une demande de mon propre travail d'atelier, qui m'a pointé à ce moment-là la forme et le médium à choisir. Je ne suis pas photographe, mais une artiste visuelle multi-média, circulant entre les savoirs-faire plus traditionnels de l'image matérielle et les pratiques numériques productrices de techno-images.

Ce que je viens de raconter constitue des motivations personnelles qui montrent comment je suis arrivée à cette recherche de doctorat qui a débuté il y a quatre ans. Des motivations qui sont fruits d'une recherche à la fois pratique et théorique, qui se prolonge depuis quelques années, menée par une artiste-chercheuse[1]. Dans ce contexte, je considère la capacité de la pratique et de la théorie à courir ensemble, selon la formule *faire le faire, penser le faire, penser la pensée, faire la pensée*[2]. Les forces du *faire* et de la *pensée* s'intercalent, ils s'entre-aident et finissent par enrichir les recherches. Ainsi, j'ai fait un choix qui a affecté ma façon de faire des recherches : celui d'aborder l'image comme active dans une étude en arts visuels. Ce choix montre que les recherches *sur* les images, même si uniquement théoriques, peuvent aussi être des recherches *en* image et *avec* les images – et nous ne pouvons qu'en profiter.

D'un autre côté des motivations, la notion de « mondes possibles » a croisé mon chemin quand j'ai assisté au séminaire « Post-photographie », donné par le Professeur Philippe Dubois à l'Université Fédérale de Minas Gerais, au Brésil, dans le programme « Chaire française de l'UFMG », à la fin 2014. À cette époque, j'étudiais pour mon master l'idée de *production de réalité*, selon Félix Guattari, pour essayer de la mettre en relation avec les constructions visuelles et les processus de création des artistes du *fingere*, ces manipulateurs de *matières* et de *concepts*. De cette découverte et de cette rencontre théorique sont apparues les questions : certaines images artistiques peuvent-elles être vues comme

1 Je tiens à remercier la Professeure Patricia Franca-Huchet pour m'avoir appris à valoriser la place de l'artiste-chercheur comme intercesseur de la pratique et de la théorie, agissant à la fois dans l'Université et dans la société.

2 Marina Romagnoli Bethonico et Roberta Carvalho Romagnoli, « Deslocamentos deleuzianos na pesquisa em artes visuais: estratégias para uma prática híbrida através da imagem », *Revista Digital do LAV*, 2016, vol. 9, n° 1, p. 63-88.

constructrices d'alternatives au monde réel tel que conçu comme donné et unique ? peuvent-elles être vues comme des mondes possibles visuels, à l'instar de la théorie des mondes possibles ? peuvent-elles avoir des effets sur ses spectateurs en ce qui concerne leur façon de *produire réalité* ? Telle une jongleuse d'images et de théories, je me suis embarquée dans l'écriture d'un projet qui a abouti à cette recherche de doctorat, désireuse de trouver des résultats à la hauteur de la complexité contemporaine. Le monde bâti dans cette thèse a été construit avec soin dans des croisements interdisciplinaires et plurimondains, transitant entre une pratique des images et la production de savoirs qui peut s'originer dans son dialogue avec les théories. C'est ce monde que je vous invite à habiter pour un moment.

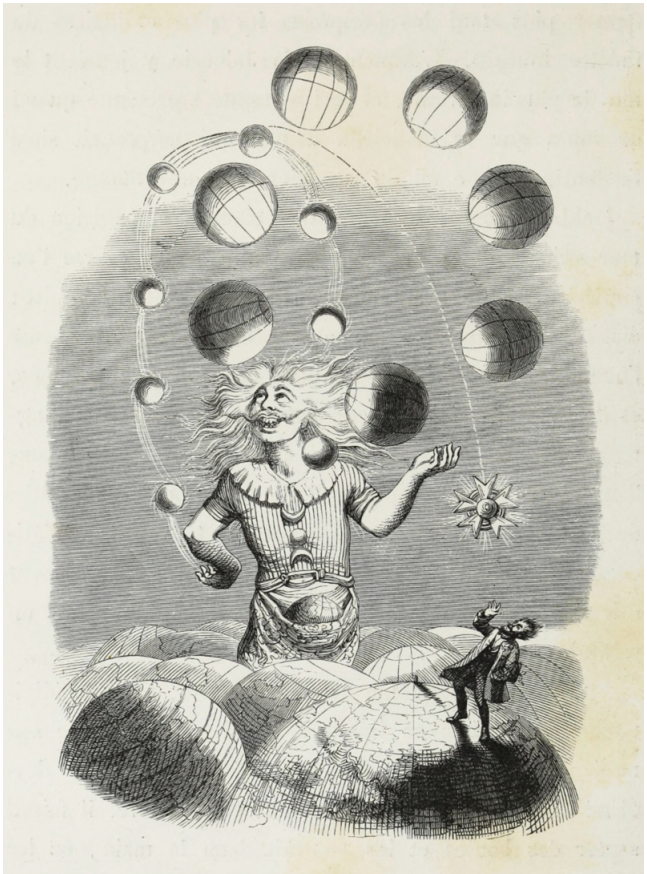


Image 1: Jean-Jacques Grandville, illustration issue du livre *Un autre Monde*, 1842.

## 2. L'IMPORTANCE D'UNE NOUVELLE THÉORIE DE LA PHOTOGRAPHIE

Au niveau conceptuel, cette recherche touche les terrains des théories de la photographie avec la volonté de contribuer, même modestement, à son développement. Considérant le parcours historique de ces théories, pendant les années 1980, la photographie est devenue un objet théorique légitimé, à partir des ouvrages qui consolident, selon Philippe Dubois, trois catégories :

> [...] d'abord l'idée d'un « noème » de la photographie (terme utilisé par Roland Barthes pour proposer une essence du médium), lequel tiendrait tout entier dans la formule du « ça a été ». Puis, et surtout (parce que son usage a été massif – même si pas du tout maîtrisé – pendant plus de dix ans), le concept d'index (ou d'indice – par distinction avec l'icône et le symbole), notion empruntée au sémioticien américain Charles Sanders Peirce qui fut convoquée successivement par Dubois, Van Lier, Schaeffer, Brunet. Et finalement, au terme de la décennie, ce mouvement aboutit à la mise en avant de cette fameuse notion du « Photographique » (c'est le titre du livre de Rosalind Krauss qui clôture les années 1980) comme catégorie en soi et pour soi. [1]

Après une décennie non tant fertile en études théoriques sur la photographie, à partir des années 2000, Dubois constate un resurgissement d'ouvrages importants sur ce sujet en France. Parmi les ouvrages de Dominique Baqué, Clément Chéroux, André Gunthert, Michel Poivert et André Rouillé[2], l'on trouve un changement de perspective : « À la question "qu'est-ce que la photographie ?" succède ainsi cette autre question de fond : "que *peut* la photographie ?" (à quoi sert-elle ? quelles sont les valeurs qu'elle véhicule et qu'on lui attribue ?) »[3]. Des investissements historiques, esthétiques, pragmatiques et tournés vers la culture visuelle marquent ces textes ouvrant ainsi la voie à des études moins centrées sur le dispositif et l'ontologie photographiques.

---

1 Philippe Dubois, « De l'image-trace à l'image-fiction. Le mouvement des théories de la photographie de 1980 à nos jours », *Études photographiques*, juin 2016, n° 34.

2 Dominique Baqué, *Photographie plasticienne, l'extrême contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2004 ; Clément Chéroux, *Fautographie : petite histoire de l'erreur photographique*, Crisnée, Yellow Now, 2003 ; C. Chéroux, *Vernaculaires : essais d'histoire de la photographie*, Cherbourg-Octeville, le Point du Jour, 2013 ; André Gunthert et Michel Poivert (eds.), *L'art de la photographie : des origines à nos jours*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2016 ; Michel Poivert, *La photographie contemporaine*, Paris, Flammarion, 2018 ; André Rouillé, *La photographie : entre document et art contemporain*, Paris, Gallimard, 2005.

3 P. Dubois, *ibid.*

L'Internet et le tournant numérique ont effectivement changé notre rapport face à toutes les images. Dans le cas de la photographie, ces deux facteurs ont provoqué des transformations non seulement par rapport à la nature de l'image photographique mais aussi par rapport à la façon dont on les produit et dont elles circulent. De nos jours, la photographie occupe une position proéminente en ce qui concerne notre rapport au monde et aux autres personnes. Cependant, ce type d'image technique ne peut plus être abordé seulement en conséquence de son pouvoir de *capture du réel*, de l'arrêt d'un temps passé, d'un *ça a été*, car, comme on l'a vu, ces théories sont aujourd'hui datées. La production, la circulation et le fonctionnement des images photographiques dans le monde contemporain nécessitent et montrent d'autres chemins théoriques moins calqués dans la représentation du monde vécu et plutôt centrés dans ce que l'image photographique *présente*, dans ce qu'elle *produit* en tant que réel, dans les transformations qu'elle exécute à partir d'un *monde* dit *de référence*.

Dans ce cadre, une *coupure de l'image avec le monde*[1] a été réalisée, une voie qui se montre, aujourd'hui, sans retour. Les changements technologiques ont eu comme conséquence la modification de la *nature* de l'image produite, si chère aux premières théories de la photographie, qui cesse d'être liée à l'empreinte de lumière laissée sur un support matériel et photosensible. Bien que le numérique n'en finisse pas avec la photographie analogique, les changements qu'il a généré sont intervenus dans notre façon de concevoir les images – toutes les images.

Ainsi, dans un premier temps, le numérique rend indifférents les divers types d'images et de médias, une fois qu'il transforme toutes les informations véhiculées – par un texte, une image ou un son – dans des codes binaires. Deuxièmement, dans le cas de la photographie, on découvre des images qui ne sont plus des captures du monde dit *réel*, mais qui présentent d'autres versions de notre monde des phénomènes, produites, ou même des mondes et des versions de mondes inconnus. Certains artistes l'attestent déjà : le monde dit *réel* n'est plus le seul monde de départ pour l'élaboration des images photographiques. Il a perdu son privilège de monde premier de départ dans la confection des objets

1 *Ibid*.

culturels. Une sorte de *trou* s'est ouvert dans le tissu d'une réalité qui était conçue comme homogène et unique ; un *trou* menant vers une pluralité de possibilités hétérogènes, simulées par les images et pouvant affirmer différentes *réalités*, au pluriel. Non seulement les images, mais aussi les développements de champs comme l'informatique, la cybernétique et les biotechnologies montrent que le paradigme de notre époque a changé. Toutefois, nous nous trouvons encore au seuil d'une transition, du moins en ce qui concerne la compréhension de tous ces changements complexes et difficiles à appréhender car contemporains, pièces du temps présent.

Dans ce contexte, un élément important a été mis en évidence : l'agentivité des images. Le pouvoir des images de causer des effets et des affects, de s'aligner avec une efficacité, de pousser à l'action – ou à la réaction –, sont des facteurs qui prennent à chaque fois plus d'espace dans le quotidien et dans les études sur les images. Dans le même temps, les textes perdent leur capacité à sensibiliser une grande parcelle de la population. Les images numériques sont les *nouveaux textes*, ces *images-textes* fruits de combinaisons du code binaire. Les images-techniques inaugurent une nouvelle ère, à partir du moment où l'appareil photographique naît de la « textolâtrie », comme dirait Vilém Flusser[1].

Dans un monde en crise, la photographie est devenue la protagoniste des *manipulations*, ce type d'image étant un *outil puissant de persuasion*[2]. J'utilise le terme « manipulation » non dans sa conception de manipulation de masse déjà mise au travail dans le XX$^{e}$ siècle, mais dans un double sens qui renvoie aux deux régimes contemporains de fonctionnement des images photographiques, qui sont explorés dans cette thèse et qui semblent fonctionner ensemble et de façon inséparable, comme deux pôles en tension magnétique : l'image-action et l'image-fiction. D'un côté, l'on trouve des images insistant pour donner une seule version de la *réalité*, du monde dit *réel*, ou des événements politiques ; des images manipulées mais qui cachent ce caractère, voulant se présenter comme la *vérité* ; des images certes actives mais qui visent la paralysie de ses récepteurs, qui ont

1 Vilém Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, Belval, Circé, 2004.

2 David Colon, *Propagande : la manipulation de masse dans le monde contemporain*, Paris, Belin, 2019.

pour but la fermeture des horizons de pensée et de la diversité de production de réalités. De l'autre, des images également manipulées mais qui s'auto-dénoncent en tant que telles ; des images ouvrant aux *possibles*, qui les construisent et les exposent ; des images actives et qui génèrent action, qui veulent contribuer à la pensée et à la création d'un monde actuel plus pluriel, moins dominé par des forces hégémoniques. Cette polarisation n'est pas manichéenne, on le verra, quoiqu'elle montre tout de même deux logiques distinctes de faire face au monde vécu.

Dans ce travail, j'ai cherché principalement des images qui sont en quête d'un mouvement transformateur et qui veulent propager une sorte d'*action libre* dans le monde des phénomènes. Le système économique qui nous gouverne – et qui gouverne aussi nos gouvernements – veut *anéantir* toute forme d'invention, de transgression et de mouvement qui construit et qui affirme la *différence*. Curieusement, cet anéantissement est fait à travers l'*incorporation* de cette *différence*, visant à la dominer. Cette démarche hégémonique est *homogénéisatrice* et elle n'est pas une nouveauté. Ce qui change de nos jours est peut-être notre façon de faire face à ces forces dures de domination, non à travers la confrontation directe, mais à partir de mouvements flexibles qui se tournent vers d'autres formes de vie, vers de nouvelles subjectivés et de nouvelles collectivités.

Au-delà d'un monde unique qui nous est imposé, il en existe d'autres, possibles, à être inventés. Dans cette quête, l'image photographique a une tâche cruciale, qui est esthétique et aussi étique, pour la construction des nouveaux mondes, des nouveaux contextes à actualiser dans le monde vécu. Étudier les usages et les mouvements de la photographie aujourd'hui, ainsi que le pouvoir effectif de ces images à générer *action*, se trouve être un travail utile. Pour m'y atteler, j'ai suivi les pistes des théories des mondes possibles et des théories des actes d'image afin d'explorer la possibilité de l'articulation d'une nouvelle théorie de la photographie, à savoir une *théorie des mondes possibles visuels*. Cette dernière se veut une théorie qui peut aborder à la fois les images photographiques en elle-mêmes et les réseaux de relations qu'elles établissent

entre elles et avec leurs récepteurs – relations qui permettent l'accessibilité à différents mondes possibles visuels stipulés et qui mènent de la fiction à l'action.

## 3. LES INTENTIONS

De même qu'elles ont le pouvoir de *manipuler* les personnes, les images possèdent celui de les informer. Mais pas seulement : elles peuvent les ouvrir à la pensée, les sensibiliser, leur présenter des possibilités face à une référence donnée, entre autres facteurs. Suivant ces affirmations, quelques points dans les cheminements de cette recherche ont été définis comme des objectifs principaux à poursuivre. Dans le développement de mon hypothèse initiale, ceux-ci comprennent :

- Les images peuvent être articulées en tant que puissances créatrices de mondes. Des mondes non seulement fantastiques ou fictifs, bien qu'ils puissent l'être, mais surtout des mondes qui peuvent nous montrer d'autres versions pour une référence donnée. D'autres mondes possibles peuvent être actualisables à travers l'image photographique et, ainsi, montrer que *réaliser* différemment le monde vécu n'est pas une tâche impossible.
- Les qualités de l'image évidemment manipulée touchent à la fois les instances subjectives, permettant la modélisation de nos identités, et les instances sociales, pouvant avoir des effets non seulement dans les subjectivités, mais aussi dans les structures qui nous organisent en société. J'ai voulu démontrer comment les images peuvent être des agents des changements mondains, surtout en tant que *professeures* des *manières de faire monde*. Les images transmettent, entre autres choses, une connaissance du *comment* faire, du *comment* construire, du *comment* articuler, du *comment* changer – connaissance qui a comme interlocuteurs des agents humains participants à ce processus.
- Ce monde où nous sommes n'est plus sur un piédestal qui garantit son statut d'unicité et de privilège par rapport aux autres versions possibles de mondes. J'ai cherché un fonctionnement positif de la fiction, contrairement aux théories de la fiction qui voient les univers fictionnels comme des entités séparées du monde vécu, n'ayant pas d'effets concrets dans ce monde. Dans le cas de la

fiction articulée en image, à l'instar de la catégorie *d'image-fiction* et des théories des mondes possibles, devient justifiable un fonctionnement de la fiction par rapport à ses effets sur les spectateurs : les *images-fiction* génèrent *action libre*.

- J'ai aussi ambitionné de faire connaître la « manipulation » comme une puissance de *production* d'images, de réalités et de mondes, contre une vision qui privilégie ses fonctionnements négatifs et qui nous considère comme des victimes des images manipulées. Ainsi, les mouvements des images agentes ont été considérés tel un jeu processuel, qui englobe trois acteurs : l'image, l'artiste et le spectateur.
- De penser la catégorie de « simulation » de manière non-catastrophique, mais comme *acte d'image* qui a comme conséquence la simulation de fragments de mondes possibles. La simulation correspond à un *degré* de réalité et non à la négation de la réalité même.
- D'articuler une théorie de l'image bâtie à partir des théories des mondes possibles et en croisement avec les théories des actes d'image. Une théorie qui ne se veut pas hégémonique ni *vérité unique*, qui ne veut pas se substituer à d'autres théories, mais qui désire être une contribution aux théories de la photographie et qui peut être utilisée comme un outil pour mieux comprendre et pour mieux gérer le monde contemporain.

## 4. MÉTHODE

Dans le parcours pour connaître mon objet d'étude, je me suis confrontée à d'importants obstacles, à savoir : comment aborder les images de manière à considérer les réseaux de relations qu'elles établissent entre elles ? comment croiser des temporalités hétérogènes articulées par les images elles-mêmes ? comment étudier l'agentivité des images dans le monde vécu, les effets qu'elles peuvent avoir sur les spectateurs ? Comme je l'ai dit au début de cette introduction, dans le contexte contemporain, il devient de plus en plus difficile de ne pas travailler *avec* les images dans les recherches en arts visuels. Penser une

méthode spécifique et l'appliquer à des objets visuels – qui sont dans un mouvement perpétuel de survivance et d'agentivité – ne m'a pas semblé une bonne tactique.

Pour penser la question des forces d'images qui propagent le *faire monde*, j'ai proposé de travailler avec des planches d'images en parallèle du texte. Un tel recours permet aux mouvements d'images de se développer et d'être perçus. Comme je le faisais déjà dans mes pratiques d'atelier – et comme je l'avais fait lors de ma recherche de master, j'ai pu attester l'efficacité de cette stratégie. Sur les planches, les images ne sont pas statiques : elles se connectent entre elles, elles créent des réseaux de relations, elles génèrent des effets et, ainsi, sont plus facilement capables de nous apprendre quelque chose sur ces mouvements. Travailler une pensée des images par planches n'est pas un recours nouveau, mais reste encore assez efficace. Plusieurs artistes, cinéastes, stylistes, historiens et théoriciens de l'art, entre autres *penseurs* d'images, s'y sont déjà essayés. André Malraux, Sergeï Eisenstein, Aby Warburg, Gerhard Richter, parmi d'autres exemples, ont organisé différents types de pensées par montage[1]. Même les *mood boards* de la mode articulent ces mouvements[2]. Dans cette thèse, je présente quelques planches qui constituent une cartographie des articulations des catégories étudiées, telles que « Le vol et la chute des corps », « Corps en lévitation », « Décors de guerre », entre autres. Sur les planches, on aperçoit des petites *fictions* qui voient le jour à partir des mises en relations des images. Ces fictions, comme des fils conducteurs, permettent les connexions entre les images, presque en créant des figures de liaison entre elles mais aussi permettant la création de parcours créatifs de la part de l'observateur.

Les rapports de forces ici travaillés se constituent de manière singulière, adaptée aux nécessités de cette recherche spécifique, qui n'est ni un Atlas, comme l'a fait Warburg, ni un travail artistique, comme celui de Richter. La logique visuelle que j'applique suit des chemins qui s'ouvrent au fur et à mesure que je manipule,

1 Voir, par exemple : André Malraux, *Le Musée imaginaire de la sculpture mondiale*, Paris, Georges Lang, 1952 ; Aby Moritz Warburg et Roland Recht, *L'atlas Mnémosyne*, Paris, l'Écarquillé/INHA, 2012 ; Helmut Friedel (ed.), *Gerhard Richter : atlas*, Köln, Walther König, 2006.

2 Je tiens à remercier le Professeur Antonio Somaini pour ces rappels, lors de ma communication au séminaire doctoral du LIRA, qui a eu lieu à la Maison de la Recherche, le 1er juin 2018.

dans mes mains, dans l'écran et dans ma tête, les images, en articulation avec la théorie et le texte. Je me sers des planches pour laisser les images performer, pour favoriser la circulation des relations, des fictions et des tensions existantes – des figures de liaison que j'établis et étudie. Cette stratégie méthodologique m'intéresse pour appliquer, grâce à la planche, la pensée d'une transmission des forces entre les images – et entre les images et les spectateurs – tout à fait cohérente, comme s'il y avait une adéquation entre le contenu étudié et la méthode pratiquée. Les planches sont travaillées parallèlement au texte qui, à son tour, construit des parcours analytiques dans chaque planche d'images.

Ainsi, j'ai pu me livrer aux flux des images – activité à la fois fascinante et fertile. Cependant, un autre obstacle est apparu : au niveau de l'application de ce recours à une recherche théorique, la planche en elle-même n'apparaît pas suffisante sans pensée conceptuelle qui soutienne cette pratique de recherche *avec* les images. Pour cette raison, j'ai convoqué les idées de *rhizome* et de *plan d'immanence*, de Gilles Deleuze et Félix Guattari, ainsi qu'une *pensée complexe*, suivant les chemins présentés par Edgar Morin et certaines branches de la cybernétique. Ces ressources théoriques se trouvent adaptées aux fonctionnement des images, à leur façon de *bouger*, de convoquer et d'affecter leurs regardeurs. Le paradigme qui guide mes pensées dans ces pages est certainement celui de la complexité.

De même, afin de travailler des théories diversifiées, provenant de différents domaines d'études – la logique, l'esthétique, la théorie littéraire, entre autres –, l'idée d'articulation de différents plans, dans l'immanence, m'a été très utile. La rigueur de la méthodologie ici employée et construite se trouve justement dans la sustentation de différents plans et de différents régimes, pour aboutir à une théorie qui veut se trouver utile à la fois pour la communauté universitaire et en dehors de l'Académie, dans les pratiques artistiques et sociales. On ne peut oublier que les activités de recherche gardent un rapport avec la société : quand on débute une investigation à l'Université, un compromis éthique est établi entre nous et le collectif. Nous sommes responsables non seulement des connaissances que l'on produit, mais aussi des méthodes que l'on pratique.

Une *pensée* et une *méthode* doivent alors être conformes, car elles doivent fonctionner ensemble. Accepter les chemins que le travail et les objets eux-mêmes nous ouvrent et nous montrent est aussi important qu'avoir une méthode solide – la solidité d'une méthode se donne dans cette rigueur qui réside dans l'articulation du *dur* et du *flexible*, du *connu* et de l'*inconnu*. Tel est le plaisir de la recherche : la constante confrontation au *différent*, c'est-à-dire, le constant appel à sortir de nous-mêmes pour rencontrer le *dehors*, pour découvrir le *nouveau* – des mouvements qui génèrent le savoir. Les *manières* dont on produit les connaissances ont la même importance que les pensées que l'on produit.

## 5. LE CORPUS

Le corpus exploré dans cette thèse est constitué d'images très hétérogènes. Des images photographiques, certes, mais provenues de différents contextes, faites par divers artistes de nationalités variées. Il est composé d'images *manipulées* à la fois d'un côté technique, des moyens concrets de manipulation dont on peut se servir surtout après l'avènement du numérique, et d'un côté des *manières de faire*, c'est-à-dire de la fondation de l'image en tant que monde possible et de ses effets d'image produite capable de propager ses *manières de faire monde*.

Justifier un tel corpus peut s'avérer une tâche difficile. Cependant, comme je l'ai écrit dans la section « Méthode », je parie du côté des fonctionnements rhizomatiques, sans exclure la quête d'une rigueur qui peut certainement exister à l'intérieur des structures moins linéaires. Travailler les images en considérant leurs mouvements complexes implique de se livrer à un flux qui dialogue avec nous et qui empêche toute illusion de contrôle sans exception. Par ailleurs, mon interface avec la pratique visuelle encourage un désir de concrétisation d'un projet qui ne soumet pas les images à la théorie, mais qui laisse la théorie se construire avec le visuel – telle est la voie de production que je cultive. En tant qu'artiste-chercheuse qui travaille des images, je me laisse entrer dans leurs flux, me contaminer par

leurs élans. Quand une image m'amène vers une autre, le minimum que je puisse faire est d'investiguer les pistes de ces mouvements. Cette pratique et cette disposition ont comme conséquence la cohabitation sur les planches d'images des éléments provenus d'époques différentes et de contextes multiples.

Un autre facteur important dans le choix du corpus a été l'inclusion de jeunes artistes. Ce facteur n'a pas exclu la coexistence d'images plus connues de l'histoire de l'art, faites par des artistes d'une autre génération. Cependant, confronter des objets contemporains à des objets qui ont déjà été étudiés fait gagner un intérêt en ce qui concerne la compréhension du temps présent que nous partageons dans ce monde. La théorie que j'ai démontrée dans cette thèse cherche des solutions faisables dans le temps présent. Ainsi, l'analyse des œuvres contemporaines se fait incontournable. Mon effort consiste à aborder la contemporanéité, même si je ne peux pas bénéficier d'un recul temporel pour mon approche.

De cette façon, j'ai choisi de permettre aux images de mon corpus de *performer* sur les planches et tout au long du texte. Le développement Web des planches d'images m'a permis un premier essai de cohabitation d'images fixes et en mouvement sur une planche d'analyse[1] – travail qui a eu une grande importance durant ces quatre dernières années. D'ailleurs, les similitudes et les divergences entre chaque image ou groupe d'image permises par les planches, en plus du dialogue que j'ai établi avec mes objets d'études, ont enrichi cette recherche d'une autre sorte de rigueur, non linéaire et contrôlée. Une rigueur qui s'est formée dans le mouvement libre, dans le *contrôle* comme dans le domaine de la cybernétique : *contrôle* qui signifie *gérer avec*. Ainsi, j'ai pu bénéficier de certaines spécificités de la recherche en arts visuels : accompagner les transitions entre les images, faire le traçage des relations qu'elles établissent, expérimenter un type de liberté que le visuel permet par ses caractéristiques singulières mêmes.

1 Je tiens à remercier André Almeida Rocha pour ce travail de développement Web en HTML et CSS.

## 6. LE PARCOURS DU TEXTE

Le titre de cette thèse montre les principales notions mises en évidence tout au long du texte : « image-fiction » et « image-action ». Le terme « image » est ici considéré comme un *ensemble de propositions* qui permet la *mise en jeu* du factuel et du fictionnel. L'expression « mise en jeu » est comprise dans deux sens : comme oscillation entre deux polarités, mais aussi comme exposition des croyances du spectateur « […] à la construction mentale d'un autre monde, d'un monde différent de son expérience ordinaire »[1]. *Mise en jeu* alors de l'image photographique contemporaine à partir du croisement des théories des mondes possibles – appliquées au domaine de l'image – et des théories des actes. Ce croisement comprend un mouvement qui va de la *fiction* à l'*action*, un mouvement permis par l'image-fiction qui stimule son spectateur à l'*action libre*, différemment du mouvement de l'image-action qui, malgré son nom, ferme l'horizon de possibilités d'action dans une seule version mondaine, stimulant les spectateurs à des réactions closes, voire *programmées*. Les images-action participent aux *programmes* qui définissent la *réalité hégémonique*, mais n'exposent qu'une des combinaisons possibles d'un *coup de dés* ; les images-fiction, à leur tour, créent des stratégies contre les *programmes*, cherchant à produire d'autres réalités à partir des autres faces des dés, des autres combinaisons possibles, différentes de celles actualisées dans le monde vécu.

Avant de présenter brièvement les parties principales de ce texte, j'ai besoin d'expliciter certaines questions pratiques concernant le fonctionnement des planches d'image qui accompagnent ce volume. Sept planches d'images sont présentées en version numérique et en version papier. La version numérique a permis, à partir du développement Web, la mise en mouvement de certaines vidéos et œuvres de réalité virtuelle qui, dans la version papier, ne fonctionnent évidemment pas. La liste des images présentées se trouve à la fin de ce volume, divisée en deux parties : planches et texte. Cependant, dans la version numérique, il suffit de mettre le curseur sur une image pour que ses informations apparaissent.

1 Françoise Lavocat, *Fait et fiction : pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016, p. 225.

Aussi, il est possible d'élargir séparément chaque image de la planche. La version numérique des planches correspond à la dynamique de ce dispositif que j'ai voulu mettre en fonctionnement – la version imprimée étant beaucoup plus limitée. Tout au long du texte, je renvoie aux planches, car elles ont été conçues comme un dispositif accompagnant le texte *activement*, et non comme une manière de l'illustrer. Les planches sont un travail parallèle mais indispensable à la construction de cette théorie.

Alors, l'on débute notre parcours avec une question centrale : qu'est-ce qu'un monde ? Dans le Chapitre I, je fais une introduction des théories des mondes possibles, de leur histoire et définitions depuis Gottfried Leibniz, abordant les théoriciens Saul Kripke, David Lewis et Nelson Goodman. Je passe ensuite au champ de la théorie littéraire des mondes possibles, organisé dans un premier temps par Thomas Pavel, Lubomír Doležel et Marie-Laure Ryan. Dans le contexte français, on passe par les travaux principaux de Françoise Lavocat sur ce sujet. En ce qui concerne les domaines de l'image, dans lequel il n'existe pas beaucoup d'ouvrages sur les mondes possibles, on fait une introduction des théoriciens qui avaient déjà indiqué les voies d'application des ces théories aux images, tels que Jean-Marie Schaeffer, Philippe Dubois et André Gunthert. On passe ensuite aux textes de Bernard Guelton, Jairo Dias Carvalho et Alain Boillat, qui se sont plongés plus spécifiquement dans cette question. Dans le contexte des arts visuels contemporains, l'expression « mondes possibles » est de plus en plus employée, quoique non explorée théoriquement. Je convoque ainsi la notion d'« image-fiction », telle qu'utilisée par Philippe Dubois, pour créer une première approche aux questions liées à l'image en ce qui concerne ses formes de fabrication, de manipulation, d'articulation de polarités – comme fait/fiction, vrai/faux, entre autres – et de sa pensée des *manières de faire*.

Toujours dans le Chapitre I, j'introduis le champ des théories des actes de langage, passant par les pensées de John L. Austin et John Searle, pour arriver au récent plan des théories des actes d'images. J'aborde de manière introductive les travaux de David Freedberg, d'Alfred Gell et de William John Thomas Mitchell, ainsi que le contexte des études de la culture visuelle, en France et en Allemagne.

Finalement, un croisement des théories des mondes possibles et des théories des actes est proposé afin de débuter les parcours analytiques de la thèse. L'imbrication existante entre la fiction et l'action est mise en évidence, ainsi que les notions d'« image-fiction » et d'« image-action », avec les axes théoriques principaux de cette recherche.

L'on débute le Chapitre II en faisant un point sur la méthode employée dans cette étude, basée sur certaines notions de Gilles Deleuze et Félix Guattari – telles que le « rhizome », la « multiplicité » et le « plan d'immanence » –, en intersection avec la *pensée complexe* articulée par Edgar Morin. Ainsi, on commence les analyses des images figurant sur les planches qui accompagnent ce volume. Des groupes de rapprochements sont créés à partir des relations que les images établissent entre elles. Durant les entractes des analyses, certains sujets théoriques sont abordés, ce qui démontre la logique d'avancement de la thèse, basée sur un fonctionnement collaboratif entre les théories et les objets, entre la *pensée* et la *pratique*. Ce chapitre est consacré aux images ou ensemble d'images qui travaillent des versions physiques du monde actuel et de l'Univers. Dans la partie II.A, les lois naturelles du monde des phénomènes constituent les mondes de départ pour la fabrication d'autres versions de ce que l'on appelle usuellement la *réalité donnée*. Dans la partie II.B, on quitte la planète vers la découverte des mondes possibles cosmologiques, à partir d'un voyage virtuel dans l'Espace qui facilite un regard distancié pour observer la Terre. Les questions de la *référence*, de l'*accessibilité* et des *relations mondaines* sont mises en évidence, ainsi que le *pacte* que l'image-fiction établit avec son récepteur en confrontation avec l'*univers de croyance* de ce dernier. Dans ce chapitre, les théories des mondes possibles et les théories de la fiction constituent les bases principales pour consolider la catégorie d'« image-fiction ».

Dans le Chapitre III, les récits historiques et politiques occidentaux, avec les images qui les accompagnent, constituent les mondes de départ pour des artistes fabriquant d'autres versions de ce que l'on appelle usuellement le *passé* de l'humanité et le *présent* tel que divulgué par les discours dominants des médias et des gouvernements des États-nations. Ce chapitre est consacré aux images ou

ensemble d'images qui travaillent des versions de l'histoire du monde vécu. La catégorie d'« hégémonie » est abordée, ainsi que les mouvements existants entre l'hétérogénéité et l'homogénéité dans la construction des versions mondaines. Les domaines explorés sont prioritairement ceux des théories des actes d'image et des théories sociologiques du jeu (de Johan Huizinga et de Roger Caillois, mais aussi des études plus récentes liées aux *game studies*), croisant les notions d'*agentivité* et d'*efficacité* de l'image, de *jeu* et de *sérieux*. Un premier schéma théorique est présenté, indiquant la logique du *jeu* proposé par l'image tel que je le conçois. La problématique de la *guerre contre la terreur* en articulation avec le *clonage* est aussi introduite, selon l'hypothèse de W. J. T. Mitchell sur l'âge de la reproduction biocybernétique. Vilém Flusser est convoqué pour travailler les notions de « simulation », d'« appareil », de « programme » et de l'« homo ludens » – ce dernier est, selon Flusser, la figure capable de participer aux jeux des manipulateurs, exerçant sa capacité de *techno-imagination*.

Le Chapitre IV, dernier chapitre d'analyse des objets, clôture la deuxième partie de la thèse. On y aborde la question des *personnes possibles*, par le biais du concept de « contrepartie » de David Lewis, en confrontation avec les « identités trans-mondaines » de Saul Kripke. Les objets de ce chapitre sont surtout des photo-performances faites par des artistes travaillant leur image, des *identités en quête d'altérité*. Les *autofictions* en image sont abordées, ainsi que la question des *répliques* et du *clonage*. Dans le sous-chapitre IV.B, le sujet de la simulation est exploré en regard de la gestion des corps dans la contemporanéité, à travers le fonctionnement des récentes technologies. On passe par les questions de *plasticité d'un individu*, des *visages composites*, de la r*econnaissance faciale* et du *post-humain*. Les images artistiques sont abordées à côté d'exemples impliquant des applications mobiles et de récents codes informatiques.

Finalement, le Chapitre V se présente comme une clôture théorique conséquente à tous les passages parcourus. L'on met en termes la théorie bâtie, explicitant les principales lignes qui la constituent – à savoir le jeu, la manipulation, la simulation et l'image-fiction – ainsi que les principaux tissages que ces lignes peuvent tresser – à savoir, la théorie des mondes possibles visuels et les stratégies

des *manières de faire*. D'autres schémas explicatifs qui accompagnent la théorie sont présentés : celui de l'image-fiction et celui des relations d'accessibilité entre les mondes d'un ensemble de mondes. L'on conclue qu'*un nouveau type de révolution est en train de devenir possible*, car nous vivons le temps des *manières de faire*, qui ouvre la voie à des stratégies d'action contre certaines parties des modèles qui définissent ladite *réalité programmée*. Dans ce contexte, les images sont *professeures* et portent en elles des savoirs-faire et des méthodes à transmettre à qui de droit.

Ces quatre dernières années, je me suis lancée dans l'aventure d'un essai d'application des théories des mondes possibles aux arts visuels. J'ai parcouru le plus vastement possible les terrains théoriques convoqués, qui sont nombreux mais qui étaient nécessaires à cette tentative. Je vous invite alors à explorer cette thèse, bâtie comme un monde comportant ses règles de cohérence et peuplé de multiples images, afin de connaître la problématique de ce parcours de recherche. Le résultat que je présente en ce moment n'a été possible que grâce à l'état actualisé par les dés lancés : dans un monde où je n'aurais pas connu les théories des mondes possibles lors d'un séminaire donné par un professeur enseignant à Paris, lorsque j'étudiais la *production de réalité* par les biais des arts visuels, je ne serais pas venue en France faire cette recherche de doctorat. Même si, dans un autre monde possible, je pourrais avoir découvert ces théories, le texte et les planches ici présentés doivent beaucoup à toutes les composantes de *déterritorialisation* et de *reterritorialisation* dues à ce déplacement spatial et subjectif qui m'a amené du Brésil à la France. Commençons.

$3^2$

# PREMIÈRE PARTIE




## CHAPITRE I.

*Ouverture théorique*

Page précédente
Image 2 : Philippe Parreno,
*No More Reality*, photogramme,
1991.

# 1. INTRODUCTION

Je voudrais débuter par une histoire. Celle d'une petite fille qui demande à sa mère si tous les mondes sont en train de finir. Une drôle de question que sa maman ne comprend pas bien. La petite fille répète son interrogation, en se disant que, peut-être, c'est elle qui ne sait pas poser sa question. Elle essaye de changer le mot « monde » par « pays », sans bien connaître la différence entre les deux. Sa mère lui dit d'expliquer ce qu'elle veut dire, pour qu'elle puisse l'aider à bien choisir le mot. Finalement, la fillette dit : « D'abord, il y a eu le village plongé dans la boue[1]. Ensuite, les bombes à Paris[2]. Est-ce que des choses comme ça vont arriver dans tous les mondes ? Dans le nôtre aussi ? ». Sa maman lui a répondu de ne pas s'inquiéter et lui a expliqué, doucement, ce qu'elle considérait comme la cause de tout cela : les excès du capital et l'avidité de pouvoir.

C'est cette maman qui m'a raconté cette anecdote. Curieusement, elle était ma professeur d'histoire à l'école élémentaire. Elle m'a raconté aussi qu'elle a répondu de cette façon-là pour que sa fille, âgée de six ans, ne soit pas inquiète. Dans le même temps, elle n'était pas sûre du peu d'importance de cette question : tous les mondes se terminent-ils ? Peut-être qu'il y avait une certaine lucidité – le nom « monde » est au pluriel –, une sorte de clairvoyance possible aux enfants ? La petite fille ne demande pas si c'est la fin *du monde*, elle s'interroge sur la fin *des mondes*. D'abord, et peut-être sans le savoir, elle a une conception *plurimondaine* de ce que l'on appelle la *réalité*. Comme le philosophe qui affirme que « Nous ne sommes pas en train de parler des multiples solutions possibles de remplacement d'un unique monde réel, mais de la multiplicité de mondes réels »[3]. Alors, se peut-il que le monde soit plusieurs, que la réalité ait maintes couches ?

1 Elle fait référence à l'accident d'un barrage minier qui s'est rompu le 05 novembre 2015 à Mariana, dans le sud-est du Brésil. C'était une vraie catastrophe écologique, qui a fait couler de la boue toxique tout le long du fleuve *Doce* jusqu'à l'Océan Atlantique.

2 Elle parle des attentats du 13 novembre 2015, à Paris.

3 Nelson Goodman, *Manières de faire des mondes*, Paris, Gallimard, 2006, p. 16.

# I.A. MONDES POSSIBLES

## 1. PETITE INTRODUCTION À L'UNIVERS THÉORIQUE DES MONDES POSSIBLES

Mais alors, qu'est-ce qu'un monde ? « Monde » peut désigner un astre ou un corps céleste, le système planétaire de la Terre. Sans aller très loin, une convention dans presque toutes les définitions de ce mot le désigne comme un ensemble d'êtres et/ou de choses, organisés selon certaines lois. On parle de *monde réel* familièrement comme d'une certitude : tout ce que l'on voit dans ce monde des phénomènes, sur ou sous la Terre, qui s'inscrit dans cette enveloppe gazeuse qui l'entoure ; tout ce qui est actualisé, devant nous, nous-mêmes. Cependant, aujourd'hui, on commence de plus en plus à parler de *monde possible* comme de quelque chose d'également évident. À partir du moment où l'on considère un monde possible par rapport au monde réel, on est déjà dans l'idée d'une pluralité de mondes, même abstraite.

Selon le philosophe Jacob Schmutz, pour penser cette notion de *mondes possibles* il convient de distinguer trois grandes manières d'en parler, vu que

> [...] derrière l'évidence de la notion se bousculent plusieurs concepts de « monde possible », qui nous paraissent à première vue liés mais dont on verra qu'on doit en réalité les distinguer soigneusement les uns des autres : par « mondes possibles », nous pouvons en effet songer à des mondes purement imaginaires ou simplement à des mondes futurs, ou encore à d'autres planètes ou étoiles, peuplées de créatures d'un autre type.[1]

La première conception que Schmutz distingue est cosmologique, selon laquelle il existe d'autres étoiles et planètes et où l'adjectif *possible* signifie quelque chose qui peut coexister actuellement avec notre monde – par conséquent, une capacité d'*existence* est donc présupposée. La seconde est littéraire, selon laquelle les mondes possibles sont des mondes imaginaires ou fictionnels – où l'adjectif *possible* signifie *fictif* ou *imaginaire* – et la capacité d'existence n'est pas

1 Jacob Schmutz, « Qui a inventé les mondes possibles ? », *Cahiers de philosophie de l'Université de Caen*, 2006, p. 10.

présupposée. La troisième conception serait celle purement épistémologique, où un monde possible est fait d'un agencement différent de notre monde, sans y changer les créatures et les substances, mais seulement les agencer autrement. Dans ce sens, l'adjectif *possible* a le sens d'un opérateur modal et la capacité d'existence n'est pas présupposée comme coexistence, comme dans le premier cas, mais comme *possibilité* par rapport à un monde qui pré-existe – et, du coup, on peut avoir de manière excluante, soit une version, soit l'autre. Toutes les trois conceptions définissent des champs distincts de pensée des mondes possibles, avec des structures conceptuelles déterminées, mais qui ne laissent pas de s'entremêler.

Selon la théoricienne Françoise Lavocat, l'idée selon laquelle il aurait pu y avoir plusieurs mondes est ancienne et remonte probablement à Démocrite[1]. Toujours selon l'auteure, au Moyen Âge, la thèse selon laquelle Dieu aurait pu, ou non, créer plusieurs mondes fait débat. C'est dans le contexte de la modernité que la notion de *mondes possibles*, au pluriel, apparaît dans la discussion sur le pouvoir divin de Dieu de créer d'autres mondes, infiniment, comme le montre Schmutz[2]. C'est Leibniz qui, même s'il n'est pas le premier à utiliser l'expression ni à la théoriser, est connu aujourd'hui comme le père des *mondes possibles* de la modernité. Dans sa *Théodicée*, Leibniz parlera du *meilleur des mondes possibles*, notamment notre monde réel des phénomènes, celui que Dieu a choisi d'actualiser – et Dieu ne pourrait que choisir le mieux. Comme résume Lavocat,

> Leibniz, dans la troisième partie de *La Théodicée*, dans le passage consacré au rêve de Théodore, prêtre de Delphes, définit comme mondes possibles les chambres-bibliothèques d'une pyramide infinie qui contient toutes les versions et variantes possibles de la vie de Sextus Tarquinus s'il avait choisi d'écouter le conseil de Jupiter de renoncer au trône. Au sommet de la pyramide se trouve le plus beau des mondes, le meilleur des mondes possibles, le monde tel qu'il est.[3]

1 Françoise Lavocat, *Fait et fiction : pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016, p. 381.
2 J. Schmutz, « Qui a inventé les mondes possibles ? », *art. cit*.
3 Françoise Lavocat (ed.), *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010, p. 15.

Dans son rêve, la déesse Pallas amena Théodore à se promener dans le palais des destinées dont elle a la garde et où « Il y a des représentations, non seulement de ce qui arrive, mais encore de tout ce qui est possible ; et Jupiter en ayant fait la revue avant le commencement du monde existant, a digéré les possibilités en mondes et a fait le choix du meilleur de tous »[1].

La pyramide dont Leibniz parle est une sorte d'univers de mondes possibles non-actualisés. Pour lui les mondes possibles sont transcendants, ils ne peuvent pas coexister avec notre monde actuel car ils habitent l'esprit divin. Les appartements de la pyramide qu'il décrit comme des *mondes* non-actualisés étaient représentés tout en détail, en correspondance avec un livre de chaque monde et de ses destinées, qui se trouvait dans chaque chambre. Dans chaque appartement, et dans chaque livre, Théodore voyait de nouvelles scènes représentées devant ses yeux et, en montant la pyramide, il arriva finalement au sommet, *le vrai monde actuel*, comme désigné dans la *Théodicée*. Leibniz est sûr du plus haut niveau de notre monde dans l'échelle hiérarchique des mondes. Il reste toujours important de remarquer que dans le contexte des mondes possibles modernes

> […] notre monde est bien le seul monde réel, puisque sa réalisation implique la négation de la réalisation actuelle de tout autre monde possible. La projection des mondes possibles reste alors seulement une tentative d'explication – de consolation, diront certains – du fait que notre monde réel n'aurait pas nécessairement dû être tel qu'il est, mais qu'il aurait en réalité toujours pu être autrement.[2]

Au XX[e] siècle, les mondes possibles leibniziens sont repris par le philosophe états-unien Saul Kripke quand il publie son article « Semantical Considerations on Modal Logic », en 1963. Même sans faire référence à Leibniz[3] et

1 Gottfried Wilhelm Leibniz, *Essais de théodicée : sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du mal*, Paris, Flammarion, 2003, p. 360.

2 J. Schmutz, « Qui a inventé les mondes possibles ? », *art. cit.*, p. 38.

3 Quelques théoriciens des mondes possibles remarqueront que Kripke ne fait aucune référence à Leibniz dans ces écrits, parmi lesquels Lubomír Doležel (*Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1998, p. 12 ; « Possible Worlds of Fiction and History », *New Literary History*, 1998b, vol. 29, n° 4, p. 786) et Françoise Lavocat (*La théorie littéraire des mondes possibles*, *op. cit.*, p. 16), par exemple. Cela est juste au niveau de la formulation de sa théorie, mais il est vrai aussi que l'on trouve, pour la traduction française de *Naming and Necessity* (*La logique de noms propres*, Paris, Minuit,

bien qu'il ne soit le seul théoricien à discuter les mondes possibles à cette époque-là[1], Kripke est censé être celui qui les a théorisés, en créant un modèle sémantique pour la logique modale et en l'interprétant en termes de mondes possibles.

Pour le dire de façon simple, Kripke stipule une *structure d'interprétation* qui est une construction logique entre un ensemble de mondes possibles (désigné « K »), un membre de cet ensemble qui est le monde actuel (désigné « G ») et les relations d'accessibilité entre les divers mondes et leurs alternatives possibles que l'on peut entretenir (désigné « *R* »)[2]. À cette structure s'accompagne la notion de *modèle* qui attribue à chaque variable propositionnelle *P* une valeur de vérité en chaque monde appartenant à K. Le modèle est comme un critère qui nous permet de définir les valeurs de vérité des formules par induction, à chaque variable propositionnelle, pour chaque monde de l'ensemble. Dans ce contexte, ce n'est pas la *nature* d'un monde qui intéresse, mais plutôt les valeurs de vérité que l'on peut stipuler à chaque variable propositionnelle dans chaque monde. Pour qu'une chose soit possible, il suffit qu'elle ne soit pas nécessairement fausse – la logique formelle traite exactement de la *validité* des inférences, si elles sont logiquement vraies ou fausses. Comme on le sait, c'est un domaine qui se concentre sur les *formes* des arguments, qui, je répète, seront valables ou non, et moins sur les arguments eux-mêmes – ce qui permet d'avoir des affirmations logiquement vraies sur un martien, par exemple, et peut importe si les martiens existent dans l'actualité ou pas.

Essayons alors de comprendre : la logique modale est un système de la logique formelle qui traite des modalités, c'est-à-dire, au départ, des *possibilités* et des *nécessités*. Dans cette perspective, une proposition est : *possible*, si, et

---

1982), une allusion postérieure à la première édition, en note : « Beaucoup m'ont signalé que le père de la théorie des répliques est probablement Leibniz. Je ne m'occuperai pas ici de cette question d'histoire » (p. 33). Kripke fait ici référence à la théorie des contreparties de David Lewis en la confrontant à sa théorie de l'« identification à travers les mondes ». Ces théories portent sur la réplique de quelque chose dans un autre monde possible, question abordée dans le Chapitre IV de cette thèse, mais sont tout à fait des avis discordants.

1 Voir à ce sujet, par exemple : Jaako Hintikka, « The Modes of Modality », *Acta Philosophica Fennica*, XVI, 1963, p. 65-81. Jaako Hintikka était un philosophe et logicien finlandais, aussi connu pour avoir développé une sémantique en logique modale, analogue à celle de Kripke.

2 Thomas Pavel donne une explication de cette structure d'interprétation simple à saisir, pour ceux qui ne comprennent pas le langage logique, dans *Univers de la fiction*, 1988, p. 60.

seulement si elle n'est pas nécessairement fausse (indépendamment d'être *réellement* vraie ou fausse, à savoir qu'elle *peut* être vraie) ; *nécessaire*, si, et seulement si elle n'est pas possiblement fausse (autrement dit, ce qui ne peut pas ne pas être vrai) ; *contingente* si, et seulement si elle est possiblement vraie (et pas nécessairement vraie, c'est-à-dire qu'elle *peut* être fausse). Dans ce sens, en théorie des mondes possibles et

> En accord avec la logique de Leibniz, les propositions qui sont vraies non seulement dans le monde réel, mais aussi dans tous les mondes possibles, seront appelées vérités nécessaires ; réciproquement, une proposition est dite possible dans le monde réel, si elle est vraie dans au moins un des mondes possibles accessibles à partir du nôtre.[1]

En résumé, « La logique modale moderne a emprunté à Leibniz la notion de monde possible pour analyser le concept de nécessité et la valeur de vérité des propositions »[2]. En sémantique modale, un *ensemble* de *mondes possibles* a été introduit par Kripke et, dans sa théorie, une évaluation donne une valeur de vérité à chaque variable propositionnelle pour chacun des mondes possibles dans l'ensemble de mondes possibles. Cela signifie que la valeur assignée à une variable propositionnelle pour un monde spécifique peut différer de la valeur assignée à la même variable pour un autre monde différent. Dans d'autres mots, une proposition peut être vraie dans un monde possible accessible à partir du nôtre, mais pas dans un autre ; ou, encore, pour être *possible*, une proposition n'a pas besoin d'être valable dans tous les mondes, mais dans au moins un – et cela est suffisant pour garantir son statut de *possibilité*.

Mais, alors, qu'est-ce qu'un monde possible ? Selon Kripke, « Un monde possible n'est pas un pays lointain qu'on rencontre sur son chemin ou qu'on regarde au télescope. [...] Un monde possible est *donné par les conditions descriptives que nous lui associons*. [...] Les "mondes possibles" sont *stipulés*, ils ne sont pas *découverts* au moyen de puissants télescopes »[3]. Kripke est contre la conception selon laquelle les mondes possibles sont comme des planètes

1 Thomas Pavel, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988, p. 61.
2 F. Lavocat, *La théorie littéraire des mondes possibles*, *op. cit.*, p. 15.
3 Saul A. Kripke, *La logique des noms propres*, Paris, Minuit, 1982, p. 32.

lointaines dans une autre dimension – ou comme les chambres-bibliothèques de la pyramide de Leibniz. Dans une note ajoutée à l'édition de 1982 de *La logique des noms propres*, Kripke insiste sur les confusions que la terminologie des « mondes » a donné à beaucoup de philosophes et recommande d'employer d'autres termes à son lieu, comme « état possible du monde », « situation contrefactuelle » ou même « il est possible que ». En tout cas, il remarque : « Je ne veux cependant pas donner l'impression exagérée de répudier les mondes possibles, ou de n'y voir qu'un procédé formel. Je les ai suffisamment employés pour prévenir ce genre de malentendu. En fait, il y a certaines conceptions des "mondes possibles" que je répudie et d'autres que je ne répudie pas »[1]. Il est donc clair qu'il existe une pluralité de conceptions des mondes possibles et, au milieu de cette diversité, j'essaie de faire un court état des lieux des théoriciens des mondes possibles qui seront utiles tout au long de cette thèse. À partir de cette base, je bâtis l'approche qui convient à mon domaine d'études. Je garde alors l'expression « mondes possibles », au lieu de celles suggérées par Kripke, et l'on verra pourquoi.

L'une de ces figures connues pour avoir travaillé les mondes possibles est David Lewis, philosophe analytique contemporain. Lewis écrit :

> Je crois, et vous aussi, que les choses auraient pu être différentes d'innombrables façons. Mais qu'est-ce que cela veut dire ? Le langage ordinaire permet la paraphrase : il y a plusieurs façons dont les choses auraient pu être en plus de la façon dont elles sont réellement. [...] Je crois que les choses auraient pu être différentes d'innombrables façons ; je crois aux paraphrases permises de ce que je crois ; en prenant la paraphrase à sa valeur nominale, je crois donc à l'existence d'entités que l'on pourrait appeler « façons dont les choses auraient pu être ». Je préfère les appeler « mondes possibles ».[2]

Jusque là, rien ne marque une différence particulière par rapport à la théorie de Kripke. Cependant, Lewis a soutenu qu'une bonne théorie de la modalité posait des mondes possibles *concrets*[3]. Une proposition serait alors possible *si et*

1 *Ibid.*, p. 167-168.

2 David K. Lewis, *Counterfactuals*, Malden, Blackwell, 2001, p. 84. Je traduis.

3 Les trois approches philosophiques les plus connues sur les questions soulevées par la sémantique des mondes possibles sont le Concrétisme, l'Abstractionisme et le Combinatorialisme. Voir : *Possible Worlds (Stanford Encyclopedia of Philosophy)*, https://plato.stanford.edu/entries/possible-worlds/, (consulté le 11 juin 2018).

*seulement si* elle est vraie dans l'un de ces mondes. Ceci caractérise sa thèse appelée *réalisme modal* défendue dans l'ouvrage *On the Plurality os Worlds* (1986) – le seul, pour le moment, traduit en français sous le titre *De la Pluralité des mondes* (2007). Lewis défend, différemment de Kripke, que ce monde, où nous nous trouvons, n'est qu'un parmi tant d'autres qui ne sont pas *stipulés*, mais existent déjà – en sachant que, pour lui, chaque monde possible est actuel pour lui-même. Une proposition *P* est pour lui possiblement vraie si et seulement si *P* est vraie dans l'un de ces mondes concrets. Je reviendrai à Lewis dans le Chapitre IV de cette thèse, quand on travaillera sa théorie des contreparties pour penser les *personnes possibles* dans le contexte des photo-performances artistiques.

Dans une perspective esthétique, Nelson Goodman a lui aussi travaillé l'idée de *monde*. Les intérêts philosophiques de Goodman portaient sur la logique formelle, la philosophie de la science et la philosophie de l'art. Même s'il ne développe pas une théorie basée sur des mondes possibles spécifiquement, Goodman a bâti une théorie plurimondaine où les mondes sont tous actuels et où les *mondes* sont construits comme des *versions* de la réalité. *Ways of World Making* est un ouvrage paru en 1978[1], où l'on voit qu'il part du principe que « Le monde unique peut être appréhendé comme multiple, ou les mondes pluriels comme un ; l'un et le multiple dépendent de la manière d'appréhender »[2]. Cependant, les mondes de Goodman ne sont pas forcément des mondes de la physique, mais des versions littéraires, picturales, musicales, entre autres. Sa question principale cherche à voir de *quoi* et *comment* ces versions sont faites, c'est-à-dire, les *manières de faire* et les substances qui constituent les mondes artistiques. Pour lui, un monde est toujours fait à partir d'un autre monde, « Pour construire le monde comme nous savons le faire, on démarre toujours avec des mondes déjà à disposition ; faire, c'est refaire »[3]. Il considère que les mondes peuvent être construits de bien des manières et s'intéresse alors aux procédés qui permettent de construire un monde à partir des autres. Loin de vouloir discuter toutes les polémiques autour des théories de Goodman, ce que j'emprunte de lui

1 La traduction française, *Manières de faire des mondes*, n'a parut qu'en 1992.
2 N. Goodman, *Manières de faire des mondes*, *op. cit.*, p. 16.
3 *Ibid.*, p. 21.

dans ce travail c'est cette pensée des *manières de faire* ensemble avec l'idée que les mondes peuvent être *visuels*.

Comme on l'a vu, les mondes possibles sont revenus au débat dans les champs de la logique et de la philosophie analytique tout au long des années 1960. En 1975, trois ans avant la publication de l'ouvrage de Goodman, le théoricien de la littérature Thomas Pavel publie un article intitulé « "Possible Worlds" in Literary Semantics »[1], et ouvre la voie d'approche entre la sémantique des mondes possibles et les études littéraires, dans une première tentative systématique de faire l'application du modèle de Kripke au problème de la fictionalité. Néanmoins, ce n'est qu'à partir des années 1980 que l'on verra des publications qui prolongent la tentative de Pavel, écrits surtout par lui-même[2], Lubomír Doležel[3] et Marie-Laure Ryan[4]. Ce n'est pas le lieu ici de faire référence à tous les théoriciens qui ont abordé cette question en littérature, je conseille l'article de Ryan à ce propos[5]. En tout cas, il est important de remarquer, comme le fait Doležel, que

> Au cours des années 1970, l'idée de mondes possibles s'est étendue bien au-delà de la logique modale pour refondre de nombreux problèmes traditionnels de la philosophie. Plus tard, il est devenu un paradigme interdisciplinaire qui a fourni de nouvelles perspectives sur les questions théoriques des sciences naturelles, sociales et humaines.[6]

Dans ce contexte de la théorie littéraire spécifiquement, l'article inaugural de Pavel se sert de la théorie de mondes possibles de Kripke pour réouvrir le débat sur la valeur de vérité du discours littéraire, la relation entre mondes fictionnels et monde réel, le problème de la référence littéraire et, plus

1 Thomas G. Pavel, « "Possible Worlds" in Literary Semantics », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1975, vol. 34, n° 2, p. 165-176.

2 T. Pavel, *Univers de la fiction*, *op. cit.*

3 Lubomír Doležel, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1998, 339 p ; « Truth and Authenticity in Narrative », *Poetics Today*, 1980, vol. 1, n° 3, p. 7-25.

4 Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991 ; « The Modal Structure of Narrative Universes », *Poetics Today*, 1985, vol. 6, n° 4, p. 717-755.

5 Marie-Laure Ryan, « Possible Worlds in Recent Literary Theory », *Style*, 1992, vol. 26, n° 4, p. 528-553.

6 Lubomír Doležel, « Possible Worlds of Fiction and History », *New Literary History*, 1998b, vol. 29, n° 4, p. 786.

généralement, le problème de la représentation, comme l'éclaircit Ryan[1]. De cette façon, le statut de la fiction par rapport au réel est mis en question par le biais des mondes possibles : les mondes fictionnels sont associés aux mondes possibles non-actualisés d'une structure d'interprétation kripkienne, ce qui permet l'évaluation de la valeur de vérité des propositions fictionnelles par rapport au monde actuel sans qu'il soit nécéssaire de réduire la fiction à une simple représentation de ce monde actuel, comme l'explique Ryan[2]. En tout cas, toujours selon l'auteure, il était courant pour la critique de parler d'un *monde de l'œuvre*, sans rien reprendre des théories des mondes possibles. Les mondes des œuvres d'art ne sont pas techniquement les mondes possibles des logiciens, mais cela n'empêche l'emprunt de l'expression par les autres disciplines, y compris la théorie littéraire. Pourtant, c'est sûr que l'on ne peut pas emprunter des termes entre disciplines sans garder une rigueur. Dans ce sens, ce que l'auteure suggère comme lien avec la tradition philosophique dans ce rapport interdisciplinaire, serait : « […] la notion d'un système constitué d'une pluralité des mondes ; la notion de relations d'accessibilité entre les mondes ; et le contraste entre un monde actuel (AW) et ses alternatives, les mondes simplement possibles (APWs) »[3].

Ces *relations d'accessibilité* sont définies par Kripke quand il stipule la particule « *R* » de sa structure d'interprétation. Lavocat écrit que

> Une théorie fondée sur les mondes possibles ne peut faire l'économie d'un examen de la relation entre les mondes, de quelque manière qu'elle les conçoive. Cette préoccupation est inscrite dans la notion même de monde possible, où la possibilité est comprise comme une relation d'accessibilité, déterminée par le monde de référence (qui en logique est une notion relationnelle, le monde de référence étant n'importe quel état de choses, et pas obligatoirement le monde actuel).[4]

Dans un système plurimondain, les connexions entre les éléments considérés sont fondamentales. L'idée, telle qu'exposée par Lavocat, est que chaque monde

1 M.-L. Ryan, *ibid*., p. 531.
2 *Ibid*.
3 *Ibid.*, p. 530. Je traduis.
4 F. Lavocat, *La théorie littéraire des mondes possibles*, *op. cit.*, p. 18-19.

fictionnel projeté par un texte peut être étudié comme un *monde de départ*, un *monde de référence*, référant à d'autres mondes possibles, soient-ils fictionnels, soient-ils factuels[1]. Dans ce sens, un texte – même si factuel – définit un monde qui donne accès à d'autres mondes. Ce que Lavocat propose, dans le cadre de la littérature, c'est « […] une interprétation de la relation d'accessibilité comme une relation référentielle qui ne servirait pas à mesurer l'écart entre la fiction et le monde actuel, mais fonderait la distinction entre plusieurs genres de la fiction, dans un cadre logique »[2]. De cette façon, Lavocat fonde les bases pour penser sa proposition typologique des genres de la fiction littéraire, dont elle explique qu'un texte ne peut pas ne pas référer à autre chose qu'au monde actuel ou un monde fictionnel[3] – même si, en tout cas, une fiction peut référer à plusieurs mondes. Il existe toujours au moins un monde de départ pour faire une œuvre et l'œuvre en soi peut constituer elle aussi un monde de départ pour d'autres œuvres. En d'autres termes, comme on l'a vu avec Goodman, *faire, c'est refaire*.

De même, Jean-Marie Schaeffer explique que l'application des théories des mondes possibles dans le champ des études de la fiction semble très accueillante et que la question de la référence est la grande privilégiée, vu que

> […] dans son cadre, une proposition contrefactuelle, plutôt que d'être déclarée dénotativement vide, sera censée référer à un monde possible – c'est-à-dire à une alternative du monde actuel dans une structure d'interprétation ontologique plus générale dont celui-ci n'est qu'un des membres (bien qu'un membre privilégié, du moins dans la théorie de Kripke). On voit le gain qu'une définition sémantique de la fiction peut espérer d'une telle ontologie très généreuse : si la réalité ne se borne pas au monde actuel, mais comporte aussi des mondes possibles, alors les mondes fictionnels eux-mêmes accèdent à une subsistance propre – du moins si on arrive à montrer que le statut des univers fictionnels est le même que celui des mondes possibles.[4]

1 *Ibid.*, p. 25.
2 *Ibid.*
3 *Ibid.*, p. 29.
4 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 205. La notion de « contrefactualité » définit, dans domaine de la logique modale, les relations de réflexion sur les événements qui ne se sont pas réalisés mais auraient pu se réaliser sous certaines conditions.

Comme dans la philosophie, dans le domaine des théories littéraires les conceptions des mondes possibles prennent plusieurs accents. Néanmoins, comme on l'a déjà vu avec Lavocat, « Quelles que soient les conceptions des mondes possibles, elles permettent d'envisager les mondes de fiction comme des mondes de référence, à partir desquels on peut accéder à une multitude de mondes possibles »[1]. À mon avis, cette question de la référence littéraire ouvre une voie vers le domaine travaillé dans ma thèse, la théorie de l'image. Le théoricien et artiste Bernard Guelton remarque : « […] il me semble que la question de la référence, malgré son fréquent déni, est intéressante pour aborder et circonscrire les fictions artistiques »[2]. Le mouvement qui mène d'un monde à un autre, d'un texte à un autre, rappelle celui des images : passer d'une image à une autre, croiser des références hétérogènes, monter des nouvelles compositions entre elles – pratiques très connues des artistes visuels, des cinéastes, des stylistes et aussi des certains théoriciens et historiens de l'art, par exemple.

Il n'est pas sûr que les théories des mondes possibles peuvent être appliquées de façon satisfaisante dans les domaines de l'image. Dans le sens d'un développement théorique lié à cette application, il n'existe pas beaucoup de travaux réalisés. Certains théoriciens, tels quels Jean-Marie Schaeffer[3], André Gunthert[4] et Philippe Dubois[5] ont approché l'image de la fiction – ou de la non-fiction, comme c'est le cas de Gunthert – et ont suggéré le rapport entre image et mondes possibles. Cette liaison semble avoir comme intercesseur la fiction, qui n'est pas vue ici comme synonyme de *narrative* et qui, comme le souligne Lavocat, ne définit pas un champ limité aux œuvres textuelles[6]. Mais alors, une image peut-elle projeter un monde fictionnel, à l'instar de la fiction littéraire vue par le biais des mondes possibles ?

1 F. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.*, p. 387.
2 Bernard Guelton, *Archifiction : quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2007, p. 164.
3 J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*
4 Voir surtout son « carnet de recherches », *L'image sociale,* accessible sur le web (https://imagesociale.fr).
5 P. Dubois, « De l'image-trace à l'image-fiction », *art. cit.*
6 F. Lavocat, *La théorie littéraire des mondes possibles*, *op. cit.*

Les travaux de Bernard Guelton sont importants dans ce sens, mais ils ne construisent pas un appareil théorique basé sur les mondes possibles qui puisse être appliqué à l'image, en se contentant d'en faire référence[1]. Guelton aborde les fictions artistiques dans les arts visuels par un biais narratif qui ne correspond pas à l'ampleur de la notion de « monde » et finit par traiter de manière plutôt linéaire l'immersion du spectateur dans le contexte des musées, soit en termes de considérations sur son déplacement, soit en termes de possibilités d'assimilation des œuvres vues[2]. L'auteur rapproche les arts visuels et la fiction, mais il ne considère pas certaines singularités de la sphère visuelle, restant plutôt dépendant des théories littéraires.

Je considère que l'ouvrage le plus réussi dans ce sens est celui d'Alain Boillat, sur le cinéma de science-fiction[3]. Dans son livre, Boillat construit un cadre théorique pour discuter un corpus éclectique, composé de films de science-fiction, à travers certains mécanismes que l'auteur identifie dans les films choisis. Ces mécanismes agissent au niveau de l'agencement des éléments diégétiques soit avec les processus d'immersion du spectateur, soit avec le discours qui lie la fiction présentée à notre monde *réel*. Boillat considère que tels films jouent avec l'idée même de *création* d'un *monde visuel*, qui dépasse le récit qu'ils impliquent. Cette création est constituée par la construction de la diégèse en articulation avec le montage filmique – des facteurs déterminants de la conception mondaine, selon l'auteur. Il est important de rappeler que la notion de « diégèse », souvent réduite comme synonyme de « récit », est issue du champ de la théorie du cinéma et renvoie, originairement, à l'idée de *monde filmique*, d'un univers que l'œuvre convoque et présente. Alors, si Boillat aborde la notion de « style » par une dimension *discursive*, l'idée de « monde » est accompagnée d'une dimension *référentielle* : un monde fictif peut se référer à un ou plusieurs mondes, et les conditions d'accessibilité entre eux sont essentielles. Enfin, l'auteur distingue ce

1 B. Guelton, *Archifiction*, *op. cit.* ; Bernard Guelton (ed.), *Fictions & médias : intermédialités dans les fictions artistiques*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2011 ; Bernard Guelton (ed.), *Images et récits : la fiction à l'épreuve de l'intermédialité*, Paris, l'Harmattan, 2013.

2 B. Guelton, *Archifiction*, *op. cit.*

3 Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes : essai sur les films à univers multiples*, Chêne-Bourg, Georg éd., 2014.

qu'il appelle « film comme monde », un film qui n'établit qu'un monde fictif, du « film à mondes », qui non seulement établit un monde mais permet aussi l'assimilation de mondes parallèles qui coexistent dans le « monde réel » du film. Ainsi, le *film à mondes* est celui qui met en mouvement, qui active une certaine *machine à mondes*, de sorte que « […] les mondes possibles tels que nous les étudions ici ne sont pas de continuations d'un monde posé préalablement, mais sont intégrés à l'œuvre même »[1]. En d'autres termes, à partir du *film à mondes* en lui-même, il est possible de visualiser la logique d'une pluralité mondaine et du fonctionnement de la *machine à mondes*. L'auteur considère les œuvres de Doležel et Pavel comme créatrices d'une conception mondaine capable d'aborder les productions culturelles, y compris celles établies au point de rencontre entre les dispositifs audiovisuels et fictifs.

Aussi Jairo Dias Carvalho a écrit d'importants articles sur la connexion entre les arts et les mondes possibles. Le philosophe explore les usages esthétiques du concept de mondes possibles de Leibniz, en transitant entre la littérature de science-fiction, le cinéma et les arts plastiques, et en analysant des auteurs comme Philip K. Dick, David Lynch et M. C. Escher. Dans son article « Artes e Mundos Possíveis »[2], Carvalho analyse le concept chez Leibniz pour ensuite articuler la notion de « macrostructure modale », telle que présentée par Doležel[3], avec l'*intuition* d'Étienne Souriau que les œuvres d'art sont des modes d'existence de mondes possibles[4]. Pour Carvalho, il y a toujours un monde impliqué dans une œuvre d'art et l'activité artistique serait précisément un processus d'instauration de *microversions* de mondes. Ces *microversions*, à leur tour, seraient *simulées*, car elles sont le résultat d'une sorte de *production* de la réalité qui se donne à partir de la matérialisation artistique d'une possibilité de monde – en d'autres termes, à partir de l'actualisation d'un monde virtuel. Carvalho précise que

1 *Ibid.*, p. 100.
2 Jairo Dias Carvalho, « Artes e Mundos Possíveis », *Aisthe*, octobre 2012, vol. 6, n° 10, p. 120-137.
3 L. Doležel, *Heterocosmica*, *op. cit.*
4 Idée présente dans le livre d'Étienne Souriau, *La correspondance des arts: éléments d'esthétique comparée*, Paris, Flammarion, 1969.

> Les mondes « artistiques » sont limités, incomplets et sont ainsi appelés micromondes. Les mondes possibles non actualisés sont des versions complètes et alternatives du monde actuel. Ce sont des versions factuelles, historiques et physiques du monde actuel. Mais lorsqu'elles viennent à l'existence dans des œuvres d'art, elles seront appelées microversions. Chaque œuvre est un fragment d'un monde incomplet, et chaque œuvre, en principe, permettrait de déduire le type de monde dont elle est un fragment.[1]

Ainsi, l'activité artistique fournirait une matière *sensible* au *possible*, ce qui nous permettrait, en tant que spectateurs, d'accéder esthétiquement à certains mondes possibles à travers l'art. Il est important de rappeler que la *complétude mondaine* renvoie à l'idée d'un monde « […] dans lequel toutes les notions individuelles possibles sont compossibles et comme telles contiennent en un sens la totalité de leur monde »[2]. Selon Lavocat, « Un monde est "complet", si on peut dire de toutes les propositions qui le composent qu'elles sont soit vraies soit fausses »[3]. Ainsi, « […] il est impossible d'ajouter à la notion complète d'un monde une "propriété" parce que les mondes comprennent chacun tous les possibles entre eux compossibles [...] »[4]. Dans ce travail, on traitera des mondes visuels incomplets, en suivant la pensée de Dias Carvalho, même si certains théoriciens ne sont pas d'accord avec le fait que les mondes possibles peuvent être dits *incomplets*. Un monde incomplet est celui qui peut impliquer des contradictions, qui peut être remodelé et qui peut éventuellement comporter des individus incompossibles ; un monde incomplet est celui qui se constitue *avec* la fiction, dans le contexte des arts, n'étant pas les mondes des scientifiques et des philosophes.

1 J. D. Carvalho, « Artes e Mundos Possíveis », *art. cit.*, p. 132. Je traduis.

2 Sébastien Madouas, « L'Adam vague et la constitution des mondes possibles : une pensée modale de l'individu » dans *L'actualité de Leibniz : les deux labyrinthes*, Stuttgart, F. Steiner, 1999, p. 370. La notion de « compossible » définit la possibilité, pour des choses ou des événements, d'exister en même temps.

3 F. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.*, p. 382.

4 *Ibid.*

## 2. MONDES POSSIBLES ET ARTS VISUELS : UNE PREMIÈRE APPROCHE

Ma recherche s'inscrit dans ce contexte : on a affaire à un paysage théorique plurimondain et interdisciplinaire, où prédominent les domaines de la logique, de la philosophie et des études littéraires. Dans les arts visuels, on aperçoit une croissance de l'emploi de l'expression *mondes possibles* dans des titres d'expositions et de festivals sans pour autant que la notion ne soit explorée. Mais, alors, pourquoi s'approcher de cette notion ? La question est de savoir si, de tout cet horizon théorique qui semble un peu compliqué et inaccessible, on ne pourrait pas tirer autre chose que de belles *étiquettes* appelées *mondes possibles*. *Autre chose* comme une certaine machine qui arriverait à mettre au travail une *théorie des mondes possibles visuels*, comme l'a fait Boillat pour le cinéma de science-fiction. *Autre chose* qui convienne à l'étude de l'image dans les arts visuels, ainsi qu'à l'analyse de ses effets au-delà de ce champ spécifique, c'est-à-dire, ses conséquences dans l'espace social du monde des phénomènes.

Il existe, certes, beaucoup de débats et de complexité dans le domaine des mondes possibles, soient-ils logiques, soient-ils littéraires, soient-ils cosmologiques. On trouve des similitudes et des différences entre les théoriciens et ses diverses conceptions des mondes possibles. Il est indéniable que le champ littéraire a beaucoup contribué à avancer ces théories vers le domaine artistique, ce que la logique et la philosophie n'avaient pas réussi. On hérite dans le champ de l'image de ce développement des questions liées à la relation entre mondes fictionnels et monde réel, à la valeur de vérité et aux problèmes de la référence et de la représentation en art. Cependant, si pour les textes nombre d'études solides existent depuis plus de quarante ans, pour l'image beaucoup reste à faire – et c'est là la raison de ma modeste contribution.

Les mondes possibles visuels, tels que proposés dans ce travail, ne sont pas les mondes possibles des logiciens, pas même ceux des théoriciens de la littérature. Dans ce rapport interdisciplinaire je garderai la belle expression « mondes possibles » tout en l'augmentant d'une rigueur qui concerne la notion plurimondaine et les relations d'accessibilité entre les mondes visuels. Considérant

l'*image* comme *monde de départ,* les effets qu'elle peut générer en donnant accès à une multiplicité de mondes possibles seront étudiés comme phénomènes affectant le monde actuel. Ces effets « (…) jouent un rôle éminent dans la construction du monde ; nos mondes ne sont pas plus hérités des scientifiques, biographes et historiens que des romanciers, dramaturges et peintres »[1].

Marie-Laure Ryan voit le concept de mondes possibles comme un outil de la sémantique formelle dérivé d'une notion intuitive[2]. Saul Kripke disait déjà que « Le philosophe des "mondes possibles" doit veiller à ne pas laisser son dispositif technique le conduire à poser des questions dont le caractère sensé n'est pas garanti par nos intuitions concernant la possibilité, intuitions qui, à l'origine, ont légitimé ce dispositif »[3]. Le dispositif dont on a affaire garde un aspect intuitionniste qui écarte la notion de *vérité* unique et ouvre la voie vers d'autres *vérités* logiques, au pluriel[4]. Si Kripke considère que la réalité forme un système modal, j'essaie de démontrer que les images et les mondes auxquels elles donnent accès y participent. Il existe, certes, un caractère intuitif de cet essai d'application des théories des mondes possibles aux arts visuels, mais qui n'est pas théoriquement contradictoire. Selon Ryan, dans la théorie littéraire « […] l'adaptation du concept de monde possible aux mondes imaginaires créés par la littérature n'est pas nécessairement une distorsion métaphorique mais une justification potentielle du modèle »[5]. Le modèle de Kripke est abstrait et garde une ouverture à des multiples interprétations – dont aussi celle que je développe dans ce travail en théorie de l'image.

De nos jours, la popularisation de l'expression « mondes possibles » est de plus en plus visible dans le milieu des arts visuels. Même si, comme on l'a vu, très peu de textes existent sur ce sujet dans ce domaine, on aperçoit une augmentation des expositions et des festivals qui se penchent sur les *mondes*, des textes de commissaires d'expositions qui citent cette expression et des mots-clés

1 N. Goodman, *Manières de faire des mondes*, *op. cit.*, p. 147.
2 M.-L. Ryan, « Possible Worlds in Recent Literary Theory », *art. cit*.
3 S. A. Kripke, *La logique des noms propres*, *op. cit.*, p. 170.
4 Je n'utilise pas le terme « intuitionniste » pour désigner la « logique intuitionniste », branche de la logique non-classique créée par Luitzen Egbertus Jan Brouwer.
5 M.-L. Ryan, « Possible Worlds in Recent Literary Theory », *art. cit*., p. 530. Je traduis.

*#mondespossibles* sur les réseaux sociaux. Pour donner quelques exemples, en France, il y a eu les expositions « Des Mondes Possibles », organisée en 2013 par le Frac Franche-Comté, et la Biennale de Lyon de 2017, intitulée « Mondes Flottants », qui explorait la notion de *monde* et flirtait avec les *possibles*. Sur Instagram, « #mondespossibles » apparaît dans le profil du Programme d'Expérimentation en Arts Politiques de Sciences Po dans ses dernières recherches pratiques-théoriques, ainsi qu'un autre profil intitulé « Mondes Possibles » qui regroupe des films sur les sciences sociales et l'art. Au printemps 2018, a eu lieu le festival « Mondes Possibles », organisé par le centre dramatique national Nanterre-Amandiers qui, pour célébrer le 50e anniversaire de Mai 68, a proposé une programmation pour déchiffrer des territoires utopiques et la question de l'être ensemble[1]. De plus, au Brésil, entre mars et juillet 2018, a eu lieu l'exposition « Hilma af Klint : *Mundos Possíveis* » à la *Pinacoteca de São Paulo*, commissionnée par Jochen Volz[2]. Si le texte du commissaire ne dit quasiment rien sur la notion des mondes possibles, le titre de l'exposition, en revanche, marque bien l'expression en vogue aujourd'hui.

Dans ce sens, il est important d'évoquer comme exemple l'un des textes d'Emma Lavigne, qui fut d'ailleurs commissaire invitée de la Biennale de Lyon 2017, sur le travail de Dominique Gonzalez-Foerster, dans le catalogue de son exposition « 1887-2058 », qui a eu lieu au Centre Pompidou à la fin 2015. Lavigne rappelle la capacité de l'artiste d'inventer de nouveaux mondes possibles,

> En transformant tout autant les visiteurs en lecteurs qu'en joueurs, Dominique Gonzalez-Foerster leur permet d'inventer leur monde possible. Les mondes fictionnels qu'elle met en scène ne redoublent pas, mais enrichissent la réalité qui ne semble être qu'une expérience parcellaire, comme l'une des cases d'un vaste échiquier, dans l'infinité des mondes et des identités à habiter.[3]

1 *Mondes Possibles - LE PRINTEMPS À NANTERRE-AMANDIERS !*, http://www.nanterre-amandiers.com/2017-2018/mondes-possibles/, (consulté le 6 avril 2018).

2 *Pinacoteca – Hilma af Klint: Mundos possíveis*, http://pinacoteca.org.br/programacao/hilma-af-klint-mundos-possiveis/, (consulté le 6 avril 2018).

3 Centre National d'Art et de Culture Georges Pompidou, *Dominique Gonzalez-Foerster, 1887-2058 : [exposition, Centre Pompidou, Paris, du 23 septembre 2015 au 1er février 2016]*, Paris, Centre Pompidou, 2015, p. 221.

Généralement, on parle de nos jours de mondes possibles pour dire *futurs possibles*, pour penser des possibilités pour notre monde actuel, ce que l'on appelle notre *réalité*, en portant un sentiment utopique. Cependant, un monde possible ne se trouve qu'au-delà du temps présent – il est courant de construire des versions des mondes par rapport au temps passé, comme Gonzalez-Foerster quand elle dit s'intéresser au passé « […] quand il a une qualité de futur possible, quand il est utilisé comme dans la science-fiction, pas quand il a une qualité de mémoire nécrophile »[1]. Penser en termes de mondes possibles nous amène à un univers où la séparation des temps n'est pas linéaire. Comme si le temps était une sorte de dieu Janus, biface, jeune et ancien, passé et futur en même temps, le présent où les mondes possibles se trouveraient superposés, en strates, en constituant ce que l'on appelle la *réalité*. Dans ce travail, le *possible* est lié à ce que l'on va manipuler et ce que l'on va simuler pour actualiser des états possibles de mondes à travers des images, en ajoutant de plus en plus de couches qui coexisteront dans l'actualité. Je défends que c'est avant tout dans le temps présent qu'il faut revendiquer le droit à l'existence de ces différents mondes, pour que l'on puisse avoir, dans un monde en crise, plus d'options pour gérer le contemporain.

Dans un premier moment, le monde actuel, soit au temps présent soit au passé, est la cible comme *monde de référence* premier pour des manipulations à partir desquelles on produira des nouvelles versions de ce dernier. Je m'intéresse à la multiplicité des possibilités de conjonctures d'organisation et de vision du monde actuel que la manipulation de *données* – soient-elles des faits historiques, des images d'archives, mais aussi des lois de la nature, par exemple – permet. On peut manipuler ce que l'on a comme matériel de départ pour construire *quelque chose* de plusieurs façons différentes – comme certains artistes visuels le font, par exemple Stan Douglas dans *Abbot & Cordova, 7 August 1971* (2008). En reconstituant un affrontement marquant dans l'histoire des années 1970 à Vancouver, entre la police et des hippies, Douglas fait jouer des dizaines de figurants sur le carrefour où l'action s'est déroulée, le tout remonté en décors de l'époque. L'image finale est une photographie, dont on se demande si elle

1 *Ibid.*

constitue un document d'époque ou un document fabriqué. Douglas redonne à voir une scène oubliée, toute rejouée, et expose l'image produite dans le même endroit où elle a eu lieu la première fois. L'artiste manipule certaines données de cet affrontement et les réorganise pour construire une deuxième version d'un événement passé. Je ne dis pas ici – pas encore – que cette image donne à voir ou constitue un monde possible ; en tout cas, elle fait cohabiter dans un certain coffre imaginaire de la mémoire collective deux versions d'un même événement politique.




Image 3: Stan Douglas, *Abbott & Cordova, 7 August 1971*, 2008.

C'est un peu le même esprit, quand on pense qu'il y a différentes façons d'appréhender le *monde réel* : la mécanique physique, par exemple, propose un monde et des connexions différentes de la physique quantique – ce sont des systèmes qui ne s'excluent pas, mais qui cohabitent dans la discipline de la physique, tout en donnant diverses versions de la réalité. Il est important de rappeler que, par le biais des ces théories que l'on pénètre, la *vérité* telle qu'on la conçoit habituellement comme *unique*, laisse sa place à plusieurs *vérités* qui peuvent être validées dans différents mondes qui comportent différentes substances et différentes lois, et qui peuvent coexister dans l'actualité à travers l'image. D'un côté, si l'image est ici envisagée comme *monde* possible, c'est parce que je considère que les mondes sont *produits*, qu'ils sont *fabriqués* – comme les images le sont, comme les faits et la fiction le sont, comme la *réalité* et la façon de l'appréhender le sont aussi. On n'a plus affaire à une seule *réalité donnée* qui peut être *représentée* en images, mais a des versions de la réalité qui la construisent et

la constituent, en même temps, en superposant des couches plurielles. Dans ce sens, le monde actuel reste, principalement, l'espace où on va réussir à observer les effets des images et à avoir un plan d'action.

Sur un plan conceptuel, dans cette thèse, l'image se rapproche de la fiction, l'*image-fiction* dans le sens que Dubois donne : elle joue les frontières fait/fiction, vrai/faux, réel/fictionnel, sans pour autant représenter une fiction, mais en se *présentant* comme telle[1]. L'image fabriquée à laquelle on a affaire ici travaille des éléments factuels et fictionnels dans une sorte de trame qui fait émerger d'autres états et versions d'un monde de référence. Une image qui se donne comme fabriquée en tant que telle, sans le cacher, dans une attitude d'auto-dénonciation. Alors, la fiction en image émerge peut-être de l'écart existant entre le monde de référence tel que nous le concevons par convention et les modifications apportées par le nouveau monde que nous pouvons visualiser et reconstruire à partir de la réception de l'image. Un écart dans le sens où Boillat le présente, qui se compose d'invariants entre les deux mondes qui nous permettraient de nous connecter avec l'image-fiction ; le terme *fiction* se référant ici à ce qui se présente comme nouveau par rapport à l'état initial de la référence[2]. Tout comme si la fiction était une sorte de chose impossible dans le réel, mais justement, possible dans un autre monde – et qui réussit, dans ce contexte des arts visuels, à s'actualiser par l'image.

Quand je parle d'image fabriquée, la notion de *fabrication* n'implique pas celle de *fiction*. Plein de choses sont fabriquées et ne sont pas de la fiction : tout ce que l'on peut faire avec nos mains, de l'acte le plus simple à la pièce d'artisanat la plus élaborée. Les idées aussi sont fabriquées, ce que fait la théorie. L'on fabrique aussi des faits, parfois mensongers – procédures bien connues des médias. Alors, il existe une imbrication entre la fabrication manuelle et technique et la fabrication intellectuelle. Cette imbrication produit les trames les plus diverses, avec plusieurs degrés de complexité, et que j'appelle *fingere*[3]. Le *fingere* est une sorte de

1 P. Dubois, « De l'image-trace à l'image-fiction », *art. cit*.

2 A. Boillat, *Cinéma, machine à mondes*, *op. cit*.

3 J'ai développé ces idées lors de mon mémoire de Master, intitulé « artiste du *fingere* : la manipulation de l'image entre immanence, survivances et repli », soutenu à l'École des Beaux-Arts de l'Université Fédérale de Minas Gerais, au Brésil, sous la direction de Patricia Franca-Huchet.

façonnage qui permet justement de manipuler ce que l'on a entre les mains, et dans la tête, pour l'amener là où cela convient le mieux, pour en donner la forme que l'on veut. Dans certains cas, de cet acte peut émerger la fiction – cette notion glissante et inventive, difficile à définir, presque une entité vivante qui change constamment. Dans certains cas, encore, la fiction peut inviter à une pensée critique et générer *action*. Ainsi, tout comme si l'image était elle-même active, elle nous convie à participer à un processus plein d'énergie. La fiction est ici approchée de l'action dans le sens où elle constitue un écart entre deux états, deux versions différentes d'un monde de référence, qui porte une *différence* permettant à un *mouvement* d'avoir lieu : là où il existe une différence, il existe un mouvement. On étudiera cette imbrication action-fiction, essentielle pour la théorie ici bâtie, plus en détails dans les prochaines pages.

Alors, dans cette perspective, l'approche de l'image travaillée bascule entre la génétique de l'œuvre-image fabriquée, plus spécifiquement l'image qui s'auto-dénonce en tant que telle – sphère théorique du *fingere* –, et sa dimension esthétique, définie par ses effets d'image *produite*. L'image est ici *artisanat*, même si numérique, et *stratégie de pensée* dans le même temps. Ainsi, on voit une image-fiction qui *joue* les frontières fait/fiction et qui met en question notre propre vision de la réalité, non par son contenu spécifiquement, mais surtout par sa *manière de faire*[1].

La pensée des *manières de faire* que je propose vient de cette conception du *fingere* en tant qu'acte qui produit l'image-fiction : c'est à travers les pistes que la fabrication de l'image laisse, son auto-dénonciation, que sera possible de trouver les évidences de cette même fabrication. C'est la perception de ces pistes, plus ou moins consciente, qui peut déclencher le processus de *transmission des manières de faire*, comme à partir d'un pacte entre image et spectateur. L'hypothèse travaillée suppose qu'il existerait une force invisible et puissante des *manières de faire* qui se condenserait dans l'image et qui, à partir du moment où cette image rencontre un spectateur – ou bien le contraire – et où une connexion s'établit entre eux, pourrait arriver à ce que j'appelle ici une *transmission des*

1 J'emprunte l'expression à Nelson Goodman.

*manières de faire,* un processus imprégné de forces qui propagent le *faire monde,* qui se sert de la fiction comme d'un fil-conducteur. Ce *faire* ne produit pas que des images, mais rend possible surtout la production des versions de mondes qui sembleraient d'emblée impossibles – des versions qui peuvent se donner dans plusieurs supports et médias. Comme si les images avaient des stratégies d'action liées à la propagation du mouvement qu'elles concentrent, un mouvement créatif, une *force de production* qui traverse les cultures et la capacité humaine d'invention. Une force incessante de réinvention du monde actuel et de son quotidien, mais aussi une force de production d'autres mondes et d'autres réalités.

C'est en ce sens que je dis que l'image peut inviter un processus actif et enseigner son spectateur à produire des mondes. Ces mondes peuvent se donner non seulement en images, mais aussi dans la réinvention de la vie quotidienne et dans la création de nouvelles versions de notre monde actuel et de la réalité qui l'accompagne, souvent reçue comme unique et immuable. Alors, serait-il effectivement possible de construire d'autres réalités pour notre époque actuelle, d'autres histoires pour notre passé, d'autres contextes pour notre avenir ?

Le corpus analysé dans cette thèse est constitué d'images *manipulées* à un degré variable, d'un côté technique – lié aux moyens concrets de manipulation dont on peut se servir – et d'un côté des *manières de faire*, qui renvoie à la constitution de l'image en tant que monde possible dans la sphère double du *fingere* – mains et tête – et à ses effets de possible transmission de ces *manières de faire monde*. J'envisage ici l'image *manipulée* comme les vases décrits par Isidore de Séville dans le livre XX des *Etymologies*, appelés les *fictilia* (« vases en poterie ») et qui

> [...] tirent leur nom du fait qu'ils sont fabriqués et façonnés avec de la terre. Car *fingere* (« façonner »), c'est faire, donner forme et façonner ; de là vient aussi le noms des potiers (*figuli* ). Et si le vase est appelé *fictile*, non pas *fictum* (« fictif »), ce qui est un mensonge, mais parce qu'il est façonné pour exister et posséder une certaine forme. D'où aussi les mots de l'Apôtre : « Est-ce que l'objet façonné dit à celui qui l'a façonné : Pourquoi m'as-tu fait ainsi ? ».[1]

1 Isidore de Séville, *De penu et instrumentis domesticis et rusticis*, Paris, Les Belles lettres, 2010, p.52.

Isidore de Séville distingue le *fictile* du *fictum*, l'un produit d'un façonnage qui a pour but de lui donner une forme, l'autre un mensonge. Dans ce travail, je ne vois pas non plus l'image manipulée comme un *mensonge*, mais plutôt comme la *terre cuite* produite par le *fingere*. Habituellement, on envisage la manipulation comme une pratique qui a l'intention de tromper. Cependant, je ne considère pas qu'elle engendre forcément un produit qui soit *faux*, contre une supposée *vérité*.

Étymologiquement, le mot « manipuler » dérive du latin *manipulus*, qui, outre le sens militaire de « troupe », désigne aussi « poignée », *une main pleine de* quelque chose. La manipulation renvoie à l'action de manipuler, tout en gardant l'idée de *manœuvre*, de l'utilisation des mains et de certains instruments pour *donner une forme*, un *aspect* à quelque chose. Dans certains cas, et dans certains cas seulement, la manipulation peut impliquer un traitement plus ou moins malhonnête des données, caractérisant ce qu'on appelle le *mensonge*.

Il existe aussi une imbrication entre le mensonge et la fiction, à ne pas oublier. Selon le sociologue Olivier Caïra,

> La multiplication des procédés mimétiques dans les arts a très tôt suscité une polémique sur la légitimité morale et politique de la communication fictionnelle. La critique platonicienne de la fiction comme faux, dont Jean-Marie Schaeffer a décrit la postérité dans la pensée occidentale, part de l'incomplétude pragmatique des messages (le récit inventé ne rappelle pas constamment son caractère fictionnel) et de la volonté des auteurs de toucher leur auditoire en imitant au plus près la communication documentaire.[1]

Les études de la fiction littéraire vont, en général, indiquer l'intention de l'auteur pour définir le caractère fictionnel ou trompeur d'un message, car l'incomplétude pragmatique creuse un écart à ce sujet. De ce point de vue, c'est le *projet de l'auteur* qui définit la *fiction* ou le *mensonge*.

La manipulation, de la manière dont je l'aborde ici, *n'implique pas* nécessairement l'intention de tromper ou la production d'un énoncé qui soit faux, car elle constitue une *pratique* qui *origine image*. « Manipuler », dans le contexte de la production d'images, peut se donner de plusieurs façons, et même de façon

1 Olivier Caïra, *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2011, p. 124.

très concrète, mais garde toujours un aspect double par rapport à l'intention de tromper ou pas. L'idée de « manipulation » ajoute à celle de « fabrication » cette possibilité de *falsification*. Cependant, la fiction impliquée ici dans l'image garde un caractère double qui joue cet enjeu. Dès lors, l'artiste peut-il être considéré comme un menteur ?

Dans son livre *La manipulation des images dans l'art contemporain*, l'historienne de l'art Catherine Grenier disserte sur la tendance, dans l'art contemporain, d'une pratique de *production* des images. Elle parle de *manipulation* et de *production* comme des synonymes – et elle parle aussi des artistes qui créent des images et qui manipulent des images déjà existantes. La *production* de l'image en soi implique la possibilité de la falsification – car la *manipulation* autorise cette possibilité. Pourtant, la falsification apparaît-elle liée seulement à l'intention de l'auteur ou de l'artiste ? Grenier écrit que « La généralisation et la banalisation de l'image ont entraîné une suspicion voire une peur liées à son caractère falsifiable comme à sa dimension invasive »[1]. Dans le cas de l'image, ce n'est pas seulement l'intention de l'artiste qui compte pour définir le « falsifiable », car il s'agit davantage d'une propriété de l'image, sans qu'il n'y ait d'abord d'intention humaine de tromper ; il est déjà un aspect typique auquel il faut faire face : parce que l'image se constitue à partir de la manipulation, elle ouvre à la possibilité de la falsification, toujours. Le statut de vérité des faits et des images dans la contemporanéité reste incertain – et ce chemin est sans retour. Mais en a-t-il était déjà autrement ?

Par exemple, est-ce que les images de la guerre du Liban produites par Walid Raad constituent des falsifications ? Sont-elles fausses ? D'un côté, il se pourrait que « oui » : ce sont des images *produites*, *fabriquées*, après la guerre, et non du photojournalisme d'une guerre en cours. Cependant, Raad les crée en raison d'une absence de témoignages réels objectifs, due à des questions politiques. La production d'images d'un *réel passé* porte, dans le cas de Raad, plus d'intensité et de *réalité* que les *vrais* enregistrements de la *vraie* guerre. Les

1 Catherine Grenier, *La manipulation des images dans l'art contemporain : falsification, mythologisation, théâtralisation*, Paris, Éd. du Regard, 2014, p. 9.

archives produites par l'artiste jouent les frontières de l'enregistrement et de sa manipulation, les frontières de la *trace* et du *fabriqué*, du fait et de la fiction.



Image 4: Walid Raad (The Atlas Group), *Beyrouth 82 – City I*, 1982-2004.

Dans son livre, Grenier divise les œuvres étudiées dans les catégories du « *remake* », « *re-enactment* et *restaging* », « vrais et faux témoignages », « théâtralisation de l'image » et « mythologisation de l'image »[1]. Dans le parcours de l'étude de son corpus, elle parle de la *falsification* comme d'un *processus interne à l'image*. L'idée que toute image est susceptible d'avoir été retravaillée ou falsifiée traverse le travail de Grenier. Comme on l'a vu, dire que le caractère falsifiable d'une image fait partie tout simplement d'une intention de tromper de la part de son producteur c'est peut-être réduire la complexité des processus de fabrication et de construction des images et des faits/fictions qu'elles imbriquent ; c'est peut-être nier la nature de l'image elle-même. Évidemment, je n'exclus pas l'importance de l'intention dans ce processus ; je dis, tout simplement, qu'elle n'est pas le seul élément à prendre en compte.

Les questions de la différence – ou équivalence – existante entre la *production* d'une image et sa *manipulation* – ou *falsification* – restent maintenant comme des lignes qui vont se prolonger tout au long de cette thèse, l'un des axes conceptuels à être développés. Car en images les choses ne se donnent pas comme en texte : *fabriquer* une image et *manipuler* le contenu visuel produit, ainsi que *manipuler* des images déjà existantes pour en produire des nouvelles, crée

1 *Ibid.*

des images-fictions qui jouent les faits et la fiction, sous plusieurs combinaisons possibles. Tout cela peut ne pas avoir comme intention la tromperie, mais justement l'incitation d'une pensée critique dénonçant certains systèmes de manipulation.

L'image de l'artiste Éric Baudelaire, par exemple, joue précisément là-dessus. Présentée dans le festival de photojournalisme « Visa pour l'image », en 2006, elle donne à voir une scène de guerre à Bagdad. De plus près, *The Dreadful Details* (2006) montre, d'un seul coup, tous les clichés de motifs de l'image photojournalistique de guerre : la mère éplorée, l'enfant blessé, le vieillard effrayé… Visiblement, Baudelaire a joué avec les codes de l'image photojournalistique traditionnelle de guerre et a finit par dénoncer cette tradition et son esthétisation dans le marché d'art. Le travail de Baudelaire, clairement *produit*, joue la manipulation de l'image et invite à une réflexion sur la *représentation* de la « vérité » elle-même, si chère à la sphère du photoreportage. Comme l'observe le critique d'art Régis Durand, « Le fait qu'une observation attentive laisse percevoir qu'il s'agit d'une mise en scène place ce travail du côté d'une fiction critique, au prix cependant d'une certaine ambigüité »[1]. Mais quelle ambigüité serait en jeu ?



Image 5 : Éric Baudelaire, *The Dreadful Details*, 2006.

1 Régis Durand, « L'impératif documentaire », dans *Qu'est-ce que la photographie aujourd'hui ?*, Paris, Beaux-arts éditions, 2009, p. 32.

Si l'on considère que la *vérité* peut elle aussi être fabriquée, comme le montre Grenier par rapport à certaines œuvres d'art contemporain, le *faux* ne participe plus d'une opposition radicale contre elle. Le statut de la vérité elle-même est vulnérable et polysémique – et cela ouvre des chemins de questionnements qui passent au-delà de la *nature* de certaines notions pour arriver dans un endroit où les propres moyens et méthodes de production et de manipulation seront interrogés. Comme on a vu, certains artistes vont même tirer profit des ambiguïtés entre le vrai/faux, le factuel/fictionnel, entre autres pôles. Quand Walid Raad montre sa version de la guerre du Liban qu'il a vécu dans son propre corps, il en donne une autre version. Pourtant, on ne peut pas dire que ces images sont fausses. Elles témoignent aussi de cet événement. Alors, constituent-elles des fragments d'un autre monde possible ? Aussi, quelle est la différence entre une version et un monde ? Des questions complexes à affronter, dont les réponses se tisseront en montage d'images et de notions tout au long de ce texte.

Dans certaines planches, je vais travailler la coexistence de différents êtres dans différents mondes qui présentent différentes versions de notre actualité – le monde de référence étant principalement le monde dit réel. Alors, ces *différents mondes manipulés* sont visualisés par des images qui les donnent à voir et qui composent une partie du corpus de cette thèse. Dans ce parcours, les images photographiques contemporaines constitueront la majorité des objets étudiés. En faisant un saut dans le temps, j'emmène l'idée de l'image fabriquée de la poterie du Moyen-Âge dans le domaine plus spécifique de la photographie. En théorie de la photographie, l'on trouve des lignes d'études qui prennent plusieurs directions. Cependant, comme le rappelle le docteur en histoire de l'art Marc Lenot en parlant de la photographie expérimentale, « [...] la quasi-totalité des écrits historiques et théoriques sur la photographie aborde peu ces interrogations sur l'essence de ce médium, mais se concentre sur la représentation et sur le sensible. Seuls quelques rares penseurs commencent à s'intéresser à l'ontologie photographique »[1]. L'*ontologie photographique*, ancienne querelle qui traverse la

1 Marc Lenot, *Jouer contre les appareils : de la photographie expérimentale*, Arles, Photosynthèses, 2017, p.35.

théorie de la photographie. Comme Lenot, qui parle des artistes qui vont tester l'appareil, le tromper, le contraindre à produire de l'imprévu – des photographes *en quête de liberté*, selon le philosophe Vilém Flusser[1] –, je m'intéresse aussi à la production *technique* de l'image mais je m'intéresse, surtout, à ses manières de constitutions mondaines et fictives qui rendent visuellement possible quelque chose qui ne serait pas d'emblée réalisable. Je pense qu'il continue d'exister une certaine *quête de liberté* également dans la fabrication des images-mondes-possibles et dans sa propagation.

Alors, si l'artiste visuel arrive à rendre visible un monde possible, ou ses parties, en fabriquant une – ou plusieurs – image, cette image a une vie propre et arrive à différents spectateurs, de maintes façons ; aujourd'hui, on n'ignore pas l'image mise en ligne. Cela veut dire que l'image part de l'artiste qui l'a produit, mais qu'elle ne continue pas avec lui dans son parcours – elle survit seule, indépendante, traverse les temps, les espaces, les médias : elle est un petit monde autonome qui participe à l'univers infini des images actualisées. Dans ces conditions, l'artiste n'est pas plus important que l'image dans ce processus. Si l'image survit et *arrive* quelque part, c'est parce qu'elle possède une force active en outre de sa capacité d'inertie ; elle est aussi un *être* – mais elle n'existe active qu'en étant vue, à travers son contact avec le spectateur. Par ailleurs, le contact en soi ne garantit pas forcément l'activation de cette force.

1 Vilém Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, Belval, Circé, 2004.

# I.B. ACTES

## 1. BRÈVE INTRODUCTION AUX THÉORIES DES ACTES : LANGAGE ET IMAGE

Dans le parcours de cet essai d'adaptation des théories de mondes possibles dans l'étude de l'image photographique, je propose de faire un croisement avec la théorie des actes d'image. Comme le remarque l'historien de l'art Jean Wirth, ce domaine ne se définit pas à partir d'une simple transposition des théories relatives aux actes de langage[1]. Néanmoins, il reste quelques rapports à établir.

On considère que la théorie des actes de langage a été fondée par John L. Austin, philosophe britannique. *How to Do Things with Words* (1962 ; en traduction française : *Quand dire, c'est faire*, 1970) est un recueil de conférences qu'Austin a données à Havard, en 1955[2]. Ces recherches d'Austin s'inscrivent dans un contexte de la philosophie du langage, à partir des années 1950, où certains théoriciens anglo-saxons tels quels Austin lui-même, Willard Quine et John Searle, vont s'intéresser aux usages que les locuteurs peuvent faire des mots. Selon la professeure et docteure en linguistique française Martine Bracops, « Leur grande innovation sera de s'intéresser non plus aux langages artificiels, mais aux langues naturelles, au **langage ordinaire** »[3], en prenant un tout autre chemin par rapport aux fondateurs de la philosophie analytique. Gottlob Frege, Alfred Whitehead, Bertrand Russell, Rudolf Carnap et Kurt Gödel, entre autres, avaient établi le pont entre l'étude des mathématiques et celle du langage logique, mais ne travaillaient que les langages logiques artificiels et formels.

De cette façon, les théoriciens du langage « [...] vont ainsi ouvrir véritablement la voie à la pragmatique, en observant que le rôle du **langage** n'est pas exclusivement de décrire le réel, mais aussi d'**exercer une action** (c'est la

1 Jean Wirth, « Performativité de l'image ? », dans *La performance des images*, Bruxelles, Éd. de l'Université de Bruxelles, 2012, p. 125-135.

2 John Langshaw Austin, *Quand dire, c'est faire*, Paris, Seuil, 1970.

3 Martine Bracops, *Introduction à la pragmatique : les théories fondatrices, actes de langage, pragmatique cognitive, pragmatique intégrée avec exercices corrigés*, Bruxelles/Paris, De Boeck, 2010, p. 28. L'auteure souligne.

théorie des actes de langage) »[4]. Selon Bracops, l'idée d'un *langage considéré comme mode d'action* naît avec Austin et, dans ce contexte, il n'a pas pour seule fonction de décrire le réel, mais permet aussi d'agir dans ce réel.

Dans ce contexte, Austin classifie et analyse certains types d'énonciations performatives, c'est-à-dire, des énonciations qui *font* quelque chose, sans être un *compte rendu, vrai ou faux, d'un phénomène*. Dans le parcours de ses analyses, Austin en classifie certaines comme *malheureuses* – au lieu de *fausses* – dans le sens où certaines énonciations peuvent *mal fonctionner* et l'acte qu'elles engendrent peut constituer un *échec*, qui génère des effets, bien sûr[1]. D'abord, Austin distingue le « constatif » du « performatif », remarquant un double critère de jugement pour chaque catégorie : *vrai* ou *faux* pour le premier, *heureux* ou *malheureux* pour le second. Cependant, déjà dans la cinquième et sixième conférences, l'auteur observe que cette distinction ne semble pas marcher, et qu'une même phrase peut être employée de deux façons, selon les circonstances. Alors, le philosophe établit quelques règles pour définir quand une énonciation peut être malheureuse ou pas. Il ne sera pas le cas, dans cette brève introduction, de les décrire en détail. Je voudrais plutôt me concentrer là où Austin parle des *insincérités*, qui constituent une catégorie spécifique d'*échecs*. Austin étudie divers cas d'échecs dans la troisième conférence et traite le cas des insincérités séparément dans la quatrième conférence. Alors, dans le cas des *insincérités*, l'acte, qui n'est pas *nul* et *non avenu* comme dans d'autres situations, est *malheureux* car il relève de l'*assertion* tout en étant insincère.

C'est important d'expliquer que, pour Austin, une assertion n'est pas une simple affirmation, mais une énonciation qui s'oppose au mensonge. L'assertion engage la responsabilité de celui qui parle et, dans ce sens, Austin travaille dans cette catégorie la question de l'*intention* du locuteur. L'*insincérité* apparaît ici comme un *élément essentiel du mensonge*, dans la mesure où le mensonge *n'est pas simplement l'affirmation d'une chose qui est fausse*. La définition de l'*insincérité* chez Austin n'est pas exacte, lui-même peine à la distinguer de la

4 *Ibid.* L'auteure souligne.

1 J. L. Austin, *Quand dire, c'est faire, op. cit.*

*fausseté*. Néanmoins, ces notions semblent donner des pistes pour le développement de cette étude, puisqu'elles renvoient à toutes les questions liées à la production de l'image déjà mentionnées. Les idées de mensonge, d'insincérité et de fausseté habitent la planche conceptuelle de ce travail, là encore telles des fils à tirer et à démêler tout au long du texte.

Dans la continuité de cette ligne de pensée, John Searle définit l'acte de langage par son intentionnalité. En abordant le statut du discours de la fiction, Searle spécifie ce qu'il appelle les discours sérieux et non-sérieux par rapport à l'*intention* du locuteur. Le discours non-sérieux est celui où le locuteur ne s'engage pas quant à la vérité des phrases qu'il produit, il est donc apte à négliger certaines règles définies pour le discours sérieux, comme celle de la *sincérité*. Dans ce sens, Searle considère la fiction comme un discours non-sérieux – sans pour autant dire que produire une fiction artistique n'est pas une activité sérieuse[1]. D'un autre côté, la production de phrases mensongères fait aussi partie de son groupe de discours non-sérieux, et ce qui se pose comme sa spécificité par rapport au discours de fiction serait l'intention de la part du locuteur de *tromper*. Pour Searle,

> […] la fiction est beaucoup plus sophistiquée que le mensonge. A qui ne comprendrait pas les conventions distinctes de la fiction, il pourrait sembler qu'elle soit de l'ordre du mensonge. Or, ce qui distingue la fiction du mensonge est l'existence d'un ensemble distinct de conventions qui permet à l'auteur de faire mine de faire des assertions qu'il sait ne pas être vraies sans pour autant avoir l'intention de tromper[2].

Dans ce sens, c'est à l'auteur de décider s'il s'agit ou non de fiction. Selon Bracops, la théorie de la fiction de Searle pose problème, pour plusieurs raisons, mais reste quand même une référence d'avancée dans la théorie des actes de langage et de ses rapports au discours fictif[3].

Encore une fois, on voit dans le contexte de la production artistique l'accent mis sur l'intention du producteur envers ses récepteurs, capable d'une sorte de manipulation du discours qui peut convaincre mais aussi être détourné,

1 John Rogers Searle, *Sens et expression : études de théorie des actes de langage*, Paris, Minuit, 1982, p. 103.
2 *Ibid.*, p. 111.
3 M. Bracops, *Introduction à la pragmatique*, *op. cit.*, p. 59.

en cas de mauvaise foi. Dans les arts visuels, où l'objet de la manipulation est principalement l'image, quelles questions ce grand nœud – entre le mensonge, la fiction, le vrai, le faux, la manipulation, l'intention, la tromperie – peut soulever, si on l'aborde par le biais du croisement des théories des actes et celles des mondes possibles ? Les images qu'on va étudier jouent cette pelote d'idées pour dénoncer une manière rigide d'appréhender le réel et pour enseigner quelque chose en vue d'un mouvement de transformation. L'acte de l'artiste qui produit cette sorte d'image inscrit dans la matière visuelle quelque chose qui se *transmet*. Je ne dis pas que ce *quelque chose* naît de l'artiste, mais qu'il *passe* par lui – et par l'image, et par le spectateur, et dans le temps, constamment. Dans ce sens, est-ce que le mensonge – ou la falsification – apparaît toujours créé à partir de la seule intention de l'auteur-artiste, quand il s'agit des images ? Quelle est la différence entre la fiction et le mensonge engendrée par l'image manipulée ? Où se trouve cette dissemblance subtile, ailleurs que dans l'intention de l'artiste ? Qu'est-ce que l'image, entité ambiguë, *a* en elle qui réussit à faire cohabiter le mensonge, la fiction, le vrai, le faux – bref, plusieurs de ces critères dont on se sert pour appréhender le réel ? Que *fait* l'image de cette ambiguïté ?

Dans la sphère des théories des actes de langage, l'acte en soi est d'emblée de l'ordre de la performativité – quand le faire et le dire se donnent en même temps dans une sorte de processus, de devenir. Dans cette perspective, comme on l'a vu, on aperçoit l'idée d'une énonciation qui ne représente pas le réel mais qui se présente dans ce même réel comme *puissance d'agir* – une énonciation qui permet l'action et qui *est*, en soi, action. Pareillement, du côté des images, « Quant à la représentation, nous avons pris conscience, et il y a plusieurs raisons à cela, que les images ne se contentent pas de représenter passivement des faits, des idées, des personnes. Les images circulent, jouent, trompent, choquent, plaisent ou convainquent : en un mot, elles "performent" »[1].

Certes, on part du principe que les images performent. Toutefois, dans ce contexte, qu'est-ce que « performer » veut dire ? Cette notion semble, à présent, si

1 Thomas Golsenne et Gil Bartholeyns, « Une théorie des actes d'image », dans *La performance des images*, *op. cit.*, 2010, p. 18.

simple à employer, mais si difficile à saisir. D'après l'historien médiéviste Jérôme Baschet,

> On demandait hier à l'art de provoquer un plaisir désintéressé, de témoigner de la puissance créatrice de l'artiste ou de transmettre des énoncés. On somme aujourd'hui l'image d'agir, de « performer », sinon d'être performante. Bien entendu, il ne s'agit pas de soumettre l'image à une obligation de résultats, propre à l'air du temps. Et il est vrai [...] que l'image agit et fait agir : elle fait croire, fait peur, fait donner, fait chanter... ; elle (é)meut.[1]

En *images* les choses ne se passent pas comme en *mots*. Mais alors, que *peut* une image ? Question que Baschet se pose et à laquelle il répond en ce termes : *à elle seule et par elle-même, littéralement rien*. Néanmoins, il considère les images comme des *nœuds* de relations sociales qu'elles mobilisent et concentrent, « [...] et c'est dans cette mesure que l'image-objet, dotée d'une hyperdensité chosale, ornementale et signifiante, peut manifester une capacité spécifique de configuration de l'agir social […], ou engager une manière singulière de mettre en jeu certaines tensions […] »[2].

Par la suite, Baschet insiste que, si l'image fait quelque chose, *ce n'est jamais seule qu'elle le fait*. Cela veut dire que les images signifient et agissent en rapport avec d'autres images, présentes ou absentes, ainsi qu'avec d'autres artefacts, des récits et des représentations, des lieux-institutions et des actes-personnes. Ce que l'auteur appelle *image-relation* s'inscrit dans une logique sociale d'interaction et d'agencement, qui fait « […] déborder le cadre de l'image, poser la question des images en allant au-delà de l'image elle-même »[3].

L'ouvrage où se trouve le texte de Baschet, intitulé *La performance des images* et publié en 2010, est un recueil de textes de chercheurs en anthropologie historique et en histoire médiévale, qui réfléchissent la *puissance agissante* de l'image de maints points de vue. Cependant, le champ d'étude de l'*image agissante* n'est pas nouveau. Des auteurs comme David Freedberg, William John

1 Jérôme Baschet, « Images en acte et agir social », dans *La performance des images*, *op. cit.*, 2010, p. 14.
2 *Ibid*.
3 *Ibid*.

Thomas Mitchell et Alfred Gell avaient déjà beaucoup contribué à l'avancée de ce type d'approche dans ce domaine[1].

*The Power of Images* (1989 ; en traduction française : *Le Pouvoir des images*, 1998), de Freedberg, ne se constitue pas comme un livre sur l'histoire de l'art. Comme l'auteur le remarque, il porte sur les relations entre les images et les gens dans l'histoire. Dans son livre, Freedberg ne considère pas seulement les œuvres du grand art (*high art*) ; il parle plutôt de culture visuelle (*visual culture*), notion qui inclut aussi les images populaires ignorées dans les analyses de l'histoire de l'art. L'auteur s'intéresse aux manières dont les personnes de toutes les classes sociales et de toutes les cultures ont répondu aux images tout au long de l'histoire. Par ce biais, il distingue l'histoire de l'art de l'histoire des images, qui se différencie par son caractère pluridisciplinaire, en croisement avec l'anthropologie. Freedberg travaille l'idée d'une *théorie de la réponse*, mais sans avoir comme but la création d'une théorie rigide qui peut être appliquée dans tous les cas abordés. L'auteur traverse plusieurs questions, parmi lesquelles les changements de paradigmes que l'image reproduite implique à l'aura de l'image – comme par exemple les gravures qui reproduisent de grands tableaux peints et qui permettent la circulation de ces images en dehors des musées.

Dans ce sens, Freedberg s'interroge sur la différence pour le public entre voir un grand tableau coloré dans un musée et avoir entre les mains une petite gravure noir et blanc que l'on peut toucher et garder avec nous. L'usage privé de l'image est une question cruciale pour lui. Ses questionnements sont toujours contemporains et m'intéressent pour permettre de considérer une image artistique moins élitiste, qui arrive à un public plus large, qui circule – autrement dit, l'image artistique échappée du musée et mise en ligne ou sur des supports divers, après le tournant numérique.

Selon Freedberg, il existe un rapport et une interaction entre le spectateur d'une image et cette image qui ne se donne pas à sens unique. Il remarque que

1 David Freedberg, *The Power of images: Studies in the History and Theory of Response*, Chicago/London, University of Chicago Press, 1989 ; William John Thomas Mitchell, *What do pictures want ?: the lives and loves of images*, Chicago, The University of Chicago Press, 2005 ; Alfred Gell, *Art and agency : An Anthropological Theory*, Oxford, Clarendon Press, 1998.

> Il nous faut prendre en compte non seulement les manifestations et le comportement des spectateurs, mais également l'effet, l'efficacité, et la vitalité des images elles-mêmes ; non seulement ce que font les spectateurs, mais également ce que semblent faire les images ; non seulement ce que les gens sont amenés à faire par leur relation avec la forme figurative, mais également ce qu'ils attendent que réalise cette forme figurative et ce qui fonde de telles attentes.[1]

Je me demande encore s'il ne fallait pas penser cette réciprocité entre le spectateur et l'image *avec* l'artiste, de façon à obtenir un enjeu triangulaire : l'image, le spectateur et l'artiste – triade classique mais qui multiplierait les possibilités de ces rapports en six. Il existe l'*acte de l'artiste*, l'*acte de l'image* et l'*acte du spectateur* – qui ne semblent pas être les mêmes, même si un fil conducteur en commun les traversent. Dans le cas de Freedberg, il s'interroge sur le pouvoir de l'image, capable d'éveiller aux larmes, de pousser à l'action militante, de suivre des causes, de faire de longs voyages, de produire encore des images, de les détruire, entre autres. Notre action *sur* et *par rapport à* l'image serait, pour Freedberg, comme la preuve de son pouvoir d'*agir* et de *susciter l'action*.

L'ouvrage posthume d'Alfred Gell, paru en 1998 sous le titre *Art and Agency* (en traduction française : *L'art et ses agents*, 2009) est considéré comme une référence dans le croisement entre l'anthropologie et l'art. Selon Gell, sa théorie anthropologique de l'art a pour but d'expliquer la production et la circulation des objets d'art comme une fonction de ce contexte relationnel[2]. L'auteur travaille les concepts d'agentivité (*agency*), d'intention (*intention*), de causalité (*causation*), d'effet (*result*) et de transformation (*transformation*). Selon lui, on trouve une certaine *agentivité* dans des images, en sachant que « Un agent est la "cause de la production des événements" dans son entourage »[3]. Dans le réseau de relations que l'art implique, Gell considère les artefacts qui ont la capacité d'indiquer leur *origine*, c'est-à-dire, l'acte de *fabrication* qui les a produit. À partir de ces considérations, je localise les articulations qu'on a déjà commencé à faire au niveau du *fingere*, du *vas fictile* d'Isidoro de Seville et de la production d'une

1 David Freedberg, *Le pouvoir des images*, Paris, G. Monfort, 1998, p.14. De la traduction française de « imaged form » par Alix Girod, au lieu de « forme figurative » je préférerai l'expression « forme imagée ».

2 Alfred Gell, *L'art et ses agents : une théorie anthropologique*, Dijon, les Presses du réel, 2009.

3 *Ibid.*, p.20.

image qui s'auto-dénonce – relations que je développerai plus loin. De l'autre côté de la production, il existe un récepteur, pour Gell « [...] un patient qui est *un autre agent "potentiel"*, capable d'agir en tant qu'agent ou d'être le lieu d'une agentivité »[1]. Comme on l'a vu, un récepteur qui existe en puissance, artiste ou non-artiste, capable d'aboutir un acte, d'agir par influence de l'œuvre qui lui montre un possible et qui peut lui apprendre des *manières de faire des mondes*.

Dans cette même ligne de pensée anglophone de la culture visuelle et des *visual studies*, d'un côté peut-être un peu moins anthropologique, se situe William John Thomas Mitchell. Pour lui, la culture visuelle est vue comme l'étude de l'expérience et de l'expression visuelles humaines. Il écrit que « […] l'idée de "culture visuelle" réside dans l'accent qu'elle porte sur le champ social du visuel, sur les processus ordinaires au travers desquels nous regardons et sommes regardés. Ce champ complexe de réciprocité visuelle n'est pas un simple effet secondaire de la réalité sociale ; il en est activement constitutif »[2]. Cependant, Mitchell remarque que l'idée de « culture visuelle » n'est pas si simple.

> Qu'est-ce que la « culture visuelle » ? Que sont les *visual studies* dans le monde anglophone ? Une discipline émergente, une zone de turbulence interdisciplinaire momentanée, une orientation de la recherche, un champ ou un sous-champ des *cultural studies*, des *media studies*, des départements de rhétorique ou de communication, d'histoire de l'art et d'esthétique ? La culture visuelle dépend-elle d'un objet de recherche spécifique ou traite-t-elle un ensemble de problèmes laissés pour compte par les disciplines bien établies ?[3]

Il serait simpliste de dire que les *visual studies* étudient la culture visuelle, comme si l'un était le champ d'études et l'autre l'objet étudié. D'abord, les *visual studies* ne sont pas des « *images studies* ». La notion d'« image » ainsi que son étude font partie d'un champ plus vaste de la *visualité*, comme le montre Mitchell[4]. Dans ce champ, on se centre sur les logiques du regard, du *voir* et du *être vu*. La *visualité* agence la *construction sociale du champ visuel* et la *construction visuelle*

1 *Ibid.*, p.28. L'auteur souligne.
2 William John Thomas Mitchell, *Que veulent les images ? : une critique de la culture visuelle*, Dijon, les Presses du réel, 2014, p. 65.
3 *Ibid.*, p. 339.
4 *Ibid.*

*du champ social*. Mitchell souligne que ces compositions sont rarement traitées par les disciplines traditionnelles telles que l'esthétique et l'histoire de l'art, ni même par les *medias studies*. Selon lui,

> Autrement dit, les *visual studies* ne sont pas simplement une « indiscipline » ou un dangereux supplément aux disciplines traditionnellement tournées vers la vision, mais une « interdiscipline » qui s'appuie sur leurs ressources et celles d'autres champs pour élaborer un objet de recherche original et autonome. La culture visuelle devient dès lors un domaine de recherche spécifique dont les principes et les problèmes fondamentaux s'articulent à notre époque.[1]

Mitchell met en question le champ d'étude de la visualité et trace un chemin tout au long de trois publications : *Iconology* (1986 ; en traduction française : *Iconologie*, 2009), *Picture Theory* (1994) et le recueil d'articles *What do Pictures Want ?* (2005 ; en traduction française : *Que veulent les images ?*, 2014)[2]. Ce parcours peut, peut-être, se résumer en ces mots :

> […] dans son acception traditionnelle, l'iconologie est une discipline interprétative qui s'intéresse aux significations des images dans leur contexte historique. Plus récemment, on a mis l'accent sur le *pouvoir* qu'exercent les images sur le comportement humain. Ces deux approches demeurent indispensables, mais il nous faut les compléter par un modèle plus ancien, celui de l'image vivante.[3]

*Image as a living thing*, une chose vivante, mais par une voie métaphorique, évidemment.

Mitchell s'intéresse à l'image en tant qu'icône, dans le sens où « […] les images – quel que soit leur médium – sont ouvertes à l'histoire et à la perception humaine, de sorte qu'elles échappent aux intentions de leur créateurs. Certaines, forgées par l'histoire – c'est-à-dire par accident et par hasard, tout autant que par dessein –, deviennent les icônes de leur époque »[4]. Il semble s'intéresser plus à la

1 *Ibid.*, p. 356.

2 William John Thomas Mitchell, *Picture Theory : Essays on Verbal and Visual Representation]*, Chicago/London, University of Chicago Press, 1994 ; *Iconologie : image, texte, idéologie*, Paris, les Prairies ordinaires, 2009 ; *Que veulent les images ?*, *op. cit.*

3 William John Thomas Mitchell, *Cloning terror ou La guerre des images du 11 septembre au présent*, Paris, les Prairies ordinaires, 2011, p. 19.

4 *Ibid.*, p. 217.

signification de la photographie en tant qu'icône culturelle qu'à la référence d'une photographie – l'objet ou l'événement réel qu'elle capture, comme lui même l'explique[1]. Il y a des images qui sont les icônes de leur temps et ces images ne sont pas forcément des images artistiques. Il est intéressant d'observer que Mitchell voit les images en dehors de l'intentionnalité impliquée dans sa production, contrairement aux études des actes de langage et de la fiction littéraire, comme on l'a vu. Je réaffirme que, pour l'image, l'*intention* n'est pas la seule particule à considérer dans sa constitution manipulée et dans ses effets possibles.

Dans cette étude, il devient important de laisser couler les flux qui se construisent entre les images. Des flux qui produisent cette *pensée d'images par l'image* ici explorée. Dans certaines parties de ce texte, je ne parlerai pas d'images artistiques, mais des images plutôt liées au phénomène de la désinformation, souvent des « icônes » de notre époque. Les cas que j'aborderai peuvent aider à comprendre la logique de l'action de l'image aujourd'hui. D'un autre côté, il est également nécessaire de ne pas oublier les images « non-icônes » – des images qui peut-être ne toucheront qu'un seul être, des images silencieuses, discrètes et qui laissent leur action se prolonger dans le temps – parfois des images artistiques. On avancera ces questions avec les analyses du corpus.

Quant à la *référence*, elle me semble toujours une question importante. Si Mitchell dit qu'une référence renvoie à l'objet ou à l'événement réel qu'une caméra photographie, il reste difficile de ne pas évoquer le contexte cité précédemment : une photographie peut se référer à plusieurs mondes de référence, et non seulement au monde réel ; une photographie peut forger une situation qui n'a jamais eu lieu ; une photographie peut forger un monde qu'on méconnait. On verra qu'une photographie ne présente pas forcément *ce qui a été*, car elle peut projeter ce qui n'a pas encore eu lieu, ce qui n'a pas eu lieu dans le passé – ou même, ce qui ne correspond pas à une version officielle de l'histoire ou du temps présent. Elle peut donner à voir d'autres versions des *faits*, d'autres mondes.

1 *Ibid*., p. 194.

Il est important de rappeler que le biais qu'on a lancé explore non seulement la théorie des actes d'image mais aussi les théories des mondes possibles. Dans le contexte des mondes possibles, comme on l'a vu, la *référence* ne peut pas être négligée, car elle en est une des grandes questions. De plus, on ne peut pas considérer que la photographie a comme seule référence l'événement réel. Les artistes ici étudiés nous montrent cela. À partir du croisement ici proposé, la question de la référence gagne plus d'importance que celle d'icône. Il existe quelque chose dans la puissance créatrice de mondes que l'art permet – et surtout la photographie numérique – qui passe par cette capacité d'agencement de l'image, de l'accessibilité qu'elle permet entre plusieurs mondes de référence et qui est plutôt liée à une image moins *iconique*, moins isolée, et plus traversable, collective, capable d'établir des connexions mondaines.

Les concepts d'image vivante, de visualité, d'agentivité, d'effet et d'efficacité de l'image seront utiles à remobiliser. Tous les auteurs déjà mentionnés font partie d'une tradition anglophone des études des « pouvoirs de l'image » plutôt liée à l'idée de « culture visuelle » et à l'anthropologie qui porte certaines différences par rapport au champ allemand et français. Dans le champ français, sans oublier le célèbre livre de Louis Marin *Des pouvoirs de l'image*[1], les études récentes vont dans la direction d'une combinaison plus souple entre l'histoire de l'art et la culture visuelle, en particulier dans les études médiévistes, comme dans l'exemple déjà mentionné, l'ouvrage *La performance des images*[2].

Dans le champ allemand, deux figures importantes dans ce développement sont Hans Belting et Horst Bredekamp, tous les deux historiens de l'art. En 2007, Bredekamp a donné un cycle de conférences publié en France sous le titre *Théorie de l'acte d'image*, où il bâtit sa théorie et construit une typologie des trois actes d'images qu'il considère : l'acte d'image schématique, l'acte d'image substitutif, l'acte d'image intrinsèque[3]. Bredekamp retrace brièvement l'histoire de l'acte d'image descendant non seulement des théories des actes de

1 Louis Marin, *Des pouvoirs de l'image : gloses*, Paris, Seuil, 1993.
2 Alain Dierkens, Gil Bartholeyns et Thomas Golsenne (eds.), *La performance des images*, *op. cit.*, 2012.
3 Horst Bredekamp, *Théorie de l'acte d'image : conférences Adorno, Francfort 2007*, Paris, la Découverte, 2015.

langage mais aussi de la formule du philosophe Henri Lefebvre, *l'image est acte* – déjà reprise par Philippe Dubois en 1990, dans son ouvrage *L'acte photographique*, qui parle d'acte iconique et l'applique pour la première fois à la photographie[1]. Bredekamp poursuit ses analyses à partir d'un corpus très varié, allant des statues grecques à des œuvres contemporaines, et remarque que pour penser l'acte d'image par rapport à l'acte de langage il ne suffit pas simplement de substituer les « mots » par les « images ». Il observe que « À l'inverse de l'acte de langage, la problématique de l'acte d'image consiste à déterminer la puissance dont est capable l'image, ce pouvoir qui lui permet, dans la contemplation ou l'effleurement, de passer de la latence à l'influence visible sur la sensation, la pensée et l'action »[2]. L'image peut donc générer un effet sur le *ressentir*, le *penser* et l'*agir*, de sorte qu'elle devient effective au moment où elle est vue et invite à l'action. Bredekamp va à la recherche de cette *vie propre* qu'ont les artefacts et qui marque leur présence et leur puissance. L'artefact en tant que produit d'une activité artistique créative porte une force qui naît de l'acte de créer lui-même, de sorte que « (…) ce qui devient le médium de l'acte d'image n'est pas en premier lieu l'œuvre créée mais déjà l'acte de créer lui-même »[3]. Penser l'acte d'image implique de penser aussi la question des *effets* de l'image et, logiquement, de la relation entre celui qui regarde et ce qui est regardé.

On a vu que tous ces théoriciens refusent de mettre l'art sur un piédestal, s'intéressant à des images qui circulent, qui font partie et qui sont des acteurs de la vie sociale. La décentralisation de la figure de l'artiste est aussi un facteur commun : les individus qui expriment une personnalité artistique sont moins importants que les collectivités et leurs histoires[4] ; l'homme est relativisé comme centre du processus déclenché par l'image, lorsque le sujet arrive à « […] surmonter cette énorme limitation des possibles que la modernité a provoquée par sa manière de privilégier le sujet en tant que producteur et détenteur du monde. Le moi se renforce lorsqu'il se relativise face à l'activité de l'image »[5]. Ces

1 Philippe Dubois, *L'Acte photographique et autres essais*, Paris, Nathan, 1990.
2 H. Bredekamp, *ibid.*, p.44.
3 *Ibid*., p. 249.
4 A. Gell, *L'art et ses agents*, *op. cit.*, p. 29 et p. 193.
5 H. Bredekamp, *ibid.*, p. 307.

conceptions me font penser à la situation, dont on va beaucoup parler encore, des images artistiques mises en ligne. Dans l'ère de la *fluidité numérique*[1], cette circulation que l'Internet permet n'effacerait-elle pas, d'une certaine façon, la « personnalité artistique », étant donné l'*a-référentialité*, la difficulté de savoir d'*où* vient et *qui* a fait une certaine image ? N'y aurait-il pas dans ces images mises en ligne, en circulation et sans référence, une veine d'une image collective et appropriable qui changerait la façon dont nous la concevons comme *originale* ? L'artiste états-unien Richard Prince a présenté, en 2014, une exposition à la galerie Gargosian de New York, intitulé *New Portraits*. L'exposition était composée de trente-huit captures d'écran prises sur les comptes Instagram d'autres usagers. Prince a vendu les « toiles » pour un prix à six chiffres, là où les vrais auteurs des photographies n'ont vu un centime. Sans vouloir discuter la valeur artistique du travail de Prince, je trouve indéniable qu'il ait profité d'une brèche du système de l'image numérique sur l'internet, que l'on doit prendre en considération dans cette thèse.

Malgré le fait que Bredekamp soit celui qui ait forgé l'expression « théorie de l'acte d'image », sa ligne de pensée ne sera pas particulièrement exploitée dans cette thèse. D'ailleurs, ma façon de construire la *théorie de l'image comme monde possible* passe par ce croisement constant de théoriciens, de penseurs d'images et *des actes* d'image, évoqués quand nécessaire et qui viennent combler le vide visuel dans les théories des mondes possibles. Cette combinaison théorique est cruciale et va plutôt dans la direction de la formule de Golsenne et Bartholeyns, *une théorie des actes d'image*, au pluriel[2].

## 2. L'IMAGE-FICTION ET L'IMAGE-ACTION

Dans le parcours des théories d'actes de langage qui mène des langages artificiels aux langages ordinaires et qu'on a brièvement présenté, on voit un

1 L'expression est d'André Gunthert, *L'image partagée : la photographie numérique*, Paris, Textuel, 2015.

2 T. Golsenne et G. Bartholeyns, « Une théorie des actes d'image » dans *La performance des images*, *op. cit.*, p. 15-25.

intérêt croissant dans l'étude des usages du langage qui s'incarne dans nos corps et qui nous mène dans des performances quotidiennes. La performance n'est pas qu'en nous : elle traverse le langage et les corps, elle les agence. Comparablement, j'estime que quand on croise les théories des mondes possibles avec la théorie des actes d'image, on met l'image dans un niveau plus proche de ses pratiques de constitution et de diffusion, pratiques qui nous traversent et qui agencent les usages que l'on fait des images dans la vie quotidienne. Il est très important d'amener les théories d'actes à ce texte pour penser une image qui participe du monde actuel, à côté des autres corps qui s'y trouvent, en collaboration avec eux. Il n'existe pas d'acte isolé, sans conséquences, sans activation de réseau. L'énergie et le mouvement qui causent un acte, qui le constituent, qui le traversent, arrivent toujours quelque part, cause des effets. Alors, dans le cas de cette thèse, l'acte de l'image-fiction ne se limite pas à décrire le réel ou à le représenter, ni même à agir dans ce réel. L'acte de l'image-fiction consiste à construire les possibles passibles d'être actualisés ; à permettre l'imagination, agencée au monde de référence, d'avoir lieu visuellement, et, enfin, à transmettre ses *manières de faire mondes* aux regardeurs.

La théorie des actes d'image m'intéresse pour permettre de penser, en connexion, l'acte de l'artiste, l'acte de l'image agissante et les possibles effets de cette image sur le spectateur – soit-il artiste ou pas. L'image porte une spécificité à être considérée, au-delà du texte – Wirth a tout à fait raison quand il écrit que ce n'est pas simple de transposer des théories relatives aux actes de langage dans l'analyse des fonctions de l'image[1]. Si l'on considère que l'image engendre un flux de forces et qu'elle a la capacité de mettre en jeu des tensions et des questions liées à notre réalité, je considère ici trois performeurs, ou même, trois *joueurs* qui y participent et que j'essaie d'analyser par le prisme des théories des actes et des mondes possibles.

De ce processus, je cherche les fils invisibles des mouvements, les fictions, les forces des *manières de faire* dont on ne peut voir que les effets : la propagation de l'action *faire monde*. Je parle ici des images actives qui poussent à l'action et je

1 J. Wirth, « Performativité de l'image ? », dans *La performance des images*, *op. cit.*, p. 125-135.

parle également des performeurs qui changent de rôle – l'artiste est spectateur, le spectateur est aussi producteur, d'images ou non. Mais, alors, quelles sont les stratégies d'action des images ? Comment les image-fictions génèrent-elles l'action ? Quand et comment la fiction émerge dans ce travail de fabrication et/ou de manipulation de l'image ? Par rapport à quoi, ou contre quoi, elle se constitue ? Quel est son rapport aux mondes possibles visuels ?

Plus encore, existe-t-il une imbrication entre la fiction et l'action ? Même si la fiction est habituellement associée à tout ce qui est imaginaire et impossible d'être actualisé, et même si l'action, au contraire, à tout ce qui est touchable et réalisable, je défends le fait qu'il existe une imbrication entre elles deux, laquelle sera une des questions clés dans le parcours de cette thèse. Dans le contexte des images, ceci semble évident lorsqu'on observe la capacité des images politiques à influencer des événements et des opinions, par exemple.

Dans son livre *Cloning terror ou La guerre des images du 11 septembre au présent,* Mitchell raconte le cas d'un journaliste, Ron Suskind, qui a interviewé un conseiller de George W. Bush juste avant les élections de 2004. Il disait que :

> […] Nous sommes désormais un empire. Nos actes engendrent notre propre réalité [*when we act, we create our own reality*]. Et tandis que vous étudierez cette réalité – non sans pertinence – nous continuerons à agir. Nous créerons de nouvelles réalités, encore et toujours, des réalités que vous étudierez à leur tour. Ainsi va le monde. Nous sommes les acteurs de l'histoire […] et vous autres, vous pourrez seulement étudier nos actes.[1]

Selon Mitchell, cette arrogante affirmation se donne presque comme un guide méthodologique pour traiter les images et les métaphores, dans le sens où le *métaphorique* peut devenir *littéral* et l'*image* devenir *actuelle*. Selon lui, il n'est pas question d'ignorer le fait que les images et les métaphores ne sont pas *réelles,* mais « En lieu et place, il nous faut une méthode qui reconnaisse et englobe à la fois l'irréalité des images et leur réalité opératoire »[2]. En effet, je considère que les

1 W. J. T. Mitchell, *Cloning terror ou La guerre des images du 11 septembre au présent*, *op. cit.*, p. 18.
2 *Ibid*.

images engendrent une réalité opératoire, même si certains théoriciens réfutent leur capacité à agir seules, de manière exclusive par leurs caractères iconiques[1].

Le cas décrit par Mitchell montre l'imbrication action-fiction fondée dans le croisement des théories des actes d'image et des mondes possibles. Je considère que c'est bien l'*action* qui permet à la *fiction* de s'actualiser en image quand, et seulement quand, il y a acte d'image. Ce processus ne se donne pas comme si l'image obligeait quelqu'un à accomplir un acte. Par une voie plutôt abstraite et libre, ce processus se donne quand il y a *quelque chose* qui est transmis lors de la visualisation de l'image et quand ce *quelque chose* arrive à avoir des effets dans le quotidien du récepteur et dans sa compréhension des *manières de faire mondes*. *Imaginer*, *actualiser à travers des images*, *donner à voir des mondes possibles* constituent des étapes du processus qui mène de l'impossible au possible, du virtuel à l'actuel, de la fiction à l'action, que l'image ici étudiée permet : la puissance des mondes possibles et passibles d'être imaginés, construits, travaillés et, enfin, matérialisés pour être diffusés.

Selon Mitchell, après la révolution post-technoscientifique,

> [...] nous ne pouvons plus nous contenter d'étudier la signification et l'efficacité des images. Nous devons nous pencher sur la façon dont elles vivent et se meuvent, dont elles évoluent et mutent, ainsi que sur les besoins, les désirs et les demandes qu'elles incarnent, elles qui génèrent les affects et les émotions animant les « structures de sentiment » de notre temps.[2]

Cette *façon* de Mitchell correspond à la méthode qu'il développe pour étudier les images. Elle constitue pour moi ce que j'appelle les *manières de faire*, à la Goodman. Cette *façon* montre qu'il est possible de construire des méthodes pour créer d'autres versions pour cette réalité, pour ce monde ; qu'il est possible d'imaginer des changements, par exemple dans des versions officielles de

1 Sur ce sujet, voir par exemple : André Gunthert, *L'acte d'image, un acte manqué ?*, http://imagesociale.fr/2767, (consulté le 23 novembre 2018).

2 W. J. T. Mitchell, *Cloning terror ou La guerre des images du 11 septembre au présent*, *op. cit.*, p. 20. En note, le traducteur de la version française explique que « La "structure de sentiment" (*structure of feeling*) est une notion introduite dans le champ des *cultural studies* par Raymond Williams pour caractériser l'expérience vécue de la qualité de vie en un lieu et un temps donnés. Chaque génération développe et éprouve sa propre structure de sentiment, au travers de significations et de valeurs partagées. ».

l'histoire ou du temps présent et, surtout, de les actualiser en images pour les propager, pour propager le *faire monde* et changer cette dite réalité.

On a vu que l'image en soi ne pratique pas d'*action*, mais que son acte est ce qui permet l'action d'avoir lieu dans l'espace du monde des phénomènes. L'image peut exister en tant qu'acte, en tant que puissance d'action, quand a lieu une connexion avec un récepteur qui accepte cet acte et qui accepte d'accomplir l'action que ce dernier engendre. Entre l'*acte* et l'*action* il existe la fiction, qui est la particule qui séduit, qui sensibilise, qui connecte l'image et son récepteur : c'est la partie en commun, c'est le fil conducteur. L'*acte* est ce qui engendre l'action ; il est comme une action en puissance, qui existe dans une sphère des mouvements presque imperceptibles mais capables d'avoir des effets. L'*acte* existe dans un autre rythme, il a son propre temps : le temps des images, que l'on sait beaucoup plus lent. L'action renvoie aux manières de faire concrètes ; l'acte, à cette puissance de propagation d'un mouvement. Ou, comme le dit Louis Marin, en employant le mot « pouvoir » : « Pouvoir, c'est d'abord être en état d'exercer une action sur quelque chose ou sur quelqu'un ; non pas agir, ou faire, mais en avoir la puissance, avoir cette force de faire ou d'agir. […] une réserve de force qui ne se dépense pas, mais met en état de se dépenser. Pouvoir, être en puissance de… »[1].

Thomas Pavel remarque que la fiction n'est pas un acte de langage comme les autres[2]. L'acte de l'image-fiction semble, également, être singulier par rapport aux autres actes d'image. L'image dont il est souvent difficile d'identifier l'origine et le contexte, mais qui se présente comme produite, dans un acte d'auto-dénonciation, parle de son origine perdue, d'un acte qui l'a inaugurée en tant que médium où passent certaines forces d'action. La fiction apparaît en image et peut être considérée ici comme une activité plutôt que comme une suite de propositions, ainsi que l'observe Pavel par rapport au discours de fiction[3].

L'approche des théories des actes d'image proposée vise à analyser le fonctionnement d'une image vue comme monde possible dans le quotidien de

1 L. Marin, *Des pouvoirs de l'image, op. cit.*, p. 13.
2 Notamment en parlant des propositions théoriques de John Searle et Gottfried Gabriel, T. Pavel, *Univers de la fiction*, *op. cit.*
3 *Ibid.*, p. 30.

notre monde dit réel. Un fonctionnement qui, je pense, peut susciter une pensée critique ainsi que l'action des ses spectateurs pour changer la réalité, qui n'est ni unique ni immuable. Il reste encore à faire d'autres versions de l'histoire, d'autres façons de concevoir le monde, d'autres créations à inventer : tant de matériel pour produire les *possibles* à notre disposition. Alors, les images peuvent-elles déclencher un mécanisme de changement social ? Je pense que oui et que la théorie ici bâtie est une théorie de l'action, de l'agentivité d'une image-fiction évidemment produite qui peut nous apprendre des méthodes pour gérer le contemporain. L'image peut apprendre à construire d'autres réalités ; l'image peut enseigner un esprit critique et actif. J'essaie de tracer une voie dans l'étude de l'image, déjà explorée dans les études de la fiction littéraire et langagière ; une voie déjà reprochée par des théoriciens comme Caïra et Schaeffer, mais qui reste encore à être appliquée dans le domaine de l'image artistique photographique, surtout contemporaine[1]. Une éducation *par l'image* et *à l'image* est vue pour certains comme la seule voie contre un pouvoir de l'image qui domine – mais qui possède une même force puissante de changement social[2]. Il existe, certes, une dimension politique dans tout cela, dont je reparlerai.

Une partie de mon travail consiste à essayer de consolider la catégorie de l'« image-fiction », notamment celle suggérée par Philippe Dubois comme une des voies pour aborder l'image (post-)photographique, « […] dans le cadre d'une *théorie de l'image-fiction* clairement distincte des théories de l'image-trace »[3]. Alors, pour avancer dans cette direction, j'articulerai l'image-fiction à l'image-action, ce qui aidera à composer la notion d'image-fiction entre les théories des mondes possibles et des actes d'image. J'appellerai « image-action » toutes les images qui arrivent à engendrer une *action* ou une *réaction* dans le monde actuel ; le terme « image-fiction », à son tour, se réserve aux images artistiques qui arrivent à engendrer des actions liées aux *manières de faire monde*. L'image-fiction, qui porte et transmet la puissance de la composition des mondes, est une image

1 O. Caïra, *Définir la fiction*, *op. cit.* ; J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*

2 Je fais ici référence aux conclusions de la table ronde « Fiabilité de l'image photographique : de la preuve au simulacre », qui a eu lieu lors du Festival Circulation(s), Le Centquatre, Paris, 11 avril 2018.

3 P. Dubois, « De l'image-trace à l'image-fiction », *art. cit.*

manipulée qui s'auto-dénonce *manipulée* ; qui montre et enseigne comment la manipulation qui la constitue se donne – non seulement par rapport à la constitution technique de l'image concrète, mais aussi des discours qu'elle peut porter, de la réalité à laquelle elle fait référence et du monde qu'elle rend visible.

Dans ce parcours, quatre axes vont aider à construire ma proposition théorique. Quatre axes qui habitent une sorte de carte conceptuelle de la thèse : la *production* de l'image entre manipulation et simulation ; le *régime de croyance* entre l'artiste, l'image et le spectateur, qui permet la transmission des *manières de faire* ; le *jeu* comme activité des trois joueurs qui participent à ce processus de transmission ; et la *performance* des images en elles-mêmes, autrement dit, l'acte que l'image peut avoir en tant que monde possible. Plusieurs théoriciens ont été convoqués jusqu'à présent, mais tous me seront utiles pour tisser cette thèse. Dans cet ensemble théorique, ce texte peut être vu comme un monde où l'on habitera pendant la lecture ; un monde peuplé d'images-fiction et d'images-action, qui comporte des lois construites à partir d'un croisement des théories des mondes possibles, de la fiction et des actes d'image.

Dans le présent travail, on envisage une conception mondaine pour aborder les productions visuelles. Je commence par considérer les images que l'on trouve sur les planches comme des *mini-mondes*, tels ceux de Kripke lorsqu'il dit que l'« on peut concevoir la "situation contrefactuelle" comme un mini-monde ou un mini-état, restreint aux aspects du monde qui sont pertinents pour ce qui est en question »[1]. Ces images-minis-mondes, ces *microversions* dirait Dias Carvalho, donnent à *voir* des fragments encadrés des mondes possibles[2]. Elles présentent visuellement des objets et des situations d'emblée impossibles de se réaliser dans l'actualité et qui se rendent possibles justement à travers les images-fiction. Les planches peuvent être vues, alors, comme des ensembles de mini-mondes possibles groupés selon certains thèmes et qui correspondent à chaque sous-partie de chaque chapitre de la thèse. Je parlerai des images séparément mais également de leurs relations sur les planches. On suivra également les

1 S. A. Kripke, *La logique des noms propres*, *op. cit.*, p. 170.
2 J. D. Carvalho, « Artes e Mundos Possíveis », *art. cit.*

mouvements de la *fiction* qui participe à la fabrication de l'image, qui en est un produit, mais qui apparaît aussi entre les images, fruit de la mise en relation de plusieurs images-fiction. Alors, commençons avec le visuel, laissons-le performer.

# DEUXIÈME PARTIE



## CHAPITRE II.

*L'image-fiction: la production des mondes*

Page précédente
Image 6 : Li Wei,
*Mirror 010-03*,
2000.

## 1. INTRODUCTION

Selon Kripke, « Les "mondes possibles" sont des "façons dont le monde aurait pu être" totales, des états ou histoires du monde entier »[1]. Ce chapitre est consacré aux images ou ensemble d'images qui travaillent des versions physiques du monde actuel et de l'Univers. Dans la partie II.A, les lois naturelles du monde des phénomènes constituent les mondes de départ pour la fabrication d'autres versions de ce que l'on appelle usuellement la *réalité donnée*. Ces versions sont organisées comme des états du monde de référence – on change la manière d'appréhender un monde dans un état tel qu'il a été donné et, à partir de là, on produira un nouvel état, érigé d'une autre façon. Ce *nouveau* implique la temporalité du possible, qui mène vers une superposition de versions et à une non-hiérarchie des temps, c'est-à-dire vers le temps anachronique plutôt que linéaire, où coexistent les couches des mondes possibles qui constituent une *réalité plurielle*. Pareillement au cadre de la littérature, la relation d'accessibilité entre ces versions « imagétiques » et les mondes qu'elles donnent à voir est vue comme une relation référentielle entre les images, condition bien présentée par les planches qui accompagnent ce volume. Dans la partie II.B, on quitte la planète vers la découverte des mondes possibles cosmologiques, à partir d'un voyage virtuel dans l'Espace qui facilite un regard distancié pour observer la Terre.

## 2. NOTE SUR LA MÉTHODE DE RECHERCHE ET D'ANALYSE DES IMAGES

*Je vous le dis: il faut porter en soi un chaos, pour pouvoir mettre au monde une étoile dansante. Je vous le dis: vous portez en vous un chaos.*
Friedrich W. Nietzsche

Penser et réfléchir la méthode d'un travail, qu'il soit visuel ou écrit, est une tâche indispensable. La méthode constitue la route parcourue par la chercheuse ou le chercheur, artiste ou non, pour traiter son objet d'étude. D'ailleurs il existe plusieurs manières de connaître un objet et certaines ressources méthodologiques

1 S. A. Kripke, *La logique des noms propres*, *op. cit.*, p. 170.

ne rendent plus compte de la *complexité* actuelle. Si on veut la prendre en compte, il est nécessaire de réfléchir sur ce qui est choisi et pratiqué comme méthode, soit pour repenser les catégories existantes, soit pour en créer de nouvelles. La réalisation des recherches en art et sur l'art, surtout avec des objets contemporains, oblige l'exploration de nouvelles façons de *rechercher*, de *produire* et de *voir* dans le contexte académique. Il est certain qu'il existe des difficultés dans ce chemin, auxquelles il faut faire face.

Les images, leur façon d'être et de fonctionner, ainsi que leurs processus de fabrication et les effets qu'elles peuvent avoir sur les corps qui les voient, présentent des spécificités *intensives* qui invitent à la construction de méthodes plus cohérentes pour les aborder. J'utilise le terme *intensive* en référence à la notion d'« intensité » du philosophe Gilles Deleuze, qui renvoie à l'idée d'un plan de forces, à l'idée de *puissance*, et qui coexiste avec l'« extensité », les formes, sur le plan d'immanence – où se donnent les *agencements*, les *compositions*, les *rencontres* ; où tout peut *devenir*[1]. L'immanence associe la pensée et la vie, soutenant la coexistence de différentes fonctionnalités de la réalité, et s'oppose à une manière hiérarchique et stratifiée de savoir à travers des modèles[2]. En même temps, dans l'Académie, une rigueur textuelle et méthodologique est attendue : on ne peut pas s'abandonner aux flux intensifs que les images convoquent sans revenir aux structures extensives qui permettent d'organiser la pensée. Soutenir les deux parties est un défi effectif, qui semble présenter ses solutions justement lorsque l'on se tourne vers l'imbrication existante entre la théorie et la pratique, quand celles-ci entrent en relation de manière non-hiérarchique, en collaboration.

C'est dans ce sens que je dis à la fin du chapitre précédent : *laissons les images performer*. *Partir* des images et de leur processus de production et de réception se fait indispensable, au lieu de partir des textes et des théories et de les appliquer artificiellement aux images. Dans ce travail, je propose d'articuler une théorie qui n'a pas encore été assez explorée, la *théorie des mondes possibles visuels*, de laquelle émergent les notions principales d'image-fiction et d'image-

1 Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011.
2 Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux*, Paris, Minuit, 1980.

action. Une théorie *des images*, et non seulement *sur* les images – raison pour laquelle je fais aussi appel aux actes d'image ; raison pour laquelle je convoque l'immanence. Dans cette perspective, ce sont surtout les images qui vont indiquer les principales questions, les chemins et les sorties envisageables. Les images sont ici abordées comme *multiplicité* – c'est en les considérant comme telle que s'établit mon rapport avec elles.

J'utilise le terme « multiplicité » dans le sens de Gilles Deleuze et Félix Guattari[1]. Dans *Mille Plateaux*, les auteurs insistent sur l'idée d'une dynamique processuelle de la réalité qui est soutenue par des *multiplicités*. Les auteurs situent les multiplicités présentes dans le monde sur un *plan de consistance*, qui serait différent du *plan d'organisation*. Ensemble, ces plans constituent le plan d'immanence. Le *plan de consistanc*e est celui qui concerne l'*invention*, c'est l'*extérieur* qui définit les *multiplicités*, non les individualités. Par conséquent, les multiplicités renvoient aux singularités, à l'intensité, à ce qui préexiste à l'individu. La multiplicité soutient les idées de *différence* et d'*invention*. Les agencements d'images ici explorés connectent des multiplicités d'ordres variés et, de cette façon, on échappe au réductionnisme et à l'intériorité des modèles qui ne renvoient qu'à eux-mêmes. Le *ton* de cette recherche vient d'un contact singulier entre une artiste-chercheuse et le champ intensif des images actives.

Les difficultés, les ambiguïtés et les contradictions sont toujours présentes dans la conjoncture de la pensée et des études sur le monde contemporain, ce n'est pas un privilège des arts visuels. Dans ce travail, je choisis d'aborder les images à partir d'une *pensée complexe*, ce qui permet, d'une certaine manière, de nombreuses portes d'entrée pour les travailler. La pensée complexe trouve des résonances dans le plan d'immanence, car tous deux sont processuels, permettant l'agencement des concepts qui fonctionnent en *articulation*, même en opposition. Dans ce sens, les mouvements générés par les polarisations sont plus importants que les pôles isolés. Les catégories du plan d'immanence et de la complexité composent une philosophie de la *différence* qui est capable de traiter les

1 *Ibid.*

dichotomies du domaine de l'art de manière non-manichéenne, observant leurs rapports, leurs similitudes et leurs différences.

Selon Edgar Morin, théoricien de l'épistémologie de la complexité, « On peut dire qu'il y a de la complexité chaque fois qu'il y a un enchevêtrement d'actions, d'interactions, de rétroactions »[1]. Toujours selon Morin, par rapport au paradigme moderne, « […] le propre de la science était jusqu'à présent d'éliminer l'imprécision, l'ambiguïté, la contradiction »[2]. Différemment, dans la complexité, il est nécessaire de considérer les contradictions comme complémentaires aux systèmes, car elles y participent. Dans le contexte contemporain, persistent des pratiques qui ne pensent pas à leurs propres ressources, qui ne se tournent pas vers elles-mêmes avec une attitude critique, qui ne remettent pas en cause leur rôle, qui ne considèrent pas leurs difficultés, bref, qui ne veulent pas se mettre à l'épreuve mais se présenter comme *vérité*. La « vérité » est toujours une notion souveraine dans le monde dans lequel nous vivons. Un côté dur de la pensée veut toujours organiser, pointer le différent pour l'exclure et affirmer sa vérité. Or, il s'agit plutôt d'affirmer la pensée complexe comme nécéssaire à une recherche en arts visuels, en images. Dans ce champ, il est difficile de parler en *vérité*, en *progrès*, ainsi que considérer les différentes parties de manière dualistes. La complexité ouvre un terrain qui comporte la différence, l'hétérogénéité, la multiplicité, la coexistence de parties opposées.

De cette manière, il est possible de choisir un chemin d'étude où il n'est nul besoin d'exclure les difficultés et les spécificités d'un processus de recherche – de ce fait, la *pensée* et la *vie* sont rapprochées. Comme le dit Morin, considérer ce sur quoi nous n'avons pas de contrôle ne signifie pas se laisser submerger par l'indétermination, mais plutôt mettre à l'épreuve une pensée énergique qui la regarde de face – énergique parce que pleine de *vie*[3]. On ne parle pas de la vie au sens biologique, mais de ce qui a une vie propre, avec sa force singulière. La vie tolère le désordre et parvient à le gérer, contrairement à une machine artificielle

1 Edgar Morin, « Epistemologia da complexidade », dans *Novos Paradigmas, Cultura e Subjetividade*, Porto Alegre, Artes Médicas, 1996, p. 274. Je traduis.
2 Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Points, 2014, p. 49.
3 E. Morin, « Epistemologia da complexidade », *art. cit.*

qui ne le tolère pas et qui rapidement l'exclut. Pour Morin, les sociétés humaines tolèrent une quantité de désordre, et un aspect de ce désordre serait ce que nous appelons la *liberté*[1]. Toujours selon lui, il est possible d'utiliser le désordre comme élément nécessaire dans les processus de création et d'invention, puisque toute invention et toute création se présentent comme une déviation et une erreur par rapport au système précédemment établi.

Morin parle encore d'une possible grande révolution paradigmatique que nous vivrions dans le présent, à partir de la crise de la science et d'une façon de penser modernes. Posé il y a presque trente ans, son questionnement reste contemporain. Dans ce parti pris hégémonique de la science, il y a, en fait, une primauté de disjonction et de simplification, pour soutenir une vision de la réalité ordonnée et simplifiée, opérant des réductions qui visent à éliminer le problème de la complexité[2]. La pensée complexe constitue une révolution très lente et difficile, elle rompt avec le dogmatisme de la certitude sans laisser de considérer que cette dernière demeure. Il existe une lutte entre des formes de pensée anciennes, dures, et des *nouvelles* formes que Morin appelle *embryonnaires* – et donc fragiles[3]. Dans ce travail, je propose de nourrir une forme embryonnaire, qui est certes plus incertaine mais qui en même temps *palpite* de vie et trouve les conditions de gagner en force et rigueur académique. Comme le dit Morin, s'engager dans cette aventure incertaine de la pensée serait aussi rejoindre l'aventure incertaine de l'humanité dès sa naissance[4]. Déjà avant l'humanité la vie *pulse* ; elle est résolument *pré-individuelle*.

De ce champ complexe qui fertilise mon terrain de recherche, je vois dans l'idée de rhizome, qui soutient celle d'immanence et qui a été travaillée par Deleuze et Guattari, quelques rapports à établir concernant la méthode employée pour connaître mes objets. La complexité montre que les concepts ne peuvent plus être hégémoniques, car les définitions n'épuisent pas la réalité. Partant du principe que la vie et la nature n'ont ni origine ni fin, qu'elles ne se laissent pas être

1 *Ibid.*
2 Boaventura de Sousa Santos, *Um Discurso sobre as ciências*, São Paulo, Cortez, 2003.
3 E. Morin, « Epistemologia da complexidade », *art. cit.*
4 *Ibid.*

figées dans une représentation et qu'elles n'ont pas de modèle, Deleuze et Guattari critiquent les catégories de la pensée occidentale et proposent une nouvelle image de la pensée et du monde : le rhizome[1]. Parmi les caractéristiques que les auteurs présentent au rhizome, on distingue le principe de *connexion* et d'*hétérogénéité*, qui impliquent un fonctionnement dans lequel « […] n'importe quel point d'un rhizome peut être connecté avec n'importe quel autre, et doit l'être. C'est très différent de l'arbre ou de la racine qui fixent un point, un ordre »[2]. Cette caractéristique favorise un décentrement lié à une autre caractéristique du rhizome : le principe de cartographie. L'idée d'une carte présentée comme une construction et non comme une représentation permet de produire un inconscient, plutôt que de le reproduire dans un système fermé. Une carte a de nombreuses entrées et c'est l'une des caractéristiques principales du rhizome. De même, les planches imagétiques parallèles à ce texte fonctionnent comme des cartes rhizomatiques avec plusieurs entrées.

Cette approche correspond à la façon dont les images se comportent et se donnent : un mélange de références hétérogènes, qui peuvent être prises par le *milieu*, dans des mouvements non-linéaires qui maintiennent un rapport avec le récepteur, tout en créant une dimension générant des effets sur ce dernier. Partir du *milieu* implique un mouvement pour *entrer* et *sortir*, et non *commencer* et *terminer*. Le *milieu* n'est pas une moyenne, « […] c'est au contraire l'endroit où les choses prennent de la vitesse »[3]. Une vitesse ainsi que dans une rivière : un mouvement qui ne va pas d'un point A à un point B, n'est pas localisable, ne se produit pas en ligne droite, mais porte A et B en lui-même, sans la nécessité d'une opposition des parties. Le rhizome diffère des systèmes centrés, tel le *Livre de Sable* de l'écrivain argentin Jorge Luis Borges, sans début ni fin : il n'y a aucun moyen d'unifier, de résumer, de classer[4]. Ainsi, je regarde les images que je choisis comme références – ou est-ce elles qui me choisiraient ? –, images qui habitent ma tête, mon corps et les planches présentées dans ce volume. Dans les rencontres

1 G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, *op. cit.*
2 *Ibid.*, p. 13.
3 *Ibid.*, p. 37.
4 Jorge Luis Borges, *El libro de arena*, Buenos Aires, Emecé, 1975.

avec les images, il y a toujours un « moi » rationnel qui leur fait face et qui agit, qui en prend le sens, qui a une conscience. Mais il y a encore quelque chose dans ces rencontres de *pré-individuel*, d'intensif, une force capable de revenir – ou de demeurer ? –, une force invisible qui agit sur nous, comme si un plan immatériel traversait le matériel, les deux ne s'excluant pas, mais agissant l'un sur l'autre. Quelque chose qui invite l'être à sortir de lui-même, à se connecter avec le *dehors*, à se laisser *affecter*.

Comme nous l'avons vu, l'immanence permet la coexistence, la non-exclusion. Cette notion est cruciale pour comprendre la méthode que je construis dans ce travail pour aborder l'image artistique. Le plan d'immanence se présente comme un rhizome, une multiplicité. Le rhizome est une théorisation de la différence et, sur sa surface, il y a le *meilleur* et le *pire*, sans exclusion, sans structure hiérarchique ou dichotomique. Le rhizome diffère des systèmes centrés et se présente comme un enchevêtrement de lignes et non comme des unités et des dimensions. Même avec l'impossibilité de reproduire le rhizome, il ne s'oppose pas au système arborescent, système du *centre*, du modèle, de la reproduction. Par la voie de l'immanence, chaque situation aura *forme* – homogénéisation, fonctionnement binaire, qualité extensive – et *force* – différence pure, qualité intensive. C'est de cette façon que le rhizome fonctionne et c'est ainsi que les images se comportent. La *forme* peut être affectée par les *forces* à travers les relations et c'est la *différence* qui génère le mouvement et le fonctionnement de cette affectation. Les *affects* soutiennent des *sensations* et non des *sentiments* – on ne parle pas ici d'affect au sens de sentiment humain, mais du pouvoir d'affecter et d'être affecté. Ce qui compte, ce n'est pas un sujet, le *moi*, ou un objet, mais la *relation* qui s'établie entre les deux dans un mouvement de *désubjectivation* : l'entre-deux, l'impersonnel, duquel émerge le virtuel comme un nœud de forces apparaissant dans les rencontres. L'importance se trouve dans l'*entre-deux*, dans les flux, dans les mouvements.

En tant qu'artiste-chercheuse qui fabrique des images et les analyse – l'une n'excluant pas l'autre mais se nourrissant l'une de l'autre –, je considère qu'il n'y a jamais moyen d'épuiser les possibilités qu'une image ouvre, ni même les manières

de s'en rapprocher et de les étudier. Je convoque plusieurs artistes et images tout au long de ce texte et l'apparent caractère arbitraire de ces choix possède une force qui gagne en *vitesse*, comme si je prenais les images par le *milieu*, en mouvement – elles, qui portent leur charge représentative, mais aussi leur puissance d'affect. Il est impossible de prendre une image seulement du *début*, même lorsque nous en sommes les fabricateurs : l'origine est de l'ordre de l'archaïque et les images sont toujours en relation avec d'autres – il existe toujours des mondes de références, même invisibles, non localisables.

De même, l'on verra que, dans certains moments du déroulement du texte, le flux de l'hétérogénéité agira sur le *temps*, et pas seulement sur les objets imagétiques. La façon dont je travaille les auteurs participe, comme les images, de ce complexe force/forme, intensité/extensité, plan-de-consistance/plan-d'organisation déjà mentionné. Les mouvements d'aller et retour dans le temps historique participent d'une logique temporelle qui s'en remet moins à la conception du temps associée à Chronos qu'à celle liée à Aiôn. Ces mouvements renvoient à la façon dont les images persistent et reviennent dans le temps : « Alors que Chronos était limité et infini, Aiôn est illimité comme le futur et le passé, mais fini comme l'instant »[1]. Pour Deleuze, selon la lecture du temps de Chronos, « [...] seul le présent existe dans le temps. Passé, présent et futur ne sont pas trois dimensions du temps ; seul le présent remplit le temps, le passé et le futur sont deux dimensions relatives au présent dans le temps »[2]. Différemment, « D'après Aiôn, seuls le passé et le futur insistent ou subsistent dans le temps. Au lieu d'un présent qui résorbe le passé et le futur, un futur et un passé qui divisent à chaque instant le présent, qui le subdivisent à l'infini en passé et futur, dans les deux sens à la fois »[3]. Le mouvement d'aller et retour est aussi une *manière* de connaître et peut également constituer une méthode valide où résonne les échos d'un temps étendu qui comporte des mouvements hétérogènes se croisant dans l'instant présent – « [...] l'instant de l'opération pure, et non de l'incorporation »[4] ;

1 Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Paris, Minuit, 1969, p. 194.
2 *Ibid*., p. 190.
3 *Ibid*., p. 194-195.
4 *Ibid*., p. 197.

l'instant présent des *manières de faire*. Dans ce travail, la chronologie historique linéaire importe moins que les flux de pensées qui peuvent se produire dans les rencontres entre les objets et les textes. Cette façon de travailler semble donner l'impression d'un manque de structuration historique, cependant le déroulement des faits historiques est pris en considération, mais mis au travail d'une *manière* différente.

Certes, il est dissonant de citer des auteurs contemporains, du XVI^e^ siècle ou de l'Antiquité – les conceptions du monde changent à chaque époque. L'Histoire, en tant que discipline, peut s'imposer linéaire, mais l'on voit que certains artistes, parmi lesquels ceux invités dans cette thèse, peuvent aborder le temps de manières bien plus flexibles. Le discours historique a un poids que je n'ignore pas. Néanmoins, cette thèse ce trouve dans le champ des arts visuels, de la théorie de l'image, dans lequel on voit des images qui traversent les temps, qui survivent et qui demeurent vivantes – des images en mouvement dans le temps[1]. Des images qui, même historiques, ne sont pas intouchables, ainsi que l'histoire n'est pas considérée intouchable pour certains artistes qui adoptent une nouvelle relation avec le passé, révélant une conception différente du temps, qui succède à la vision progressive du XX^e^ siècle artistique – comme on l'a vu avec Walid Raad dans le Chapitre I, par exemple. Leur choix ne consiste pas à affronter le passé contre le présent, ni à opposer la tradition à la modernité, mais à envisager un temps élargi et une modernité qui englobe la tradition[2]. Confronter les époques et les temps d'une autre manière est un geste contemporain qui témoigne d'une nouvelle conception de l'acte artistique, libérée de l'idée moderne d'originalité. De même, je pense à l'acte que l'on peut avoir en tant que chercheuses et chercheurs : un acte de construction des méthodes adaptés à nos objets, avec cohérence et rigueur, mais aussi avec intensité et inventivité.

J'espère qu'il est clair, par la voie que j'ai présentée, qu'il est également possible de produire une pensée rigoureuse, qui soutient la singularité et l'invention, d'un côté, et l'utilisation de concepts incorporés dans le territoire

1 Sur la question de la survivance des images, voir : Georges Didi-Huberman, *L'image survivante : histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paris, Minuit, 2002.

2 C. Grenier, *La manipulation des images dans l'art contemporain*, *op. cit.*

académique, au *plan d'organisation* des théories, de l'autre. Ces questions méthodologiques ont suivi mon chemin théorique-artistique jusqu'à présent. Les notions de multiplicité et de rhizome, ainsi que celle de plan d'immanence et de complexité, habitent cette thèse dans la mesure où elles soutiennent la méthode ici construite, reflétant la sustentation d'un champ hétérogène pour traiter les images. Même si ce choix implique des difficultés, il porte une richesse telle l'*étoile dansante* de Nietzsche ; *chaos* que je choisis de laisser briller[1].

1 Friedrich W. Nietzsche, *Ainsi parla Zarathoustra : un livre pour tous et pour aucun*, Paris, Payot & Rivages, 2002.

# II.A. MANIPULER LE MONDE DES LOIS NATURELLES

## 1. LE VOL ET LA CHUTE DES CORPS



Image 7 : Li Wei, *Walk Space*, 2000.

Notre première promenade visuelle commencera dans l'espace. En affirmant que toute œuvre d'art pose un univers, Étienne Souriau dit que « Enfin, s'il lui plaît, l'artiste peut affranchir délibérément son monde A [artistique] de quelques-unes des lois les plus foncières du monde O [réel] ; même de la gravitation universelle ! »[1]. Une image comme *Walk Space* (2000), de l'artiste Li Wei[2] montre exactement cela, « […] des états infinis de sensations contradictoires qui sont visualisés : légèreté et suspension aérienne comme cette vue en gros plan d'une paire de jambes et de pieds chaussés qui semblent flotter et marcher dans les airs au-dessus de temples historiques de Pékin [...] »[3]. On n'a plus affaire à la gravité qui pèse sur nous, on marche dans l'espace.

Ce n'est pas le premier travail de Wei où l'artiste et ses invités se trouvent dans un monde sans gravité – un monde pareil à celui où Joan Fontcuberta arrive à surmonter la force gravitationnelle en effectuant le miracle de la lévitation, qui « Consiste en la simulation d'un état de microgravité et en la production de légers

1 Étienne Souriau, *La correspondance des arts : éléments d'esthétique comparée*, Paris, Flammarion, 1969, p. 282.

2 Li Wei est un artiste contemporain chinois, né en 1970, qui vit et travaille à Pékin.

3 Larys Frogier et Parc de La Villette, *Li Wei : [exposition, Paris, Parc de la Villette, du 20 mars au 19 août 2012]*, Arles/Paris, Actes Sud/Parc de la Villette, 2012, p. 13.

coups d'ailes pour contrôler le mouvement »[1]. Dans le site Internet de Li Wei, on trouve plusieurs images de corps flottants, de corps qui volent, de corps sans dessus dessous[2]. L'artiste chinois utilise les moyens du numérique pour photographier des performances qu'il réalise dans l'espace du monde des phénomènes pour, ensuite, effacer les traces des structures physiques – surtout des câbles – qui lui permettent de « flotter », « voler », etc. Wei mélange photographie numérique et performance, ce qui est visible dans les expressions caricaturales de son visage et dans les tensions théâtrales sur son corps.

Imaginons que, soudainement, nous nous trouvons à nouveau dans un monde qui comporte la gravitation universelle, où les corps tombent sur le sol de la réalité de façon inévitable et tragique. Les frontières entre le réel et le fictionnel existent, mais sont mouvantes, dit déjà Lavocat[3]. Alors, si un Klein se jette dans le vide (*Saut dans le vide*, 1960), si un Wei se fait pousser et tombe d'un gratte-ciel (*25 Levels of Freedom*, 2004), l'image de Richard Drew montre un homme à l'envers, tombant du *World Trade Center* le 11 septembre 2001 (*The Falling Man*). Les rayures verticales qui composent le fond de cette photographie, ce mouvement de la pesanteur, rappellent que la réalité peut s'imposer toute-puissante, incontournable, autoritaire et hiérarchique.

Face à cette dure réalité qui nous accable, qui pèse sur nous, nous ne pouvons pas simplement disparaître, nous entraîner au *Miracle de l'invisibilité* de Fontcuberta (2002) ou séparer l'esprit de notre corps physique pour s'enfuir, comme *The Spirit Leaves the Body*, de Duane Michals (1968) – images apparaissant sur la *Planche I*. C'est peut-être à travers l'art et la fiction, à travers ce qu'on apprend d'elles, que l'on va réussir à gérer cette réalité d'une autre façon, a en construire d'autres, moins écrasantes, et d'autres voies pour les corps qui tombent, s'ils peuvent survivre, qui sait. Comme si l'on pourrait, peut-être, prendre la voie d'une existence dans la fragmentation, du corps fragmenté, dans d'autres *mondes*, au pluriel.

1 Joan Fontcuberta, *Miracle et Cie*, Arles, Actes Sud, 2005, p. 92.
2 *Artist Liwei*, http://www.liweiart.com/, (consulté le 28 février 2018).
3 F. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.*



Image 8 : Richard Drew,
*The Falling Man*,
2001.

Mais, alors, qu'est-ce qui se change quand on regroupe trois images comme celle de Li Wei tombant d'un gratte-ciel, celle d'Yves Klein sautant dans le vide et celle de Richard Drew, photographie d'un corps chutant effectivement du *World Trade Center* ? Formellement, les trois actions sont centrées dans le cadre et montrent des corps en train de graviter dans le vide. Cependant, l'encadrement photographique en soi ne présuppose ni la fiction censée être présente chez Klein et Wei, ni le fait journalistique de Drew. Rien ne marque une différence d'origine – où ces photographies ont-elles été prises ? – et de véracité – ont-elles été manipulées par la suite ? – entre ces images si on les considère isolées de leurs contextes de diffusion. L'image de Drew ne laisse d'abord aucune piste de manipulation, elle se présente comme une image crue. De cette photo célèbre, qui a paru dans les journaux partout dans le monde, on sait qu'elle a été prise par un photojournaliste le 11 septembre 2001, à New York, et qu'elle figure le corps d'une personne qui tombe effectivement d'un gratte-ciel. Si manipulation il y a eu, ce n'était sans doute qu'un grossissement, un recadrage.



Images 9 : Duane Michals,
*The Spirit Leaves the Body 2*,
1968.

L'image d'Yves Klein, à son tour, a elle aussi été publiée, dans *Le journal d'un seul jour*. Sorti le 27 novembre 1960, ce « journal » a été imprimé à l'occasion du troisième Festival d'Art d'avant-garde organisé par Jacques Polieri et Michel Ragon. Les titres et la mise en page ont été conçus par Klein et le papier a été distribué dans les kiosques parisiens. Sur le journal, au-dessous de la photographie, on peut lire : « Aujourd'hui le peintre de l'espace doit aller effectivement dans l'espace pour peindre, mais il doit y aller sans trucs ni supercheries, ni non plus en avion, ni en parachute ou en fusée : il doit y aller par lui-même, avec une force individuelle autonome, en un mot, il doit être capable de léviter »[1]. Alors, va-t-il réussir à léviter – monde possible – ou, tout simplement, va-t-il tomber par terre – monde réel tel qu'on le connaît ? Ce que l'image présente se trouve justement entre deux issues laissées en suspens. Le journal de Klein crée un espace de fiction qui soutient la « non-réalité » de son image, qui a été produite par des procédés de manipulation avec un but artistique. Effectivement, il s'agit d'un photomontage réalisé par les photographes John Kender et Harry Shunk.

Une photographie d'un photojournaliste dans des quotidiens ; un photomontage d'un artiste dans un journal fictif ; il reste l'image de Wei. Si on l'a vu précédemment en train de voler sur Pékin, il est ici face aux forces de la gravité : on voit Wei en train de tomber – ou *faisant semblant* de tomber. Va-t-il chuter ou va-t-il réussir à voler, comme dans d'autres images ? Cette photographie ne se trouve pas dans un journal en papier, elle n'a pas été diffusée dans des kiosques, mais on la trouve surtout en ligne – et, de temps en temps, dans des galeries. Toutefois, c'est bien en ligne, comme pour presque tous les quotidiens aujourd'hui, que l'on aura l'accès le plus rapide et continu – du moins si elle n'est pas censurée. L'image en ligne est l'image sans origine par excellence, dont on se méfie. Mais il n'est pas nécessaire de trop se méfier pour découvrir le théâtre de Wei, son visage et ses gestes caricaturaux qui, de manière évidente, *font semblant*, *jouent* quelque chose. L'image de Wei, d'une certaine façon, s'avoue manipulée,

1 Yves Klein, *« Dimanche 27 novembre. Le journal d'un seul jour » : [estampe]*, Paris, Festival d'avant-garde, 1960.

elle s'auto-dénonce. Son aspect théâtral et caricatural rend le jeu évident – plus encore si l'on considère l'ensemble de l'œuvre de l'artiste.



Image 10 : Li Wei,
*25 Levels of Freedom*,
2004.

Si le contexte de production et de diffusion de chacune de ces trois images se différencie énormément, l'ensemble présente quand même certains aspects en commun, comme on l'a vu : ce sont des images photographiques de corps qui gravitent. Mises côte à côte, dans l'ensemble de la *Planche I*, les images forment un groupe qui participe à un certain mouvement : on passe de l'image des jambes de Wei qui semble voler sur Pékin à ce groupe de corps qui tombent – et plus bas on verra les corps qui sont tombés. Mais alors, si on considère encore pour un instant chaque image séparément, qu'est-ce qui génère la fiction dans l'image de Klein et dans l'image de Wei, qui n'est pas présent dans l'image de Drew ? Certes, on pourrait certainement créer un discours fictif en partant de l'image du photojournaliste. Mais son image imprimée dans un quotidien ne génère d'abord rien de fictionnel, étant donné que son statut d'image factuelle est garanti par son médium de diffusion. La photographie de Klein, pareillement, assume son statut fictionnel grâce au type de publication – un journal clairement produit pour un événement artistique. Dans le cas de l'image de Wei, la fiction semble naître à l'intérieur même du cadre : en voyant la scène manifestement jouée, l'on s'aperçoit qu'il s'agit d'une sorte de performance. Rien ne garantit si

l'affrontement entre les deux hommes a été photographié dans un studio, avec un fond vert, ou sur place, au sommet du gratte-ciel. Mais, pour l'instant, cette information ne servirait a rien. Comme les autres images, elle présente quelque chose de possible dans les mondes des phénomènes : se faire pousser, se jeter d'un bâtiment. Et pourtant, elle se rend aux spectateurs, en se donnant comme visiblement jouée et produite.

Pour reprendre l'univers artistique de Li Wei, on le voit voler sur Pékin, on le voit en train de tomber d'un gratte-ciel, mais aussi *tombé* au sol ; une sorte de vol d'Icare, qui, ivre de liberté, a voulu arriver très haut mais, le soleil faisant fondre la cire de ses ailes façonnées, a fini par chuter. En revanche, si Wei tombe, ce n'est pas dans la mer – à l'instar d'Icare –, mais la tête enfoncée dans la terre (*Li Wei Falls to France,* 2006), d'un autre monde, je suppose. Est-ce après la chute que l'on trouve son corps survivant en morceaux ? Est-ce bien à ce moment-là où il a perdu sa tête, que l'on va la trouver dans d'autres photographies ? On découvre chez Wei un monde photographique structuré avec d'autres lois naturelles, organisé d'une autre façon. Un monde où nous pouvons tomber et ne pas mourir, un monde où un corps peut exister en fragments : on tombe, on se divise, on continue vivant, car « Il y a aussi des mondes possibles moins semblables aux nôtres : certains dans lesquels il n'y a pas de terre, d'autres dans lesquels il n'y a pas de planètes, et d'autres dans lesquels même les lois de la nature ne sont pas les mêmes»[1]. Comme si, pour exister dans un autre monde, avec d'autres lois, il fallait une coupure nette, une sorte de risque d'un *saut dans le vide*, une quasi-mort.



Image 11: Li Wei, *Li Wei Falls to France,* 2006.

1 Thomas S. Kuhn, « Possible Worlds in History of Science », dans Sture Allén (ed.), *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences: Proceedings of Nobel Symposium 65*, Berlin/New York, de Gruyter, 1989, p. 13. Je traduis.

## 2. LA BALADE DES TÊTES SANS CORPS



Images 12 : Li Wei, *Dream-Like Love*, 2003.

Imaginons une scène classique : un couple amoureux, la femme tient dans ses bras son amant, ils se câlinent. Très classique ce serait, si l'un des deux amoureux n'était qu'une tête flottante, sans corps. Dans une série de 2003, *Dream-Like Love*, Li Wei montre le rapport d'un couple amoureux où l'homme n'a pas de corps. Cela me fait penser à un tableau de la série *Les Amants* (1928) de René Magritte, où les visages sont découverts, mais sans corps peint. Un Magritte, mais en photographie numérique.



Image 13: René Magritte, *Le Blanc-Seing*, 1965.

Plus loin, Linde se demande :

Comme le montre l'écrivain et critique d'art Ulf Linde, en se référant à une autre peinture de Magritte, le monde que le peintre donne à voir est possible *dans la peinture*, « Mais au moment où nous essayons d'imaginer le même monde en trois dimensions, cela semble absurde, impossible [...]. Si nous voulons appeler le monde auquel la peinture se réfère un monde possible, nous devons donc faire une restriction importante : la peinture – et seulement la peinture – rend ce monde possible »[1]. Il s'agit du tableau *Le blanc-seing* (1965), qui figure une cavalière sur son cheval qui se promène dans un bois. Au premier regard, l'image évoque une scène qui peut être visualisée dans le monde réel, cependant, on observe que l'image de l'ensemble « cavalière-cheval » n'est pas continue et n'est pas visible dans certaines parties de son extension. Il y a aussi un jeu de trompe-l'œil entre certains des troncs d'arbres et la figure, afin de créer un vertige par rapport à la représentation de l'espace dans le tableau. De toute évidence, il est impossible de voir une telle scène dans le monde des phénomènes : il n'y a pas de corps ainsi fragmenté dans le monde réel, ni de plans qui se chevauchent dans la perspective de la vision tridimensionnelle humaine. Ulf Linde a raison, le monde représenté serait alors impossible en dehors de la peinture.

> Comment la peinture peut-elle fournir des absurdités de ce genre ? La caméra ne peut pas, comme nous le savons. L'explication est simple, même si beaucoup de gens semblent encore s'en indigner : la peinture n'est pas, du moins pas principalement, une technique pour représenter le monde actuel. […] Dans une photographie, la présence physique des choses représentées est un prérequis pour ce qui est vu, le monde réel est ici primaire – sans choses réelles, rien sur la photo.[2]

Mais alors, pourquoi une tête sans corps serait plus faisable en peinture qu'en photographie ? Pourquoi la peinture peut se référer à un monde possible et la photographie n'est qu'*une technique pour représenter le monde actue*l ? Évidemment que l'article de Linde précède le tournant numérique des années

1 Ulf Linde, « Image and Dimension », dans Sture Allén (ed.), *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences: Proceedings of Nobel Symposium 65*, Berlin/New York, de Gruyter, 1989, p. 312.

2 *Ibid.*

2000 qui, selon Dubois, vient couper le lien *viscéral* de l'image au monde, en remettant en question la photographie elle-même, car « L'image numérique n'est plus, comme l'image photochimique (analogique), "l'émanation" du monde, elle n'est plus "générée" par lui, elle ne bénéficie plus du "transfert de réalité" (l'expression est d'André Bazin) de la chose vers sa représentation »[1].

Cependant, d'une certaine façon, on continue à considérer qu'en peinture un artiste peut tout réaliser, que c'est un espace d'affirmation où tout ce qui fait partie d'un monde imaginaire appartenant à l'esprit *créateur* peut apparaître, dans cet espace accueillant toute *impossibilité* ou abstraction. De la photographie, par contre, on attend anxieusement la *vérité*, la preuve, la trace du réel, le registre. Mais, encore aujourd'hui ? Malgré toute la mise en évidence des procédures de manipulation qui accompagnent ce médium dès sa naissance, on continue à croire à la fiabilité de l'image photographique, en négligeant peut-être le problème[2] :

> Qu'est-ce qu'une vraie image ? Cette question s'est posée dès avant l'invention de la photographie. Mais la photographie a promis une réponse qui bénéficiait de la garantie d'une technique objective. Il est en quelque sorte symptomatique que nous ayons cette exigence d'une vraie image. Puisqu'il y a des images, alors il faut qu'elles nous montrent la vérité. Nous nous empressons vite de reprocher aux images de « mentir », ce que nous ne leur pardonnons pas. Car nous cherchons en elles des preuves de ce que nous voulons voir de nos propres yeux.[3]

Si on pense aux images de Li Wei précédemment travaillées, elles ne mentent pas – au contraire, elles ne prétendent pas ne pas être manipulées, mais se présentent comme telles, comme on a vu. Dans ces conditions, ces images démontrent une propre contradiction du médium photographique, de ses questions ontologiques de registre des *traces* de la réalité, de l'image-empreinte

1 P. Dubois, « De l'image-trace à l'image-fiction », *art. cit*. Pour l'expression de Bazin, voir : André Bazin, « Ontologie de l'image photographique », dans André Bazin *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, 1999, p.14.

2 Je fais, à nouveau, référence à la table ronde « Fiabilité de l'image photographique : de la preuve au simulacre », qui a eu lieu lors du Festival Circulation(s), Le Centquatre, Paris, 11 avril 2018.

3 Hans Belting, *La vraie image : croire aux images ?*, Paris, Gallimard, 2007, p. 25.

du « ça a été »[1] – la même image facilement manipulable et falsifiable. Dans le cas de Wei, de son rapport avec la photographie-registre-altéré émerge la fiction, qui apparaît, dans un premier moment, de l'écart entre ce registre performatif de l'artiste qui s'attache aux câbles pour voler ou se faire pousser et sa post-manipulation qui efface ces structures physiques de performance. Un écart entre le monde actuel de référence et le monde possible créé par l'artiste, où d'autres lois régissent l'espace et les corps. Le registre de Wei et sa post-manipulation sont tous les deux numériques, mais gardent cet effet de capture de l'actualité typique de la technique analogique. Il faut veiller à ne pas opposer analogique et numérique au niveau du caractère manipulateur, car tous deux sont passibles de transformation.

Dans l'image de Wei (*Dream-Like Love*, 2003), la fiction émerge là où il existe une impossibilité d'existence de la tête qui flotte dans le monde réel. Dans un certain sens, cette image se présente *contre* ce *réel*, celui que l'on croit unique et bien représenté par l'image photographique, comme l'a montré Linde – cela surtout parce qu'il s'agit d'une photographie, et non pas d'une peinture. Une sorte d'*anti-réel* – pas *surréel*, comme dans le cas de Magritte –, *no more reality*[2], qui est soutenu par un enregistrement *anti-enregistrement*, altéré par l'artiste et qui s'auto-dénonce manipulé, façonné. Alors, accepter cette image photographique dans ces conditions impliquerait un certain *pacte de croyance* qui est différent de celui impliqué par les images qui se présentent comme *vrai* registre de la *réalité* – voir le photojournalisme diffusé par la presse, par exemple. Un *pacte* propre à l'*image-fiction*.

Un *pacte* en soi présuppose une façon commune, par sa nature même. De son côté, et pour survivre, une fiction dépend d'une croyance, même dans le *comme si* – autrement elle disparaîtrait, ne perdurerait pas dans le temps, ni en tant qu'œuvre ni en tant que pratique[3]. Comme dans la logique formelle, peu importe si on disserte sur un martien rose, dès que nos prémisses sont valables

1 Expression utilisée par Roland Barthes dans *La Chambre claire : note sur la photographie*, Paris, Gallimard Seuil, 1981.

2 Je fais ici référence à la vidéo de l'artiste Philippe Parreno, *No more reality* (1991).

3 Néanmoins, l'on verra qu'Olivier Caïra présente une définition de la fiction détachée de la notion de *pacte*, dans *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs* (2011).

dans le contexte, *ça y est*, le spectateur est pris et participe au pacte. La vraisemblance n'est pas ici le seul facteur à prendre en compte, car on peut bien croire aux choses invraisemblables – même dans la *Poétique*, Aristote admet la *vraisemblance de l'invraisemblance* – et on peut bien être convaincu par des photographies *impossibles* des têtes sans corps qui embrassent leurs amoureuses. Si l'*impossible* entre en conflit avec le *vraisemblable*, je ne m'occuperai pas de ces questions à ce stade. Il est plus important de se demander, comme le fait Hans Belting : « De notre côté, tout usage d'un médium présuppose une croyance. […] Mais qu'est-ce que veut dire croire? »[1]. J'ajouterai encore, qu'est-ce que pourrait vouloir dire croire à une image *heureuse* – et pas *vraie*, si l'on pense à la terminologie d'Austin[2] ? Je reviendrai sur ce sujet plus loin.

Selon Lavocat, « Thomas Pavel [...] estime que la fiction est historiquement et conceptuellement dérivée de l'univers du sacré. C'est sur cette origine, selon lui, que se fonde l'attraction qu'elle exerce sur les hommes, sa capacité à modeler leurs vies et à influer sur leurs croyances »[3]. Aussi Belting met en jeu le religieux, cette fois-ci pour penser la tradition culturelle occidentale face à la croyance aux images et au besoin d'images authentiques qui attestent la *réalité*[4]. Alors, les fictions ont une influence sur notre rapport à la *réalité* et à la *vérité* et,

> Par conséquent, les fictions, qui abondent en paradoxes et en images saillantes, paraissent, selon toute vraisemblance, à même d'ébranler la sensibilité, en entraînant des déplacements cognitifs. Les pouvoirs autoritaires d'hier et d'aujourd'hui ne surveilleraient pas si étroitement les fictions s'ils n'avaient pas de bonnes raisons de penser qu'elles affectent effectivement les croyances, qu'il s'agisse de les propager ou de les saper.[5]

Selon le théoricien Philippe Monneret, une application des théories des mondes possibles au vaste champ du fictionnel ne peut pas se donner sans qu'il y

1 H. Belting, *La vraie image*, *op. cit.*, p. 28.
2 J. L. Austin, *Quand dire, c'est faire*, *op. cit.*
3 F. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.*, p. 231.
4 H. Belting, *ibid.*
5 F. Lavocat, *Ibid.*, p. 223.

ait une certaine subordination de cette dernière à une théorie des univers de croyance[1]. Dans ce sens,

> On notera que la notion d'univers de croyance est plus générale que celle de monde possible, puisqu'un univers de croyance est constitué [...] de divers mondes possibles. La notion de vérité (d'une proposition) peut ainsi être appréhendée en termes d'appartenance ou de non-appartenance à un univers de croyance donné […].[2]

Monneret traite des fictions textuelles, et non des images ; il parle de la notion de *vérité* d'une *proposition*, qui ne serait pas valable dans le cas « imagétique », vu qu'il considère que les notions logiques de *proposition* ou de *vérité* ne sont plus valides pour l'image. J'observe que, d'emblée, la notion de *proposition*, même dans le contexte de la logique, peut varier selon l'approche de chaque auteur. Selon le philosophe et professeur Cezar Mortari, il existe une grande discordance sur ce qu'est, exactement, une proposition[3]. Souvent identifiées comme la signification d'une phrase déclarative,

> [...] les propositions ont encore été identifiées avec des ensembles de mondes possibles, des pensées, des ensembles de phrases synonymes, des états de choses, des représentations mentales, et même avec les phrases déclaratives elles-mêmes. D'autre part, de nombreux auteurs sont convaincus que les propositions n'existent pas.[4]

Alors, si on part du principe que les propositions existent – et, dans le cas de cette thèse, cela est nécessaire pour travailler les mondes possibles –, pourquoi ne pas penser un *ensemble de propositions* qui soit *imagétique* ? En établissant un rapport d'analogie entre ces deux facteurs, *proposition* et *image*, l'on peut considérer que les propositions peuvent se donner en images. Néanmoins, différemment des propositions écrites qui tendent à analyser les attributs des référents, les propositions imagétiques portent une variété d'informations qui

1 Philippe Monneret, « Fiction et croyance : les mondes possibles fictionnels comme facteurs de plasticité des croyances », dans F. Lavocat (ed.), *La théorie littéraire des mondes possibles*, *op. cit.*, p. 259-291.
2 *Ibid.*, p. 270-271.
3 Cezar A. Mortari, *Introdução à lógica*, Sao Paulo, UNESP, 2001.
4 *Ibid.*, p. 13. Je traduis.

constitue un *ensemble*, fourni au spectateur d'un seul coup. Un ensemble de propositions qui permet la *mise en jeu* du factuel et du fictionnel, dans les deux sens que Lavocat donne, c'est-à-dire, comme oscillation entre deux polarités – croyance/incroyance, immersion/émersion –, mais surtout comme exposition des croyances du spectateur à la *construction mentale d'un autre monde*, *d'un monde différent de son expérience ordinaire*[1].

Comme on l'a vu avec Belting, les images aussi jouent nos croyances, elles jouent le vrai, l'authentique, le faux, le falsifié[2]. Les images agissent sur le spectateur de la même façon que le texte fictionnel, qui, selon Monneret, agit d'une façon ou d'une autre, sur son lecteur[3]. Monneret fait un point très pertinent sur la capacité de transformation de l'univers de croyance du lecteur que la fiction possède et qui traverse l'esthétique. La conséquence de cette capacité serait d'un ordre social, d'une certaine fonction sociale de l'œuvre d'art, qui arriverait à flexibiliser la rigidité des univers de croyance qui enferment l'individu, rigidité qui est

> […] incompatible avec le déclenchement de tout processus de compréhension – j'entends ici *compréhension* au sens strict, permettant un accès à l'innovation sémantique – et, plus généralement, à toute forme d'altérité. En d'autres termes, la rigidité des univers de croyance protège l'individu mais en l'enfermant dans un monde clos, constitué d'un système de valeurs stables mais limité et peu susceptible d'expansion.[4]

Alors, la fiction, tout en agissant sur son spectateur, lui propose des transformations, des nouvelles formes de penser, de se flexibiliser, d'accéder au différent, à son extérieur ; elle propose *un jeu fondamentalement ouvert*[5].

En arts visuels, l'image-fiction donne à voir des mondes possibles. C'est à travers l'image que le spectateur, qui a son propre univers de croyance qui régit ce qu'il considère *vrai* ou *faux*, peut accéder à l'univers de croyance du producteur de l'image, mais aussi aux univers générés à l'intérieur de l'image-même – et *entre* les

1 F. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.* p. 225.
2 H. Belting, *La vraie image*, *op. cit.*
3 P. Monneret, « Fiction et croyance », dans F. Lavocat (ed.), *La théorie littéraire des mondes possibles*, *op. cit*.
4 *Ibid.*, p. 262.
5 F. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.,* p. 224.

images. *Croire* aux images, dans cette direction, c'est croire à la différence, à l'assouplissement de nos certitudes rigides, vers les frontières mouvantes entre fait et fiction, entre vrai et faux. *Croire* aux images, c'est croire à ce qu'elles donnent à voir, non en tant qu'image-trace de la réalité physique, mais en tant qu'image-fiction qui fait un agencement du réel et du fictif, de l'authentique et du falsifié – un agencement des croyances individuelles et collectives. *Croire* à l'image-fiction en tant que procédé qui peut nous apprendre à *faire monde*, à construire différemment le *meilleur des mondes possibles*.

## 3. JEU DE MIROIRS

Une tête flottante dans Pékin, on retrouve Li Wei à nouveau dans notre parcours, intitulée *Mirror 010-03* (2000), sans que l'on puisse bien comprendre le pourquoi du titre de cette image. On le découvrira en regardant d'autres images de la série *Mirror* (2000-2007), où on le trouve parfois avec un miroir sur les mains, la tête enfoncée dans un trou au milieu de la surface réfléchissante – comme, par exemple, dans *Mirror 010-01* (2000). La photographie semble montrer un espace possible flottant dans l'actualité du monde des phénomènes, où serait justement envisageable pour un corps fragmenté d'exister. Une tête, délivrée de la pesanteur, qui observe les passants. Un fragment d'un corps tombé du ciel ? Ou bien venait-elle de l'image de Weronika Gesicka, couverture du catalogue du *Festival Circulation(s) 2017*, que l'on peut voir sur la *Planche I* et où se trouvent trois femmes assises sur les épaules de trois hommes qui, eux, n'ont pas de têtes (*Untitled #1*) ?

L'usage du miroir par Li Wei se donne comme outil pour performer dans la rue. La photographie qui résulte de cet événement soit nous montre la tête flottante dans un espace flou, et on ne comprend pas comment l'image a été faite, soit nous montre le corps et l'espace découpés par un carré réfléchissant où l'on voit une tête flottante dans l'espace du miroir, de la rue, et de la photographie – et l'on comprend alors qu'il s'agit d'une performance. Selon le commissaire de

l'exposition de Wei qui eut lieu au Parc de la Villette en 2012, Larys Frogier, « Il importe de rappeler combien l'usage du miroir dans la photographie est une forme de duplication renversante du réel »[1]. Le miroir, comme objet du quotidien, dédouble l'espace où nous vivons, tout comme le miroir de Wei dédouble l'espace où il se trouve. Et pourtant, que se passe-t-il quand il fait un trou dans la surface de cet objet banal pour y enfoncer sa tête ? Pourrait-on envisager ce trou comme une fissure du réel ? Une sorte de fente ouverte vers d'autres mondes ?



Image 14 : Li Wei, *Mirror 010-03*, 2000.

Comme écrit le critique d'art Craig Owens,

> Parce que l'image miroir double les sujets – ce qui est exactement ce que la photographie elle-même fait – elle fonctionne ici comme une réduction, une image interne de la photographie. Le miroir reflète non seulement les sujets représentés, mais aussi la photographie entière elle-même. Il nous dit dans une photographie ce qu'est une photographie – en abyme.[2]

On voit sur la *Planche I*, proche de l'image de Wei tenant le miroir, le travail de Joan Jonas, *Mirror Piece I* (1969). Un dédoublement : un corps allongé sur le sol qui tient avec ses mains et ses hanches un miroir qui reflète ses propres jambes.

1 L. Frogier et Parc de La Villette, *Li Wei*, *op. cit.*, p. 19.

2 Craig Owens, *Beyond Recognition: Representation, Power, and Culture*, Berkeley, University of California Press, 1992, p. 17. Je traduis.

Ce corps modifié performativement, comme celui de Wei, nous montre un corps possible qui semble exister virtuellement, mais actualisé par la performance pour un laps de temps, et qui existe finalement en image photographique. Ce corps semble exister comme corps dédoublé dans la réalité physique, à travers un *jeu* de miroir, qui permet une modification *reversante* du monde réel.

Comme l'élabore Owens, le miroir peut dans certains cas montrer dans une photographie ce qu'est une photographie, donc une sorte d'exploration ontologique de ce médium, envisagée d'un côté technique. Cependant, Owens parle des photographies réalisées clairement dans l'espace du monde quotidien, notamment les photos de Brassaï du milieu parisien. Dans le cas de Wei, quand il procède à un nouveau cadrage d'une image de son corps entier performant dans la rue, il efface la référence de la dimension physique du miroir et de la performance, c'est-à-dire, l'évidence que cette photographie est bien un registre de quelque chose qui a eu lieu et qu'elle a été manipulée et recadrée pour construire une nouvelle situation. Quand on voit directement l'image de la tête qui flotte dans une ville, on a affaire à une image sans origine, sans référence, dans le sens où elle ne pourrait pas constituer un registre de ce qu'on appelle le *réel*. Elle déstabilise, provoque un sentiment de bizarrerie. Où cette tête flotte-t-elle ? Dans quel monde qui n'est pas le nôtre ? L'individu sans corps est accueilli par un monde qui l'accepte de cette manière-là. L'image de Wei ne se présente pas comme un registre d'une performance, mais comme une image manipulée qui permet de visualiser un fragment d'un monde possible, d'un *mini-monde* de Wei.

Selon Owens, l'expression *en abyme* était introduite par André Gide dans un passage de son *Journal* de 1892 et décrivait la stratégie réduplicative de son travail. Owens raconte que Gide distinguait énergiquement la *mise en abyme* des exemples classiques de réduplication, qui menaient plutôt à une clôture de l'image représentée, et non à l'infini[1]. Alors, si la photographie et le miroir *en abyme* mènent à une réflexion de la structure même, de la condition technique

1 Sur la question du spéculaire et de la *mise en abyme* en littérature, voir le livre de Lucien Dällenbach, *Le récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977. Sur la question du miroir et du spéculaire en histoire de l'art, voir le livre de Jurgis Baltrušaitis, *Le miroir : révélations, science-fiction et fallacies*, A. Elmayan/Seuil, Paris, 1978.

d'existence de l'appareil, de l'ontologie de l'image photographique en termes techniques, où mènerait le miroir découpé de Wei performeur dans la rue (*Mirror 010-01*) ? Et son miroir recadré (*Mirror 010-03*) ? On a là deux moments d'un même dispositif de performance, avant et après le recadrage. Comme on l'a vu, en comparant les deux images côte à côte, on arrive à comprendre la manière dont elles ont été faites. L'artiste lui-même les met ensemble dans son site Internet – il n'y a rien à cacher, pas de tromperie, aucun mensonge. Cet ensemble s'*auto-dénonce* et nous fait penser à une image qui présente sa condition de production, *produite* au niveau des *manières de faire*. On a affaire à un couple d'images qui trouve les moyens pour raconter sa nature fictionnelle, le mélange fait/fiction dans sa constitution, c'est-à-dire, le fait même d'être fabriquée au niveau de l'objet-image et de sa pensée créatrice des réalités différentes. La *nouvelle réalité* est dans ce cas construite par les images, qui donnent à voir ce qui se passe dans un autre état du monde réel.



Image 15 : Li Wei, *Mirror 010-01*, 2000.

Certes, l'image recadrée de Li Wei (je parle toujours de *Mirror 010-03*) pourrait également avoir été faite avec d'autres recours de n'importe quel logiciel de manipulation d'image. « Couper », dans une photographie, l'image d'une tête d'un corps et la repositionner dans un paysage quelconque est quelque chose de banal avec les ressources technologiques d'aujourd'hui. On a ces moyens à portée

de mains, avec des applications pour smartphones qui permettent de mixer deux calques – un fond, une figure – et de les superposer. Mais la procédure technique employée par l'artiste dans ce cas est encore plus basique : un simple recadrage d'une photographie. Et pourtant, elle porte une puissance de remodelage du monde, en direction de la *fente ouverte* vers un monde possible : l'acte du *fingere* qui crée une nouvelle situation inimaginable dans notre monde des phénomènes tel que l'on connaît. Comme si, quand Wei enfonce la tête dans le trou du miroir, il franchissait une frontière entre deux mondes et, au retour de ce voyage, il donnait à voir quelques images de ce parcours.

Dans ces conditions, si la photographie est encore, jusqu'à présent, habituellement associée à une *vérité* supposée, à un registre des traces du réel, l'ensemble des images de Wei montre comment ce médium peut aussi constituer un espace accueillant le possible supposé *impossible*. L'association entre *image* et *vérité* que la photographie évoque chez les spectateurs est subvertie lorsqu'une image ne se donne pas comme vraie et en même temps ne prétend pas tromper ; lorsqu'elle se présente clairement manipulée, produite, en dehors d'une logique binaire « ou vrai ou faux », « ou réel ou fictif », mais en jouant les frontières entre ces pôles. Dans l'ensemble des images de *Mirror*, il est à nouveau possible de suivre les mouvements d'une fiction qui émerge entre le registre performatif et sa post-manipulation, là où il existe une impossibilité de la tête flottante dans le monde réel. Wei ouvre des fentes vers de *nouvelles versions* du monde réel, au pluriel. Je me demande si ces photographies, manifestement manipulées, ne montrent pas une *manière de faire* de nouveaux mondes. Presque comme si, comparant les deux images de Wei, celle où il performe dans la rue et celle de la tête flottante toute seule, apparaissait un tutoriel pour recadrer des photos – et pourquoi pas des faits – pour *jouer* de nouvelles situations, de nouveaux états du monde. L'évidence auto-dénonciatrice de la production de l'image-fiction livre dans nos mains – et têtes – une clé qui permettrai de débloquer quelque chose dans notre compréhension, en tant que spectateurs d'images, pour penser que la réalité, comme l'image, est également manipulable.

Comme on l'a vu, la suite de *monstrations* que Wei propose, l'ensemble de propositions qu'il présente en images, bouleverse nos croyances face à l'image photographique et au monde réel avec ses lois spécifiques. De la soustraction de ses propositions de notre univers de croyance – lié aux lois naturelles du monde réel tel que l'on connaît – résulte un reste ; il y a quelque chose de nouveau, de différent, quelque chose qui ne correspond pas à l'ensemble d'actions et d'états que l'on peut réaliser dans l'actualité. Revoyons : Wei propose l'accès à son mini-monde, régi par son univers de croyance, à travers des images artistiques qui vont en direction du spectateur qui, à son tour, a lui aussi son propre univers de croyance. Au lieu de se regarder au miroir, Wei s'y enfonce, comme un Narcisse dans le miroir liquide de l'eau, mais pas ivre de sa beauté. Wei s'enfonce du côté non-réfléchissant du miroir, laissant le côté réfléchissant tourné vers le spectateur, vers le monde de départ. Après avoir franchi le seuil entre la réalité en dehors du miroir et celles possibles à l'intérieur du même, il retourne pour se reconnecter avec le monde dit réel – et, de cette action, sort l'image qu'il présente.

Au premier regard, le spectateur peut décider de s'intéresser à l'image proposée par l'artiste ou non. En cas positif, ensuite, il peut décider d'accéder au mini-monde de Wei par une observation plus attentive et d'accepter le jeu qui se forme entre ses croyances et celles du fragment-cadré de monde proposé. L'idée d'acceptation de ce jeu renvoie à celle de *feintise ludique partagée* proposée par Jean-Marie Schaeffer[1]. Cette notion touche la différence existante entre *fiction* et *feintise*. Même si les moyens de la fiction sont empruntés à la feintise, « […] ils n'ont pas la même fonction : dans le cas de la fiction, les mimèmes sont censés rendre possible l'accession à un univers imaginaire identifié comme tel, dans le cas de la feintise, ils sont censés tromper la personne qui s'expose à eux »[2]. On a vu que Wei ne trompe pas ses spectateurs, car il laisse évident le caractère d'image produite de son travail. En même temps, si on accède à son mini-monde, c'est parce qu'on participe à un certain *pacte de l'image-fiction*, tout en sachant qu'il s'agit d'une autre réalité présentée par la photographie, érigée dans un autre

1 J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit*.
2 *Ibid.*, p. 147.

monde qui comporte d'autres lois. La fonction de la feintise ludique proposée par Schaeffer « […] est de créer un univers imaginaire et d'amener le récepteur à s'immerger dans cet univers, elle n'est pas de l'induire à croire que cet univers imaginaire est l'univers réel »[1]. Parce qu'on sait qu'il s'agit d'une image construite artistiquement, on peut l'accepter, y croire, et accéder imaginairement au monde qu'elle montre – tout cela se passe au niveau de la fiction qui se présente dans l'image.

Alors, comment confronter le monde tel qu'on le connaît, le monde où Wei performe et fait un registre de sa performance, et le monde où, recadrage fait, sa tête se trouve seule et flottante dans Pékin ? Selon Marie-Laure Ryan, dans le contexte du modèle de Kripke, « Une proposition de la forme "il est possible que p" est vraie quand elle est vérifiée dans au moins un des mondes de l'ensemble K, tandis qu'une proposition exprimant la nécessité de p doit être vérifiée dans tous les mondes du système »[2]. À mon avis, l'affrontement de l'ensemble d'images proposé par Wei avec le monde réel appartenant à l'univers de croyances d'un spectateur intéressé par cet ensemble permettrait une sorte de vérification des *propositions imagétiques* de l'artiste. On peut voir alors que, au moins dans un monde accessible à partir du nôtre, il est possible pour une tête de se balader sans son corps. L'image rend accessible le monde qu'elle présente et, ainsi, on dirait qu'*il est possible que* la tête de Wei flotte – on voit *comment* cela est possible en observant le dispositif de procédés que l'artiste a créé pour réaliser cette « lévitation ». Dans ce contexte, comprendre *comment* une chose est possible est aussi important que vérifier si elle est possible par rapport à notre univers de croyance.

À ce moment, je me demande : que se passe-t-il si de ce rapport de *vérification* des *ensembles de propositions imagétiques* on apprend quelque chose sur le monde dit réel, où on a le pouvoir de l'action ? Quels sont les effets de cette visualisation-confrontation et de cette compréhension du *comment faire monde* dans notre façon d'être face à la réalité de notre monde actuel ? Si, au

1 *Ibid.*, p. 156.
2 M.-L. Ryan, « Possible Worlds in Recent Literary Theory », *art. cit.*, p. 529. Je traduis.

niveau de la feintise ludique partagée de Schaeffer, on *feint de croire* à la fiction, à travers un rapport d'immersion, que se passe-t-il si de ce rapport on tire des choses pour gérer notre univers de croyances ? On a vu que dans cet affrontement entre le monde dit réel et une de ses versions, présentée par Wei, reste quelque chose de *plus* qui ne correspond pas à ce monde de départ, de référence. Cet *excès* qui ne trouve pas de correspondance exacte dans l'actualité est la *fiction*, cette portion d'*impossible possible* par l'image. Le caractère fictif de son travail est visible dès le premier regard qu'on lui jette, mais il est mis en évidence comme *procédé* par l'ensemble d'images qui nous apprend cette fiction construite par le *fingere*. La fiction est alors non seulement possible, mais aussi visible par l'image – non en tant que récit, non en tant que représentation, mais comme procédé, en tant que *manière de faire monde*. Pour ces raisons, j'appelle ces images des *images-fiction*.

## 4. CORPS EN LÉVITATION

Dans un autre monde, on se regarde dans un miroir : on ne se voit pas face à face, on ne voit notre reflet direct, mais notre dos-même. Mensonge ? Image fallacieuse qui trompe Narcisse ? La photographie du *Miracle de Carroll Lewis* (2012), de Joan Fontcuberta, donne à voir l'image d'un endroit où « Les miroirs sont les portes de mondes symétriques mystérieux. Pénétrer dans ces mondes parallèles est interdit au commun des mortels, mais certaines formules magiques en permettent l'accès aux brahmanes et aux sages »[1]. Un espace passible de pénétration, comme celui découvert par le poète de Jean Cocteau (*Le sang d'un poète*, 1930), que l'on peut voir sur la *Planche I*. Fontcuberta met en abyme notre regard, il nous met derrière lui, en tant que spectateurs ; lui, artiste *pour de vrai*, thaumaturge *pour de faux*. Par l'image de Fontcuberta, c'est comme si on voyait clairement l'espace de *jeu* proposé par l'artiste, où les lois physiques telles qu'on les connaît n'étaient plus valides – à nouveau.

1 J. Fontcuberta, *Miracle et Cie*, *op. cit.*, p. 96.



Image 16: Joan Fontcuberta, *Miracle de Carroll Lewis*, 2002.

Les changements physiques que l'on a vus jusqu'à présent me semblent des jeux, comme si nous jouions d'autres mondes, avec d'autres organisations. *Jouer* est le verbe à employer, comme joue Georges Méliès à *Un homme de têtes* (1898), ou Li Wei à *Baobao and I* (2001). On joue les têtes détachables, on joue les corps fragmentés, on joue la transparence, on joue le monde sans les lois de la gravitation ; avec des câbles, des miroirs, des photomontages, avec le numérique, les logiciels : une infinité de sujets et de moyens qui ne sont pas exclusifs au numérique, mais qui remontent aux origines du cinéma et de la photographie – et, plus lointainement, de l'image elle-même.



Image 17: Li Wei, *Baobao and I*, 2001.

Mais on joue surtout les frontières, ou pour mieux dire, on joue les images pour jouer les frontières. C'est un enjeu artistique, comme l'observe Schaeffer quand il dit que

> On objectera que la dichotomie fiction-vérité n'est pas seulement un problème théorique mais qu'elle est enjeu de la création artistique, notamment dans la littérature contemporaine et dans le cinéma, où on peut trouver de nombreuses œuvres qui mettent en jeu les frontières

> entre fiction et non-fiction et ce précisément en tant que tension entre invention imaginative et vérité référentielle. Pourquoi certaines pratiques contemporaines, telles l'autofiction ou *Marbot* de Hildesheimer sont-elles alors vécues comme des subversions de cette frontière ? C'est qu'à un titre ou à un autre, ces œuvres ne se bornent pas à mélanger fiction et « factualité », mais opèrent un effacement des signaux qui, généralement, nous permettent de décider si nous sommes dans le champ de la fiction ou non.[1]

Pareillement dans les arts visuels, la dichotomie fiction/vérité est un enjeu, comme on l'a déjà vu. Il existe une idée de contamination réciproque d'éléments fictionnels et d'éléments non-fictionnels. Le corpus ici considéré se cible dans des œuvres qui troublent les frontières pour construire des mondes, en ayant comme matériel des données fictives et factuelles, mais qui n'oublient pas de laisser des pistes pour que nous poussions reconstruire et comprendre ce chemin de la *manière de faire* – car, souvenons-nous, il n'y a rien à cacher. Du côté des artistes, *jouer* serait ainsi tester les limites des frontières en laissant des miettes, à la *Hansel et Gretel*, de la *manière de faire*.

*Jouer* serait aussi, dans une certaine mesure, comme *tester les possibilités de créer d'autres réalités,* d'autres versions de monde réel, d'autres couches – fictionnaliser la réalité dans des images. Est-ce possible de construire une réalité ? D'autres mondes réels ? Des *mondes possibles* ? Je pense à l'exemple que Kripke apporte, quand il fait une analogie avec les probabilités en mathématique ; il donne l'exemple des dés : nous avons trente-six combinaisons de mondes possibles en miniature à partir des coups de deux dés, et

> Un seul de ces mini-mondes – celui qui correspond à la façon dont les dés sont effectivement sortis – est le « monde réel », mais les autres présentent un intérêt quand nous demandons quelle était (ou quelle sera) la probabilité du résultat. […] Le « monde réel », dans ce cas, est l'*état* des dés qui se trouve effectivement réalisé.[2]

Autrement dit, toutes les trente-six possibilités sont des *états* abstraits des dés. Dans le contexte que l'on envisage, il serait possible et faisable de donner à

1 Nathalie Heinich et Jean-Marie Schaeffer, *Art, création, fiction : entre philosophie et sociologie*, Nîmes, J. Chambon, 2003, p. 168.

2 S. A. Kripke, *La logique des noms propres*, *op. cit.*, p. 168.

voir ces états dans le temps présent. En ayant comme monde de départ le monde dit réel, on peut *construire des possibles visibles*, des nouvelles structures de monde réel où des *nouvelles réalités* peuvent exister – les possibles sont dits ici *visibles* car ils sont construits en images, l'image étant ce qui donne à voir et à accéder une autre version ou un autre état du monde réel. On verra aussi ce qu'il se passe quand le monde de départ n'est pas le monde réel – ou bien quand l'image ne veut pas montrer une version de monde réel, mais d'un autre monde tout-à-fait indépendant.

*Faire monde possible*, *faire fiction*, *faire image*. Comme conséquence, les artistes présentent des morceaux, des mini-mondes, des fragments des mondes qui ont d'autres lois, qui constituent d'autres versions, dans ce cas, du monde réel. L'ensemble des possibles est énorme, infini, et

> Penser à la totalité d'entre eux demande beaucoup plus d'idéalisation et soulève beaucoup plus de questions énigmatiques que ne le fait la version scolaire, élémentaire et moins ambitieuse[1]. […] En pratique, d'ailleurs, nous ne décrivons pas une suite contrefactuelle d'événements de façon complète, et nous n'avons pas à le faire. Il suffit de décrire ce en quoi la « situation contrefactuelle » diffère (de façon pertinente) des faits réels [...]. Cela demande moins d'idéalisation que s'il fallait considérer des histoires entières du monde, ou *toutes* les possibilités[2].

Dans ce sens, on jouerait les images aussi pour découvrir une sorte de liberté inscrite dans la possibilité de pouvoir bouger les frontières et, de cette manière-là, construire effectivement d'autres arrangements pour la réalité. Que peut-on apprendre de cette pratique, telle est la question. On jouerait contre un appareil qui n'est pas photographique, comme les photographes et artistes expérimentaux étudiés par Marc Lenot, mais contre un appareil un peu moins touchable : le dispositif vicieux de l'*image-vérité/image-fausseté*, l'image qui serait là pour attester une sorte de *vraie réalité* contre l'image qui serait là pour *tromper* le spectateur – tout un appareillage qui comprend la photographie et sa post-

1 Notamment la version des dés décrite par Kripke.
2 *Ibid.*, p. 170.

manipulation[3]. Enfin, on jouerait pour détacher l'image de la *vérité*, de son attestation ; mais aussi pour la détacher de la fausseté, de l'idée d'une image qui, si elle n'est pas *vraie*, est le fruit d'une manipulation *mauvaise*, qui veut tromper. J'insiste sur le fait que la manipulation de l'image comporte une puissance ; de même que l'enjeu entre vérité et fausseté qu'elle implique. Cet enjeu fait partie d'une réalité complexe et, dans ces conditions, il n'est pas question de décider si l'image est *vraie ou fausse*, si de ce rapport on ne peut tirer quelque chose de *nouveau*. En effet, la manipulation peut être utilisée comme stratégie de production de ce *nouveau*. Je dis *nouveau* non pas dans le sens de ce qui est chronologiquement neuf, qui dépend forcément d'un *passé*, dans une temporalité linéaire de Chronos. Je dis *nouveau* dans le sens de *différent* : une particule que l'image peut comporter et qui peut activer la pensée et la capacité d'agir du récepteur – indépendamment de son origine généalogique. Le *nouveau* est la fiction imagétique qui modifie son état initial de référence, même en gardant des similitudes avec ce dernier, comme on l'a vu dans le premier chapitre. Soit, une molécule de fiction qui peut générer action.

Lors de la table ronde « Fiabilité de l'image photographique : de la preuve au simulacre », qui a eu lieu à l'occasion du Festival Circulation(s) 2018, au Centquatre, à Paris, j'ai aperçu, au moment des discussions à la fin de l'événement, quelques personnes du public qui posaient les questions : « Que peut-je faire pour me défendre des images ? », « Comment ne pas être trompé par les images ? ». Le public prenait en compte principalement les images mises en ligne. Deux des intervenants, la philosophe Emmanuelle Glon et Denis Teyssou, le responsable de l'InVID (projet d'innovation sur la vérification des vidéos et des fausses nouvelles sur les réseaux sociaux), ont indiqué que la voie qui semble la solution à cette méfiance et à cette peur serait l'*éducation par l'image* et *à l'image* – pour que nous puissions avoir un esprit critique et conscient sur ces questions, même lors de l'utilisation des programmes développés par l'InVID, par exemple. Or, il faut se rappeler que l'image manipulée n'est pas l'ennemie, pas plus que nous ne

3 « Jouer contre l'appareil » est notamment une expression du philosophe Villém Flusser, reprise par Marc Lenot dans son livre *Jouer contre les appareils*, *op. cit.*

sommes les victimes de son pouvoir. Comme on est en train de le voir, certaines images peuvent même apprendre à concevoir la *manipulation* d'une autre façon, pour que nous puissions tirer profit de cette puissance – et non le contraire. Au lieu de jouer le rôle de victime, il vaut mieux participer à cette quête *avec* les images. Est-il question de se défendre du faux ? Ou est-il question de se défendre d'une illusoire logique binaire de l'image fausse et de l'image vraie, qui nous paralyse et qui nous fait croire à un état de monde où on n'a pas le pouvoir ni la responsabilité d'action dans ce même monde ? Que peut offrir l'image qui ne soit pas la *vérité* ? Une des réponses me semble déjà certaine : une image peut offrir *des possibles*.

Certainement, dans le cas photographique, « [...] les choses ne sont pas aussi simples. Car la photographie n'est pas un outil au même titre qu'une machine ; c'est un jouet, au même titre qu'une carte à jouer ou qu'un pion d'échecs »[1]. Comme si on participait à un jeu qui existait déjà, avec ses propres moyens déjà connus, mais en essayant de le mettre en échec-et-mat pour produire une autre pensée de l'image, *avec* l'image. Combiner fictionnel/factuel et brouiller les frontières entre ce qui a été inventé et ce qui est emprunté à la réalité est une opération typique des pratiques artistiques, qui ne date pas d'aujourd'hui. Comme l'écrit Schaeffer,

> En réalité, l'usage conjoint et l'entrelacement d'éléments fictionnels et « réels » est aussi vieux que l'art de la fiction : à des titres divers toutes les fictions combinent invention et reproduction. […] contrairement à ce que suggère le modèle sémantique de la fiction, ce qui caractérise la fiction ce n'est pas que tous ces matériaux représentationnels soient inventés, mais que la question de leur source et de leur cible de renvoi est mise entre parenthèses.[2]

Dans un contexte contemporain où cohabitent la croyance dans l'image-empreinte-vraie et la méfiance par rapport aux images en général due à leur quantité excessive dans le quotidien et leur banalisation, au niveau des arts visuels « Les artistes, quant à eux, en investissant toutes les nouvelles technologies de l'image (photographie, vidéo, film, numérique, effets spéciaux), de même que tous

1 V. Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, *op. cit.*, p. 86.
2 N. Heinich et J.-M. Schaeffer, *Art, création, fiction*, *op. cit.*, p. 169.

les territoires de production, ont pris le risque d'un effacement des limites entre images artistiques et images industrielles, documentaires, sociales ou familiales »[1]. Le statut artistique de certaines images dans l'art contemporain est ainsi indécidable ou tangent, comme l'observe Grenier[2]. Si le jeu comprend le risque, le risque n'empêche pas que les artistes continuent à mêler les frontières pour en créer des nouvelles. Mettre en indécision le statut artistique des images implique aussi la possibilité de se confondre avec l'image factice – et, du coup, produire un mélange de réel et de fiction au niveau des médias de diffusion. C'est de cette faille que certains artistes contemporains vont tirer profit, car si « Les artistes des années 1960 avaient revendiqué la fusion de l'art et de la vie ; nos contemporains nous rappellent que la fiction fait partie intégrante de la vie et qu'elle est même le meilleur voire le seul moyen d'appréhender le réel »[3].

La série photographique *Incidental Gestures* (2011-2012), de l'artiste Agnès Geoffray[4], est établie sur la réappropriation d'images d'archives qu'elle manipule, de sorte que « L'image est ici retouchée, falsifiée, réinventée, l'image première est donc perdue, et ne subsiste que comme une image fantôme. […] À travers ce projet, elle désire mettre en lumière toutes ces manipulations qui font basculer des images préexistantes vers un nouveau réel »[5]. Dans une image de cette série, une photographie noir et blanc où l'on voit tout un corps d'une femme noire flotter dans l'espace, la tête penchée sur son côté gauche, Geoffray a, comme Li Wei, effacé les structures qui le tenaient. Cette femme est une pendue de l'Amérique raciste, « […] qui lévite privée de sa corde, du pont et des badauds de l'image originale (*Laura Nelson*, 2011) »[6]. L'image provient d'une archive, mais a été ensuite manipulée, comme si l'artiste, en effaçant la structure de la pendaison raciste, effaçait aussi une sorte de frontière fixe entre les images factices et les images fictives. Geoffray a créé une autre version de la pendaison de cette femme,

1 C. Grenier, *La manipulation des images dans l'art contemporain*, *op. cit.*, p. 9.
2 *Ibid.*
3 *Ibid.*, p. 15.
4 Agnès Geoffray est une artiste française, née en 1973, qui vit et travaille entre Paris et Bruxelles.
5 Agnès Geoffray, *Incidental Gestures*, http://www.agnesgeoffray.com/Incidental-Gestures_a69.html, (consulté le 9 mars 2018).
6 Agnès Geoffray, Philippe Artières et Sophie Delpeux, *Les captives*, Bruxelles, La Lettre volée, 2015.

ou, comme le dit la docteure en histoire de l'art Sophie Delpeux, « [...] il est ici question de réparation, d'atténuer la violence du portrait initial ou de la scène originale, qui gagnent ainsi en ambivalence »[1].



Image 18: Agnès Geoffray, *Laura Nelson*, 2011.

L'effacement de la corde par Geoffray n'implique pas la disparition complète de la frontière existante entre l'image-factuelle – pré-effacement – et l'image-fictive – post-effacement. Cet acte veut plutôt flexibiliser cette frontière, de manière à montrer qu'elle est passible de changements – comme pour supprimer sa rigidité. Geoffray a créé un nouveau monde où Laura Nelson lévite, un monde en confrontation avec celui où elle a été pendue, une nouvelle version pour son histoire. Les frontières – qu'elles soient abstraites, entre fait et fiction, par exemple, ou qu'elles soient géographiques, entre les pays – gardent des enjeux politiques. Dans un contexte plurimondain, Françoise Lavocat remarque que la multiplicité des mondes produit un effacement de la hiérarchie entre les frontières[2]. L'acte d'effacement de la corde par Geoffray est l'acte qui instaure une nouvelle condition pour Laura Nelson qui n'est pas celle de pendue de l'Amérique raciste. Cette nouvelle condition termine par instaurer un nouveau monde, où il est possible pour ce corps de léviter – mais, surtout, où il est possible de reconstruire cette histoire pour ne pas la répéter.

1 *Ibid.*

2 F. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.* p. 386.

Entre ces deux mondes que Geoffray articule, il existe une distance et « C'est grâce à cette distance/ que peut sombrer,/ dans les ombres de l'histoire,/ ce qui angoisse et pousse/ à d'autres victoires./ Fouetté par la paupière, l'œil, inspiré par la ligne/ de la fente palpébrale,/ tresse d'autres fils ». Ces vers se trouvent dans l'ouvrage publié lors du Prix AICA France de la critique d'art, donné à Jens Emil Sennewald pour la présentation du travail d'Agnès Geoffray[1]. Au cours de cinq pages, l'image de Laura Nelson se répète et s'assombrit et, juste après cette disparition au noir, le poème apparaît. Je pense qu'entre l'image de départ choisie par l'artiste et l'image finale qu'elle expose il existe une distance pareille à celle mentionnée dans le texte. Comme si l'obscurcissement de l'image donnait lieu à une nouvelle compréhension d'elle-même, graduellement, comme la fermeture des nos paupières, au ralenti. Si, entre l'image et le spectateur, il existe une distance qui demande la fermeture des yeux – pour faire comprendre son sens et ses agencements de forces –, alors, entre l'image de départ de Geoffray et son image finale, il existe une distance qui présuppose un obscurcissement donnant lieu à une fiction et à un autre monde. Comme si l'image historique de Laura Nelson pendue avait elle aussi obscurci pour laisser place à l'image de la femme qui lévite, laquelle, à son tour, s'obscurcit dans le pages du livre pour donner lieu à une nouvelle compréhension d'elle-même, à une nouvelle pensée de l'image. Comme si l'on pouvait *tresser d'autres fils* pour l'histoire et ses images.

Comme on a vu, Agnès Geoffray combine des images de nature différente, de sorte que l'artiste utilise des images trouvées, mais aussi en produit d'autres. Cela me fait penser aux réflexions de Schaeffer et de Grenier que l'on a observé auparavant, car les matériaux représentationnels de Geoffray ne sont pas tous inventés. L'on a affaire plutôt à une image-fiction qui trouble ses sources et qui mêle l'existant et l'inventé – l'artiste joue elle aussi le jeu des frontières. Cet acte a comme conséquence la création des nouveaux états de réalité pour ces images d'archives qu'elle utilise parfois comme sources. Comme si on avait une pile de couches de possibilités de monde réel, comme si on changeait la strate supérieure

1 Agnès Geoffray et Jens Emil Sennewald, *Before the Eye-Lid's Laid*, Paris/Bruxelles, AICA France/Le Mot et le reste, 2016.

à chaque fois, pour visualiser d'autres états, d'autres versions – en somme, comme si on tournait la page du livre décrit par Leibniz.



Image 19: Nobukho Nqaba, *Undibizela kuwe II (Conjure)*, 2016.

Lors de l'AKAA Paris 2016 (Also Known As Africa), foire d'art contemporain et design centrée sur l'Afrique, j'ai rencontré le travail de la jeune artiste sud-africaine Nobukho Nqaba, plus précisément une série de photo-performance intitulée *Ndiyayekelela (Letting Go)* (2016). La série montre neuf images où l'on voit Nqaba protégée par une couverture grise, au-dessous de laquelle se trouvent plusieurs uniformes d'ouvrier, de couleur bleue, que l'artiste porte et manipule. Nqaba semble plier bagage, avec d'autres couvertures grises identiques, dans lesquelles elle met les uniformes. Dans la photographie *Undibizela kuwe II (Conjure),* Nqaba, les yeux fermés, en position de méditation, fait flotter ces couvertures enchevêtrées. Dans cette scène, elle donne l'impression d'être pleinement consciente de son geste, comme si elle s'adonnait à une sorte de magie avec quelque chose d'invisible présent dans ces linges. Effectivement, ces derniers disparaissent du cadre photographique et Nqaba semble jouer, légèrement, avec la dernière couverture.

Dans une interview, l'artiste sud-africaine dit que « Dans *Ndiyekelelwa*, j'ai travaillé sur des questions liées au deuil et au laisser partir. J'ai regardé mon père, qui est décédé en 2013, et exploré les sentiments que j'ai en ce qui concerne ma perte »[1]. Nqaba semble jouer les frontières entre le monde actuel, où elle se

1 *NOBUkhO NQaBA*, http://nataal.com/nobukho-nqaba/, (consulté le 7 juillet 2018). Je traduis.

trouve et où se trouvait son père, et un monde magique accessible. Comme si, de cette façon, en connectant ces deux mondes, elle pouvait manipuler et reconstruire son histoire personnelle.

## 5. LA MARCHE SUR L'EAU



Image 20: Joan Fontcuberta, *Miracle du Trekking Aquatique*, 2002.

Le moment est arrivé de changer de planche et de continuer notre promenade ailleurs. Descendus à la terre, poursuivons nos chemins possibles. Prenons celui sur l'eau, allons-y avec les deux moines du *Miracle du Trekking Aquatique* (2002) de Joan Fontcuberta. L'artiste montre ces deux religieux, lui et son collègue, qui apprennent l'un des miracles les plus simples, celui de marcher sur l'eau. Et pourtant, si cela semble inconcevable, Fontcuberta assure que c'est un *miracle classique et d'apprentissage facile*[1]. Croyons-y et entraînons-nous à circuler dans d'autres mondes. Allons-y aux côtés de Li Wei, courant sur l'eau, la tête enfoncée dans son miroir (*Mirror Hong Kong*, 2006), mixant les deux rôles qu'on a étudié : Wei performeur et Wei manipulateur, dans la même image.

1 J. Fontcuberta, *Miracle et Cie*, *op. cit.*



Image 21:
Li Wei,
*Mirror Hong Kong*,
2006.

# II.B. LES MONDES COSMOLOGIQUES

## 1. INTRODUCTION

Précédemment, on a vu des humains quittant le sol terrestre, s'envolant, mais sans franchir l'atmosphère de notre planète. À présent, continuons ce mouvement vers le ciel, en direction d'autres mondes de la galaxie. À la découverte *d'autres planètes ou étoiles, peuplées de créatures d'un autre type*[1]. Comme cette femme noire explore l'Espace, en liberté de mouvements, sous le regard extérieur d'une caméra tenue par un astronaute observateur.



Image 22: Jean-Pierre Bekolo, *Une Africaine dans l'espace*, photogramme, 2007.

La vidéo de Jean-Pierre Bekolo, *Une Africaine dans l'espace* (2007), débute avec la voix d'une femme, par bribes, en couches superposées, qui semble être en dialogue avec quelqu'un d'autre. Dans un premier temps, son discours se montre progressiste : elle parle des africains aux États-Unis, discute la question de l'immigration, ou comment se sentir chez soi. Au fur et à mesure que ce discours avance, ses propos semblent changer de direction jusqu'à ce qu'une musique africaine coupe les paroles répétitives. À ce moment, on aperçoit d'abord l'astronaute puis la femme libre qui *nage* dans l'Espace et qui vient faire le geste « non » avec sa main, comme pour nier le discours monté en voix-off.

1 J. Schmutz, « Qui a inventé les mondes possibles ? », *art. cit*.

Le regard extérieur et étranger de l'homme ajouté à la voix de la femme sont mis en confrontation avec la figure libre en mouvement. Cela fait penser à la diaspora africaine, à la condition des afro-descendants dans le monde et aux systèmes de domination des grandes puissances mondiales en Afrique. Dans un mélange audible de mots torsadés, on entend : « le sol américain [...] le sol africain [...] pourquoi aller dans l'espace ? » – et on pense à toutes les terres qui ont été envahies dans l'histoire occidentale, à tout ce qui a poussé l'homme à partir « découvrir » d'autres terres et peuples pour les voler, les dominer, les tuer et les exploiter. La voix-off nie toute possibilité de voyage et répète, en riant : « pourquoi aller dans l'espace ? » car *il est évident que tout se passe ici*, sur Terre. De son point de vue autocentré, elle ajoute : « réglons d'abord les problèmes qu'il y a ici », avant de partir dans l'Espace. D'un côté, il est vrai qu'il faudrait régler les problèmes existants ; d'un autre, on sait que les moyens que l'on emploie encore aujourd'hui pour essayer de les solutionner sont obsolètes, qu'ils ne sont pas efficients.

On vit dans un monde en crise et il est nécessaire d'imaginer et de chercher d'autres manières de réinventer ce monde ; élargir la pensée et la capacité de penser, étendre nos territoires imaginables et le faire sans domination hiérarchique, sans exploitation, dans la diversité, dans l'esprit d'une communauté nouvelle, collective et collaboratrice. Il faudrait plutôt explorer l'Espace, expérimenter une sorte de liberté, visiter d'autres mondes possibles, penser d'autres formes de vie, pour revenir à notre monde actuel et le transformer, le changer. La femme afro-descendante de la vidéo, libre dans l'Espace, est un symbole possible de ce tournant plurimondain.

## 2. VOYAGE LUNAIRE

Revenons à cette approche entre les mondes possibles et les autres planètes et étoiles, des *mondes possibles cosmologiques*. Dans le contexte du

XVII[e] siècle, l'imaginaire des astres habités, où d'autres sortes de vies pourraient exister en dehors de la Terre, fait partie de toute une littérature. Cette époque, de fait, est marquée par la continuité d'une révolution astronomique débutée par Copernic (*De revolutionibus*, 1543) et qui arrive à Newton (*Principia*, 1687), « […] en passant par les découvertes successives de Tycho Brahe, Galilée, Kepler, Descartes, Huygens et les autres astronomes du siècle »[1]. Il est important de remarquer que cette *révolution* fait partie de tout un cadre qui inclut des progrès mathématiques et logiques vers la fin du siècle qui ont aidé l'astronomie à se consolider en tant que science.

Mais qu'en est-il de ce tournant scientifique ? Avant de continuer, il est nécéssaire de faire quelques observations, notamment en ce qui concerne les fondements de la science moderne qui s'établit à cette période – qui va du XVI[e] siècle, traverse le XVII[e] et arrive au XVIII[e]. La crise scientifique que j'ai mentionnée à l'introduction de ce Chapitre, section « Note sur la méthode de recherche et d'analyse des images », est la crise de l'hégémonie de l'ordre scientifique qui débute à cette époque ; ordre qui s'étend aux sciences sociales émergeant au XIX[e] siècle. Selon le théoricien Boaventura de Sousa Santos,

> En tant que modèle global, la nouvelle rationalité scientifique est également un modèle totalitaire, dans la mesure où elle nie le caractère rationnel de toutes les formes de connaissance qui ne sont pas guidées par ses principes épistémologiques et ses règles méthodologiques. C'est sa caractéristique fondamentale et celle qui symbolise le mieux la rupture du nouveau paradigme scientifique avec ceux qui le précèdent.[2]

Copernic, Kepler et Galilée annoncent ce paradigme et témoignent à la fois de cette rupture et d'une confiance épistémologique qui permet la validation d'une unique forme de connaissance *vraie* – ce qui, selon Santos, « […] est évident dans l'attitude mentale des protagonistes, dans leur étonnement face à leurs propres

1 Frédérique Aït-Touati, *Contes de la lune : essai sur la fiction et la science modernes*, Paris, Gallimard, 2011, p. 16.

2 Boaventura de Sousa Santos, « Um discurso sobre as ciências na transição para uma ciência pós-moderna », *Estudos Avançados*, août 1988, vol. 2, n° 2, p. 48. Je traduis.

découvertes et à l'extrême et en même temps sereine arrogance avec laquelle ils se mesurent à leurs contemporains »[1].

Comme on l'a déjà vu, la mathématique est un instrument qui pose les conditions de consolidation à la science moderne. Sa place centrale dans cette conjoncture détermine une *forme de connaître* qui quantifie et qui réduit la complexité du monde des phénomènes. Dans ce contexte, l'établissement des lois de la nature par Newton se donne « […] dans l'isolement des conditions initiales pertinentes (par exemple, dans le cas de la chute des corps, la position initiale et la vitesse du corps en chute) et, d'autre part, en supposant que le résultat se produira quels que soient le lieu et le temps où se réalisent les conditions initiales »[2]. La mécanique newtonienne formule des lois qui prennent comme postulat l'ordre et la stabilité du monde, considérant le *temps* et l'*espace* comme absolus et promouvant un déterminisme mécaniciste qui se veut utilitaire et fonctionnel, moins reconnu par la capacité de comprendre le réel que par celle de le dominer et de le manipuler. Ce qui se passe au XVIII[e] siècle – qui aboutit aux Lumières et qui crée les conditions nécessaires à l'émergence des sciences sociales au XIX[e] siècle – est basé sur le prestige de cette *forme de connaître* et de cette *pensée simple*[3], « […] modèle de rationalité hégémonique qui peu à peu a débordé de l'étude de la nature à l'étude de la société »[4].

Il est avéré que, en 1609, Galilée a perfectionné l'innovation des lunettes d'approche avec l'ajout d'un miroir interne pour obtenir la lunette astronomique. Cette invention lui a permis d'observer le ciel et les astres de plus près, avec leurs textures et mouvements, pour mieux les représenter visuellement à travers des dessins. Cette époque connaît aussi la confection des cartes détaillées de la Lune, comme celle que Giovanni Domenico Cassini, astronome italien appelé pour diriger l'Observatoire de Paris en 1669, a fait graver vers 1680.

Il est évident que les lunettes d'approche changent la manière de visualiser l'espace, ainsi que le microscope, inventé à la même époque. Le télescope aide la

1 *Ibid.* Je traduis.
2 *Ibid.*, p. 51. Je traduis.
3 L'expression est d'Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*, *op. cit.*
4 B. de S. Santos, *ibid*. Je traduis.

science à se développer et à prouver certains mouvements satellites, en faveur de l'héliocentrisme copernicien. Bien que l'astronomie a toujours été une science de l'observation, elle gagne avec le télescope une validation technique, même si elle ressort encore du domaine de l'hypothèse[1]. Dans son livre *Contes de la lune*, Frédérique Aït-Touati met l'accent sur le mélange de science et fiction à cette époque-là. Elle cite des textes fondamentaux, selon elle, et pourtant oubliés, tels que *Le Songe* (1634) de Johannes Kepler et *Le Cosmotheoros* (1698) de Christiaan Huygens. Selon l'auteure, ces textes ne disposaient pas encore des moyens algébriques et des instruments dont Newton a disposés quelques années plus tard pour démontrer l'héliocentrisme, le mouvement de rotation de la Terre et les lois de l'attraction universelle. Même sans ces outils, une capacité intuitive et d'imagination a permis la description des phénomènes par des moyens qui ne sont pas considérés comme scientifiques aujourd'hui, comme des récits et des fictions, mais qui finalement ont été confirmés. L'auteure décrit ce phénomène de la façon suivante :

> Parce que l'astronomie pose des problèmes spécifiques d'accessibilité, de visibilité et de crédibilité, elle rejoint des questionnement littéraires. L'inaccessibilité de l'objet considéré suppose en effet des techniques d'écriture pour décrire l'invisible et dire l'inconnu des nouveaux mondes cosmologiques. Dans ce contexte, la fiction joue un rôle central, car elle permet de substituer une nouvelle image mentale du cosmos à l'ancienne. Seule la fiction peut permettre de dépasser les limitations du réel observable pour trouver un point de vue nouveau d'où décrire le monde. Tel est le paradoxe : au XVII[e] siècle, les textes les plus efficaces dans la transformation des représentations du cosmos sont des fictions.[2]

Comme on peut l'observer, la *fiction* participe à ce tournant qui change la façon de concevoir l'Espace. En lisant *Le Songe*, on voit que Kepler change de point de vue pour observer le ciel : depuis *Levania* (la Lune), il observe *Volva* (la Terre). De cette façon, il allie la science et la fiction : il décrit les hémisphères terrestres, les jours et les nuits, la manière dont on voit le soleil, la forme de la planète, tout en essayant de comparer en chiffres les différences du passage du

1 F. Aït-Touati, *Contes de la lune*, *op. cit.*

2 *Ibid*, p. 18.

temps de la Terre à la Lune. Différences aujourd'hui montrées dans le travail de Katie Paterson, *Timepieces (Solar System)* (2014), composé de neuf horloges correspondant chacune à une planète du système solaire et à la Lune : chaque horloge montre l'heure de chaque astre, en comparaison de l'heure terrestre. La durée d'un jour et d'une nuit sur la Lune est de 708 heures, ce qui correspond aux 24 heures de la Terre[1]. Par rapport à Kepler, comme le montre l'écrivain Franck Guyon,

> […] la relativité des points de vue (voir la Terre depuis la Lune et constater qu'elle tourne et que le visage de l'univers du ciel est autrement que ce qu'il nous donne à voir, si nous changeons de point de vue) n'est pas sans sous-entendre qu'il n'existe pas de faits à proprement parler, mais seulement des perspectives ; problème épistémologique qui nous conduit à ne plus penser le monde comme un donné, mais comme une conception, une construction, à même d'être à leur tour dépassées, selon d'autres perspectives et certainement d'autres fictions[2].

Kepler crée une histoire de fiction lunaire, un voyage imaginaire sur la Lune pour observer ce qu'il essaie de prouver : les mouvements de la Terre décrits dans *De revolutionibus orbium coelestium* (1543), de Nicolas Copernic. Il confectionne une sorte de *fiction-scientifique*, et non une science-fiction. Selon Aït-Touati, dans ce contexte, la fiction est un outil fabriqué, comme tous les autres outils créés par les hommes. L'auteure explique :

> Elle [la fiction] est devenue pour cette raison et pour d'autres raisons historiques (séparation de la littérature et de la science, discrédit de l'imagination comme faculté intellectuelle) synonyme d'irréel, de faux, de mensonge. Réhabiliter la fiction et l'imagination comme outils est essentiel aujourd'hui où l'on oublie parfois que la littérature n'a jamais cessé d'interroger, comme la science, le monde et les savoirs. Tout au long du siècle, c'est par la fiction du voyage cosmique que l'hypothèse de Copernic est investie d'une crédibilité que la seule modélisation géométrique ne lui conférait pas.[3]

1 Katie Paterson est une artiste écossaise, née en 1981, qui vit et travaille à Fife.

2 Johannes Kepler, *Le songe ou L'astronomie lunaire*, Angoulême, M. Waknine, 2013, p. 42.

3 F. Aït-Touati, *Contes de la lune*, *op. cit.*, p. 21.

Dans ce contexte, la fiction est un outil scientifique, elle avance côte à côte avec la science, en dépit des difficultés de crédibilité. Il est important de remarquer que je ne dis pas ici que la science et la fiction correspondent. La science se sert toujours d'une objectivité dont la fiction n'a pas besoin. La fiction participe à la science – ainsi que la science participe à la fiction –, mais elle ne la domine pas. Il s'agit d'une question de gestion des frontières, existantes et flexibles, comme dans le cas des autres polarisations que j'aborde dans ce texte.

Alors, l'idée qu'il existe d'autres mondes habités accompagne les récits de voyages cosmiques. Elle n'était pas nouvelle : soutenue dès l'Antiquité dans *De facie in orbe lunae* de Plutarque ; au Moyen-Âge avec Nicolas de Cues qui l'aborde dans son traité *De la docte ignorance* où il défend l'idée du mouvement de la Terre et celle de la pluralité des mondes ; encore avec Giordano Bruno et Campanella qui sont, à la Renaissance, ses disciples et continuateurs[1]. Sans oublier Lucien de Samosate et son voyage sur la Lune décrit dans l'*Histoire véritable*, datant du II^e^ siècle après J.-C.

Voyage cosmique, changement de point de vue : le travail *Lever de Terre* (2017), de l'artiste Romain Sein, se constitue comme un projet de « chez soi » sur la Lune[2]. Il a été développé en réalité virtuelle de sorte que le visiteur qui accède à cet espace, par le moyen d'un casque VR, pénètre un lieu domestique inconnu. Le travail de Sein fait comme si on aurait, à la manière de Kepler, voyagé sur la Lune, et nous laisse interagir avec cette possibilité virtuelle. Des quelques objets à disposition, quelques uns sont en « 3D », d'autres en « 2D » – il ne semble pas avoir de logique entre ce choix de formes. Les objets apparemment bidimensionnels se constituent comme des impressions en couleur référant à de « vrais » objets – par exemple, un panier de fruits, un chat noir, une cafetière, entre autres, qui ne sont que des photographies collées sur des planches de bois. Ces simulacres élevés au carré côtoient les objets tridimensionnels, parmi lesquels une caméra vidéo et un globe terrestre en miniature – que l'on peut comparer avec l'astre de la Terre qui se lève à l'horizon.

1 *Ibid.*, p. 112.

2 Romain Sein est un artiste français, né en 1981, qui vit et travaille à Bayonne et Paris.

L'intérêt de cette œuvre se trouve moins dans le jeu en soi qu'elle propose – manipuler les objets dans ce monde virtuel – que dans l'invitation qu'elle fait au spectateur d'élargir son univers de possibilités. Sein construit une *réalité mixte*, dans le sens du professeur et réalisateur Olivier Asselin : « […] la réalité, qu'elle soit actuelle, virtuelle ou augmentée, qu'elle fasse ou non intervenir la technologie, est toujours déjà mixte »[1]. Pour Asselin,

> […] l'expérience de la réalité n'est jamais « pure », « immédiate » ni parfaitement « actuelle », elle est toujours déjà impure, médiatisée et mêlée de virtualité, même lorsqu'elle ne recourt à aucune technologie. Elle mêle des perceptions – visuelles, auditives, et liées aux divers sens –, elle mêle des perceptions présentes à des perceptions passées et futures, des souvenirs et des anticipations, des reproductions et des imaginations, elle mêle des perceptions et des concepts. […] Il n'y a pas de perception vive sans entendement ni imagination, pas d'actualité sans virtualité.[2]

Aujourd'hui, plus que jamais, vivre et expérimenter la réalité implique une gestion d'espaces et de temps hétérogènes. On a besoin de gérer des glissements spatiaux et temporels depuis les écrans, les réalités virtuelles et les réalités augmentées jusqu'au monde des phénomènes, car il faut toujours revenir à notre point de départ, même *affectés*.

En ce qui concerne l'immersion du spectateur dans le monde que Romain Sein a développé, elle implique une interaction gestuelle de la part du premier : les mouvements qu'il fait génèrent des effets dans le monde virtuel visualisé à travers le casque. Cependant, de cette immersion qui semble totale, pour comprendre la disparition de l'écran et plonger le spectateur dans l'image et le son, il y a toujours un mouvement de retour vers le monde des phénomènes – il est évident que, à un moment donné, le casque sera ôté. Néanmoins, en revenons-nous les mêmes après cette expérimentation plurimondaine ? Est-ce que celle-ci nous apprend quelque chose, nous modifie, nous affecte ? *Lever de Terre* se

1 Olivier Asselin, « L'aura de la technologie. Un certain usage de la réalité mixte sur la scène et au musée », dans Josette Féral et Edwige Perrot *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2013, p. 26.

2 *Ibid*.

constitue comme une proposition imagétique et rend visualisable un fragment d'un espace qui demeure inaccessible pour la plupart des êtres humains : la Lune.

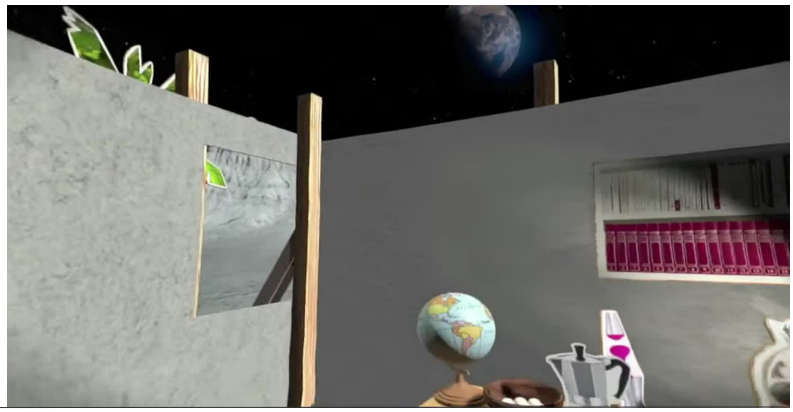


Image 23 : Romain Sein, *Lever de Terre*, photogramme, 2017.

Du moins, cette tentative de donner à voir un logement sur la Lune, de donner à expérimenter cet espace virtuel, stimule l'idée autour de la proposition verbale : « et si on vivait sur la Lune ? » . Elle stimule l'imagination des possibles et son expérimentation virtuelle. Les gestes du spectateur connectent les deux mondes – celui de départ, qui est ici le monde des phénomènes, et celui viabilisé par l'image-fiction, le monde virtuel du sol lunaire. Dans ce cas, non seulement il existe une fiction qui construit le monde lunaire et ses caractéristiques, mais aussi une fiction qui *traverse* le spectateur : ce dernier est le *moyen* par lequel la fiction circule en action dans l'espace physique, en articulation avec le monde fictionnel, l'espace virtuel. Dans ce cas, la fiction est non seulement *fil conducteur*, mais elle fait du spectateur lui aussi un fil commun agissant.

## 3. DU POINT À LA SPHÈRE

Observer le ciel depuis la Terre, c'est observer *à distance*. On ne voit que des petits points lumineux, plus ou moins apparents selon la luminosité de l'endroit où l'on se trouve, comme dans cette image :

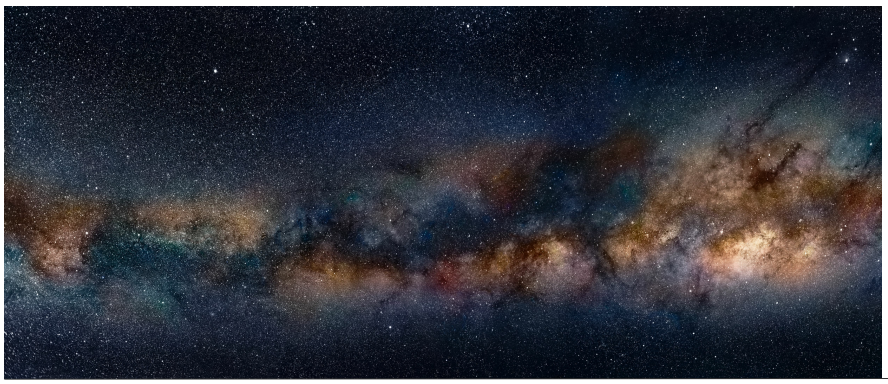


Image 24: Katie Paterson, *Colour Field*, 2016.

Une belle image de la Voie Lactée, non sans être manipulée. L'artiste Katie Paterson donne cette description sur cette œuvre : « *Colour Field* est une image photographique dont les fausses couleurs ont été supprimées, la rendant noir et blanc, puis re-teintée avec des couleurs de la Terre. Ici, les couleurs du paysage urbain de Los Angeles se fondent dans le paysage stellaire de la Voie Lactée »[1].

Mais que signifie « fausses couleurs » ? Dans une conférence de 2016, le professeur André Brahic s'interrogeait sur la question suivante : dans quelle mesure est-ce que ce que je vois comme image est matériel et réel ? Sa présentation, intitulée « Images en astronomie : illusion ou réalité ? », portait sur la constitution des images dans la découverte de l'Univers invisible[2]. Le professeur a expliqué qu'il existe plusieurs appareils pour capter des images de l'Espace et aussi différentes façons de traiter ces données, avec des modèles mathématiques et par l'emploi de *fausses couleurs* qui aident à identifier des corps et des substances hétérogènes. Toujours selon lui, « L'exploration du système solaire par les sondes spatiales et l'observation de l'Univers dans toutes les longueurs d'onde nous ont révélé des mondes souvent bien différents de ce qui avait été imaginé initialement »[3].

Alors, Katie Paterson substitue les *fausses couleurs* d'une image initiale de la Voie Lactée par un autre spectre de couleurs choisi, celui du paysage terrestre

1 Katie Paterson, *Colour Field,* http://katiepaterson.org/portfolio/colour-field/, (consulté le 15 avril 2019). Je traduis.

2 La conférence a eu lieu lors du Colloque *Les images du numérique : histoires et futurs des images produites par ordinateur*, organisé par l'Ensad/Spatial-Media/Hist3D, programme de recherche de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs avec le soutien du Labex ICCA et de l'IRCAV, Paris, le 21 et le 22 mars 2016.

3 *Résumés des interventions – Histoire de la synthèse d'images en France*, http://hist3d.ensad.fr/colloque-les-images-du-numerique/resumes-des-interventions/, (consulté le 15 avril 2019).

urbain de la ville de Los Angeles. L'acte de l'artiste ne fait que rendre explicite des mécanismes typiques de la fabrication d'images astronomiques. On peut observer que la captation des images de l'Univers par des moyens techniques est soumise à des altérations – *voir* est toujours *voir à travers* un mécanisme, dans certaines conditions : même l'œil humain a son propre système limité pour voir le monde, différent des systèmes visuels des autres êtres vivants. La *vision* change en fonction des *filtres* que l'on peut avoir – et pourquoi serait-ce à nous de voir la réalité telle qu'elle est ? Plus encore, pourquoi croit-on que la réalité correspond à ce que l'on peut voir et que cette expérience dite « directe » nous fournit la *vérité* ?

On a vu que, au XVII[e] siècle, avec l'invention du télescope, il a été possible d'observer et de représenter les astres de plus près – cet objet fonctionnant non seulement comme un prolongement de l'œil humain mais permettant de voir des choses insaisissables à l'œil nu. On a vu encore que cette innovation fait partie d'un ensemble de changements qui ont consolidé le modèle moderne de science et de connaissance. En ce sens, cette époque pose une problématique de la *visualité* qui dessine bien les points de vues, les positions et les conditions que l'on peut avoir pour observer un objet, ou mieux, un monde. Maintenant, imaginons un espace tridimensionnel où gravitent plusieurs sphères. Sur l'une d'elles, un observateur en regarde d'autres, à distance. La comparaison de cette image avec la structure de Kripke devient alors *dessinable* : l'ensemble des mondes possibles, où se trouve le monde actuel (le monde où l'on est, même seulement en pensées), le tout mis en relation d'accessibilité. Il est vrai que Kripke nie que les mondes possibles sont des planètes lointaines que l'on peut observer avec de puissants télescopes ; je dis simplement qu'il existe ici une belle métaphore d'une structure kripkienne, métaphore *gravée* par Jean-Jacques Grandville.

L'importance de cette comparaison se trouve dans la démarcation d'un point de *référence* – le monde où l'on se trouve – et dans les *relations d'accessibilité* que l'on peut avoir à partir de ce point. L'*accessibilité* peut être visuelle, permise par un outil optique tel que le télescope voire un casque VR – comme dans le cas du *Lever de Terre* de Romain Sein. Différemment des fictions littéraires, l'accessibilité se donne ici par la voie du visuel, *ce qui a été donné à voir*

*en tant que monde possible*, constituant des voyages optiques et non seulement imaginaires.

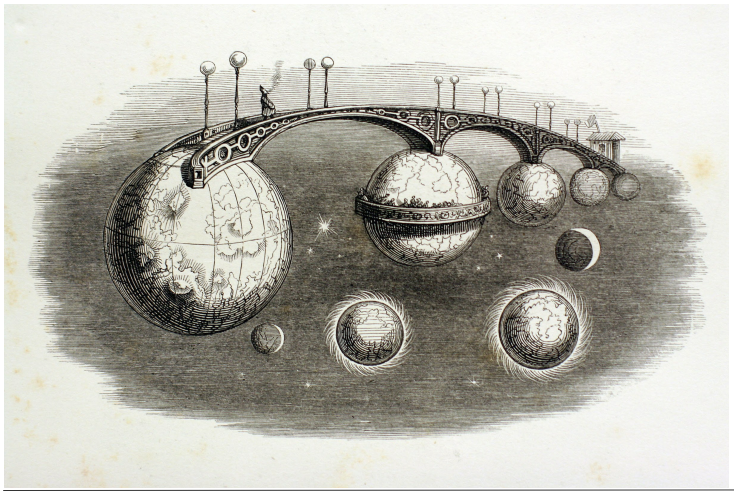


Image 25: Jean-Jacques Grandville, illustration issue du livre *Un autre Monde*, 1842.

On sait que, au XVI^e^ siècle, Copernic a disserté sur le monde et la Terre sphériques et sur les mouvements des corps célestes, entre autres questions délicates à l'époque[1]. Dans ses écrits sur la sphéricité du monde, on peut lire : « Tout d'abord il nous faut remarquer que le monde est sphérique […] parce que toutes les parties séparées du monde, je veux dire le soleil, la lune et les étoiles, sont vues sous cette forme […] »[2]. Par la suite, Copernic écrit le chapitre intitulé « Que la Terre aussi est sphérique ». Il est intéressant de remarquer que, dans cet ouvrage, « monde » et « Terre » ne correspondent pas, le *monde* étant quelque chose de plus vaste, composé de plusieurs parties, d'autres astres, comme une sorte de système de relations. À ce stade, je pense à la première question que je me suis posée en débutant ce texte : qu'est-ce qu'un monde ? Loin d'essayer de faire une réflexion en astronomie, j'interroge, à partir de cette constatation, comment un monde est effectivement fait de rapports, comment un monde ne peut être isolé, comment un monde est constitué d'hétérogénéités. En effet, on a vu au Chapitre I que, dans presque toutes les définitions du mot « monde », ce terme est considéré comme un ensemble d'êtres et/ou de choses, organisé selon certaines lois. De même, la théorie des mondes possibles se légitime, d'après Kripke, en tant qu'un réseau de relations : un ensemble de mondes possibles

1 Nicolas Copernic, *Des Révolutions des orbes célestes*, Paris, A. Blanchard, 1970.
2 *Ibid.*, p. 56.

accessibles à partir d'un monde de référence. Observer d'autres mondes c'est observer des *différences* par rapport à un monde de référence. Dans le contexte des arts, la fiction est souvent la particule qui permet cette *différence* par rapport à un état initial. La fiction qui porte une capacité d'imagination d'un autre état et qui apparaît dans la matérialisation de cet autre état – elle est fil conducteur de changements mondains.

La forme sphérique, la *sphère*, apparaît lors du grossissement de la forme *point* dans le ciel. Elle est la forme des astres et renvoie à la figure des *mondes* – en effet, quand on pense à un monde, on imagine le plus souvent une boule et non un cube. Dans un plan bidimensionnel, la sphère correspond au *cercle*, qui à son tour est la forme de la coupure que la lunette réalise dans l'espace visible. *Voir* et *reconnaître* sont des actions liées à notre façon de concevoir le monde, de le comprendre dans le *plan d'organisation*. Ces actions dépendent d'un répertoire visuel que nous portons et qui influence nos croyances par rapport à ce que l'on voit.

L'image ci-dessous provient de la vidéo *Le Limaçon* (2014), de l'artiste Nicolas Gourault[1]. Elle illustre les figures commentées dans le paragraphe précédent : coupure du champ de vision en *cercle*, donnant à voir une image sphérique. Sur le site de l'artiste, on peut lire que cette œuvre « […] se présente comme un flux vidéo récupéré, *found footage* factice, jouant des codes des vidéos opératoires »[2]. En fait, cette vidéo montre l'intérieur de l'oreille humaine, même si, d'une perspective de sa visualité, elle pourrait montrer des planètes lointaines : l'apparente forme sphérique évoque la vision d'un gros plan d'un astre en mutation.

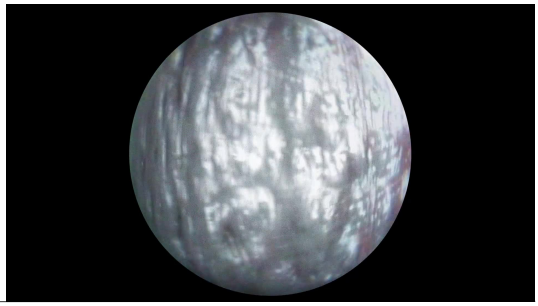


Image 26 : Nicolas Gourault, *Le Limaçon*, photogramme, 2014.

1 Nicolas Gourault est un artiste français, né en 1991, qui vit et travaille à Paris.

2 Nicolas Gourault, *Le Limaçon*, http://nicolasgourault.fr/films/le-limacon, (consulté le 15 avril 2019).

Alors, dire d'une vidéo de l'intérieur d'une oreille qu'elle montre des astres serait-ce détourner ces images, les isoler de leur contexte de production ? Les œuvres d'art ont-elles une unique manière d'être abordées, forcément attachée à leur *origine physique* ? De nos jours, avec la prédominance de l'usage de l'Internet – qui donne accès à une infinité de données et d'informations écrites, sonores et visuelles –, les images sont visualisées majoritairement dans des contextes où leur *origine* et leur *source* ne sont pas mises en évidence. Même s'il y a une information concernant la source d'une image, cette information peut avoir été détournée : n'importe qu'elle image peut être combinée avec n'importe qu'elle légende, sans que les deux aient nécessairement une correspondance. Voyons comment l'artiste Joan Fontcuberta joue avec cette articulation dans l'ensemble de son œuvre, comme par exemple dans la série *Constellations* : des insectes écrasés contre le pare-brise de sa voiture deviennent des astres brillants dans le ciel dans le format de photographies imprimées. Il suffit d'éloigner une image de son contexte de départ et de lui donner un titre pour influencer la conclusion du spectateur. L'image ici ne veut pas tromper le regardeur, mais plutôt promouvoir le doute face à elle, un doute qui émancipe le pouvoir de l'image et la pensée sur l'image.

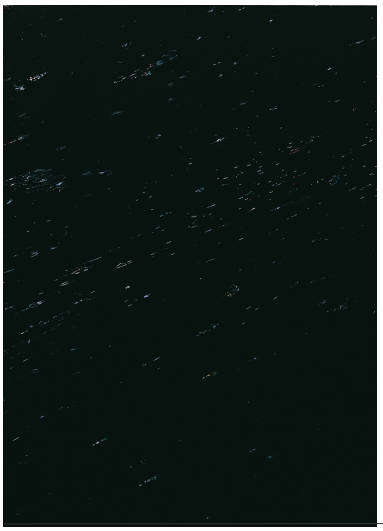


Image 27: Joan Fontcuberta,
*ZETA PYXIDIS (Mags 4,9/9,1 Sep n 52,4" AP 061°)*
*ARH 08h39,7 mi n. / D-29° 34'*, 1993.

Les images sont, par leur nature, ouvertes à ce genre de manipulation, ainsi que je l'avais observé dans le chapitre précédent. L'isolement d'une image de son contexte de départ, le manque de référence par rapport à son origine

matérielle ne font que renforcer cette qualité, qui n'est ni *bonne* ni *mauvaise*. Les images peuvent ouvrir des portes à la pensée et il ne faut pas craindre ce fait : il ne faut pas craindre leur *manipulation*, car leur puissance réside en ce caractère. Il fallait plutôt célébrer ces aspects, les assumer et participer au jeu proposé par les images, car ainsi elles peuvent activer la pensée, *faire penser*. Dans ces conditions, il n'y a pas à mesurer de façon dichotomique le *correct* et l'*erroné*, le *bien* et le *mal*. Voir dans la vidéo de Nicolas Gourault des astres possibles, ce n'est pas voir ce qui est *faux*. L'image elle-même ouvre à cette possibilité, elle crée un mouvement de la pensée qui dépend aussi des images que le spectateur a dans sa tête, de son répertoire imagétique, et de son univers de croyance.

Se connecter avec une image revient à *la prendre du milieu* pour partir dans un autre monde ; partir pour retourner à notre monde de départ, toujours, avec tous les changements cognitifs et *affectifs* qui sont permis par ces rencontres. L'intérieur d'une oreille peut constituer *des mondes* pour l'art – et peu importe ce que l'image représente sinon ce qu'elle *présente* et *met en mouvement*. La force de l'image-fiction se trouve concentrée dans son caractère manipulé, en articulation avec sa capacité à présenter un monde et à faire comprendre et transmettre ses *manières de faire*, à nous faire participer à son *jeu fondamentalement ouvert*, pour reprendre l'expression de Françoise Lavocat[1].

## 4. VOIR À DISTANCE

Dans l'évolution des moyens d'exploration de l'Espace, la fiction a joué un rôle considérable en articulation avec la science. Le rêve de partir sur d'autres planètes a perduré dans l'imaginaire humain à travers les siècles et s'est matérialisé dans des œuvres littéraires et visuelles. Dans ses *Entretiens sur la pluralité des mondes* (1686), Bernard de Fontenelle a repris certaines stratégies des anciens récits lunaires pour défendre une théorie de la pluralité des mondes, essayant de prouver que, non seulement la Terre, mais les autres planètes aussi

1 F. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.*, p. 224.

pourraient être habitées[1]. En termes scientifiques, le récit de Fontenelle a une courte vie : dès que Newton définit la loi de la gravitation, il fait tomber le modèle théorique de Descartes qui a fondé une bonne partie des écrits de l'auteur français. Cependant, le livre a connu un grand succès à son époque. Selon le professeur en littérature française du XVIII[e] siècle Christophe Martin, Fontenelle considère que chaque étoile pourrait être un monde,

> Mais, conformément à la tradition sceptique, Fontenelle se désintéresse de la question de la vérité ultime, et même, ce qui est plus remarquable, de celle du vraisemblable : seule compte à ses yeux la logique des possibles (ce qu'il nomme le principe du *pourquoi non ?*), précisément en vertu des plaisirs qu'elle est seule à pouvoir procurer […].[2]

Le livre de Fontenelle connaît un important mélange de fiction et science, portant une volonté à peupler l'univers qui, on le sait, n'était pas nouvelle. Pour Fontenelle, les autres planètes sont comme la Terre, habitées, mais par des habitants qui ne sont pas des hommes.

Dans le même ouvrage, il écrit : qui serait entre la Lune et la Terre, serait à la bonne place pour les bien voir, car « Il faudrait être simplement spectateur du monde, et non pas habitant »[3]. L'affirmation de l'auteur fait penser aux écrits de Lucien de Samosate qui intéressent non seulement pour le voyage sur la Lune[4], mais aussi pour la problématisation de la distance et du *voir à distance*, de la *condition d'étranger* abordée par le professeur en littérature grecque Jacyntho Lins Brandão dans son ouvrage *A Poética do Hipocentauro*[5].

D'après la perspective de Lucien, la condition d'étranger (*xeniteía*) présuppose l'éloignement de tout ce qui est familier, propre et coutumier. Le mal du pays (*nóstos*) déjà présent dans le contexte de la tradition grecque chez Homère, apparaît chez Lucien sous un autre angle. Dans l'expérience odysséique qui inaugure l'histoire et la littérature de la Grèce, dans la confrontation avec le

1 Bernard de Fontenelle, *Entretiens sur la pluralité des mondes*, Paris, Flammarion, 1998.
2 *Ibid.*, p. 33.
3 *Ibid.*, p. 84.
4 Lucien de Samosate, *Histoire véritable*, Paris, Gallimard, 2013.
5 Jacyntho José Lins Brandão, *A poética do hipocentauro: literatura, sociedade e discurso ficcional em Luciano de Samósata*, Belo Horizonte, Editora UFMG, 2001.

différent, brille davantage ce qui appartient au commun, au connu – en effet, dans son parcours, Ulysse choisit ce qui lui est propre et non ce qui est *nouveau*. L'expérience de la *xeniteía* pour Lucien est diverse : bien que vivre à l'étranger soit un outrage, il n'y a nulle part où retourner, aucune Pénélope qui l'attend – sa situation d'étranger n'est pas temporaire, mais irrémédiable. Par ailleurs,

> […] c'est aussi l'impossibilité de la nostalgie qui caractérise le discours de Lucien, dans une condition indéfinie d'acculturation qui, devenu Grec comme les Grecs les plus authentiques, termine par n'être ni grec ni plus barbare, c'est-à-dire, un *xénos* sans patrie, un anti-Ulysse qui n'a nulle part où retourner. Dans l'expérience de la *xéniteia* en tant que condition expérientielle permanente, le *topos* du sujet est défini comme *un être en dehors de l'endroit*, car cet endroit simplement n'existe pas.[1]

Dans ce contexte, le sujet doit faire face à cette situation, non seulement en choisissant ce qui lui appartient, mais en se laissant contaminer par l'*autre*, en se livrant au flux de la *différence*, tel qu'abordé au début de ce chapitre. Différence qui ne se configure pas comme *unité*, mais comme *multiplicité* : qualité singulière ouverte aux connexions entre divers éléments ayant leurs propres dimensions et conservant leurs distinctions. Dans la *poétique de la distanciation*[2] de Lucien, il n'est possible d'analyser une situation ou un lieu que si on en est éloigné, que si on est en *dehors*. Le *dehors* se trouve sur le plan des agencements, du devenir, de l'expansion de la vie, qui n'est possible qu'à travers la perte de la régularité du *connu*, de ce à quoi nous sommes habitués. La dimension de l'*intensité* circule dans ce plan, elle s'établit à travers des relations et est construite dans l'altérité, dans la différence.

Mais, alors, pourquoi ces questions intéressent ? Lucien de Samosate décrit dans l'*Histoire véritable* un voyage sur la Lune. De là, il serait davantage possible de regarder les hommes et d'écrire à leur sujet. Pour Lucien, seul un étranger peut observer un lieu, car s'il n'y a pas de distance, il n'est pas possible de décider la valeur d'une chose. Encore, la condition de celui qui regarde est aussi prise en compte – l'un implique l'autre. J'ai évoqué Lucien car je considère qu'il

1 *Ibid.*, p. 262. Je traduis.

2 L'expression est de Jacyntho José Lins Brandão.

existe un parallèle entre lui et Fontenelle, au-delà du livre les *Nouveaux dialogues des morts* (1683), qui s'ouvre par une dédicace de l'auteur français à Lucien – auteur des premiers *Dialogues des morts*. La question de la *distanciation* semble être cruciale pour les deux auteurs : penser que l'on ne peut observer que dans la distance, que lorsque l'on n'appartient pas à l'endroit que l'on observe. Dans la perspective de Lucien, le fait de ne plus appartenir à un seul lieu permet une déstabilisation qui constitue une identité plurielle nomade capable de faire des analyses plus précises. Il est peut-être nécéssaire de s'éloigner pour revenir, *déterritorialiser* pour *reterritorialiser*, pour employer les termes de Deleuze et Guattari[1] : mouvements des agencements, des relations avec le *dehors*. La distanciation permet un voyage favorable à la pensée, aux analyses, aux changements. Elle permet le contact avec le différent, avec l'intensif.

C'est à partir de cet angle que l'on peut pénétrer le travail *Odisseia* (2017), de l'artiste Regina Silveira[2]. Cette œuvre se constitue comme une *simulation immersive*, selon les mots de l'artiste[3]. Immersive et aussi interactive : muni d'un casque VR, le participant pénètre un cube transparent bâti comme un labyrinthe qu'il faut traverser pour trouver la sortie vers le ciel bleu, le paysage de fond. *Odisseia* a été exhibée lors de l'exposition *Conscience Cybernétique ?*, qui a eu lieu à São Paulo, dans le centre *Itaú Cultural*, du 8 juin au 6 août 2017. Dans le catalogue de l'exposition, l'on trouve la description suivante :

> En tant que jeu réflexif, *Odyssée* propose un voyage sans retour, dans un ciel diurne, ouvert et infini, où un grand cube fonctionne comme un vaisseau spatial transparent. Avec des entrées et des sorties sur chaque face et une disponibilité alternative de chemins, cette réalité virtuelle se veut l'expérience d'un passage – à la fois physique et subjectif – à l'intérieur d'un espace vitré et labyrinthique où il est possible de marcher sans gravité vers les sorties possibles du cube/vaisseau.[4]

Les labyrinthes sont définis par des algorithmes exécutés dans le super-ordinateur Cray XC-40 du HLRS (High Performance Computing Center, de

1 G. Deleuze et F. Guattari, *Mille Plateaux*, *op. cit.*
2 Regina Silveira est une artiste brésilienne, née en 1939, qui vit et travaille à São Paulo (Brésil).
3 *Regina Silveira*, https://reginasilveira.com, (consulté le 6 mai 2019).
4 Itaú Cultural, *Consciência cibernética ?*, São Paulo, Itaú Cultural, 2018, p. 25. Je traduis.

l'Université de Stuttgart). Ces algorithmes font en sorte que les entrées et les chemins du cube/vaisseau changent constamment, interrogeant la conscience et les décisions autonomes des ordinateurs, des *black box*[1]. Dans les parcours, les participants ne peuvent pas revenir en arrière, car à chaque pas en avant, on *casse* la structure, comme si elle était vitrée et ne supportait par les franchissements – si on se tourne vers l'arrière, on flotte dans l'espace vide et sans gravité. Selon l'artiste, le but de l'œuvre-jeu « […] devrait aller au-delà du divertissement du *game* et de la forte simulation du réel pour se constituer avant tout comme une expérience réflexive et poétique »[2]. Il est évident qu'il s'agit toujours d'une œuvre d'art visuel et non d'un jeu vidéo, même si dans ce cas ces deux univers s'entrecroisent.



Image 28 : Regina Silveira, *Odisseia*, 2017.

À partir du travail de Regina Silveira, le mouvement de *déterritorialisation* et de *reterritorialisation*, que j'appellerai « dé/re », mis en relation avec des œuvres en réalité virtuelle, devient opérationnel. Ces deux notions, en articulation avec la poétique de la distanciation de Lucien, décrivent le mouvement auquel participe un spectateur – artiste ou non – dans le processus des *manières de faire* engendré par l'image – mouvement par lequel le plan intensif est soutenu pour être reterritorialisé par la suite. J'aborde ce mouvement comme un voyage à travers un monde possible :

> Mais comment serait ce voyage ? Nous n'en savons que deux ou trois choses. La première est qu'il n'est fait que si nous préservons ce qui a été conquis par les machines célibataires – avoir une autonomie de vol, un vol où la rencontre avec l'irréductiblement autre nous déterritorialise ; être

1 On explorera la question des *black box* et de la *simulation* dans le Chapitre III.

2 Itaú Cultural, *Consciência cibernética ?*, *op. cit.*, p. 21. Je traduis.

> pure intensité de cette rencontre[1]. La seconde est que, si cela est nécessaire, il ne suffit pas : en même temps que se produit la déterritorialisation, il est nécessaire que, tout au long des rencontres, des territoires soient construits. (Machines célibataires, ce que nous ne savions pas, c'est que sans aucun territoire, la vie, désarticulée, s'affaiblit). Et nous nous engageons dans la création de cette nouvelle scène (nouvelles scènes ?).[2]

Ce que Suely Rolnik appelle les *nouvelles scènes* ne peut être construit que sous l'influence des effets de la déterritorialisation[3]. Selon elle, ce voyage n'est pas comme l'odyssée d'un Ulysse, attachée au connu et au commun, ni comme le voyage égaré des machines célibataires. Du côté de la théorie des mondes possibles visuels en articulation avec l'image-fiction, je dirais que ce voyage trouve des échos avec le voyage de Lucien sur la Lune. Voyons comment.

Deleuze et Guattari décrivent la *fonction* de déterritorialisation ainsi : « D est le mouvement par lequel "on" quitte le territoire. C'est l'opération de la ligne de fuite »[4]. Le « on » pré-individuel ne renvoyant pas à *un* individu séparé du *dehors*. Les *singularités* qui participent à ces mouvements présupposent le *dedans* et le *dehors*, sans exclusion, pliés l'un sur l'autre. Certes, dans le cas d'une participation à une œuvre de réalité virtuelle comme *Odisseia*, un individu *expérimente* l'espace virtuel-visuel à disposition – si on analyse la situation dans une optique phénoménologique qui comprend le sujet pour analyser le sens de l'expérience vécue. Cependant, dans la même mesure, cette œuvre convoque une dimension d'*expérimentation* liée à un flux déterritorialisant. L'expérimentation diffère non seulement de l'expérience phénoménologique mais aussi des unités de la représentation qu'une œuvre peut évoquer. Dans l'expérimentation, le *sujet* n'est pas pris en compte, en revanche le *dehors* importe ; tout ce qui ne se trouve pas en nous mais qui nous force à sortir de nous-mêmes, de nos sujets identifiés, pour tomber sur l'*intensif,* où les expérimentations ont lieu. L'expérimentation

1 En note, l'auteure précise que le terme « machines célibataires » remonte à l'ouvrage *Les Machines célibataires*, de l'écrivain Michel Carrouges, pour désigner une sorte de machine fantastique qu'il trouve dans les travaux de Kafka, Jarry, Edgar Poe, Roussel, Duchamp et autres. La notion a été reprise par Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L' Anti-Œdipe*, Paris, Minuit, 1972.

2 Suely Rolnik, « Amor : o impossível... e uma nova suavidade », 1986, p. 08. Je traduis.

3 *Ibid*.

4 G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, *op. cit.*, p. 634.

consiste à quitter le territoire connu, à délaisser son uniformité – opération sur le plan de consistance[1].

Dès lors, comment ce mouvement s'organise-t-il ? Dans *Mille plateaux*, Deleuze et Guattari proposent une dynamique des lignes pour aborder la réalité : « […] lignes de segmentarité, de stratification, comme dimensions, mais aussi ligne de fuite ou de déterritorialisation comme dimension maximale d'après laquelle, en la suivant, la multiplicité se métamorphose en changeant de nature »[2]. Pour les auteurs, ces lignes composent tout dans la réalité, elles traversent le rhizome. Pareillement, ces lignes nous façonnent : des *lignes dures* qui nous laissent sûrs de notre subjectivité/identité, qui nous permettent la verbalisation de ce que nous croyons être ; des *lignes flexibles* qui rendent possible une double interface avec ce qui est dur – segmenté – et avec ce qui est mouvementé – des *lignes de fuite*, qui arrivent à déstabiliser l'être centré. Ainsi, les lignes flexibles, de stratification, dans l'interface du *territoire* et du *dehors*, sont au seuil entre ce qui nous rend sûrs de nous-mêmes, ce qui nous identifie, et ce qui nous fait sortir de nous-même, qui nous affecte. La dynamique des lignes proposée par ces deux penseurs insiste sur une *processualité* de la réalité, soutenue par des multiplicités qui supportent la différence et l'invention, échappant à l'idée d'unité, et qui transitent sur le plan de consistance – rappelons que ce dernier compose, avec le plan d'organisation, le plan d'immanence. Le plan de consistance est celui qui comporte l'invention, il est l'*extérieur* qui définit les multiplicités – et non les individualités qui s'articulent sur le plan d'organisation.

Revenons à l'idée qu'une image peut devenir le catalyseur d'un mouvement de déterritorialisation. Les rapprochements que j'ai fait ci-dessus ne visent pas à approfondir la pensée de Deleuze et Guattari, mais vont plutôt dans la direction de penser les mouvements des *transmissions des manières de faire mondes* comme des mouvements « dé/re ». *Partir* vers un monde possible pour *revenir* ensuite au monde de départ ne configure pas un départ effectif vers un monde possible cosmologique : on ne quitte pas l'atmosphère terrestre en

1 *Ibid*., p. 198.
2 *Ibid*., p. 32.

mettant un casque VR pour expérimenter le *Lever de Terre*, par exemple. L'expérience qu'un sujet a lors de la connaissance d'une œuvre visuelle ne correspond pas à l'expérimentation évoquée par le flux mouvementé des manières de faire monde. La puissance du caractère manipulé de l'image-fiction comporte d'un côté des formes esthétiques et de l'autre des forces fabricatrices. Les mouvements « dé/re », qui participent à ces forces, peuvent ou non avoir lieu à partir d'une rencontre avec une œuvre visuelle – même si leur avènement n'est jamais sûr. En effet, ils ne suivent pas une logique du monde matériel.

Je suis consciente du fait que le *virtuel* des philosophes ne correspond pas au virtuel-visuel accessible par les moyens des casques VR. Ce dernier peut ou non convoquer le premier, car il a la capacité de parler aux lignes dures, mais aussi d'activer des lignes flexibles qui nous lancent dans le dehors – en fonction de la singularité de la connexion de chaque personne. D'après la perspective des mondes possibles tel que l'on aborde dans ce travail, ce que Regina Silveira offre au participant de son œuvre est l'occasion d'expérimenter activement un monde possible virtuel qui a ses propres lois. Outre la connaissance que l'on fait de cet espace à partir de l'expérience vécue par le participant, l'œuvre ne laisse pas de permettre aussi des expérimentations intenses, pouvant avoir des effets sur ce spectateur-joueur et l'inviter à la *pensée* de la construction mondaine. Sous cet angle, cette œuvre-jeu permet une connexion avec un monde parallèle qui génère des effets sur le spectateur par rapport à sa *manière de faire monde*. Si une connexion entre l'image et le spectateur s'établit à ce niveau, le retour au monde de départ peut re-signifier des effets qui portent sur nos moyens de gérer la réalité dans le monde des phénomènes. L'importance de cette reterritorialisation se situe dans le bagage intensif fourni au sujet, disposé à ces rencontres, pour construire les *nouvelles scènes*, évoquées par Suely Rolnik[1] ; pour construire de nouveaux contextes collectifs, des nouvelles réalités.

Nous avons vu que l'optique plurimondaine comporte non seulement des multiples mondes, mais aussi des multiples identités possibles qui sont en relation *avec* et *dans* ces mondes – question que j'approfondirai au Chapitre IV. La

1 S. Rolnik, « Amor : o impossível... e uma nova suavidade », *art. cit.*

poétique de la distanciation de Lucien et les mouvements « dé/re » ont fourni des pistes pour commencer à dessiner la condition de ceux qui se connectent avec le flux des *manières de faire mondes* engendré par l'image – les *joueurs* d'un processus de transmission puissant, qui propage le *faire monde*, que je défends dans cette thèse. Ce flux permet et l'expérience et l'expérimentation. Y participer suppose de se mettre momentanément dans la condition d'étranger, dans le sens de non-appartenance à un seul endroit fixe et connu, pour partir dans d'autres mondes, même imagétiques. Partir pour apprendre ; revenir pour agir autrement dans l'actualité. On a vu que le mouvement de reterritorialisation n'est pas seulement un retour au connu, odysséique. Il se constitue plutôt comme le retour d'un *étranger qui n'a nulle part où retourner*, d'un être du *dedans* et du *dehors*, d'un individu réceptif aux forces pré-individuelles de l'invention de la vie. Ce sujet nomade serait le seul capable d'agir pour réinventer son territoire d'origine perdue, son monde de départ, « Au point que la D [la fonction de déterritorialisation] peut être nommée créatrice de la terre – une nouvelle terre, un univers, et non plus seulement une reterritorialisation »[1]. De sorte que le flux des manières de faire nous contamine et fait de nous-mêmes des inventeurs de mondes, de versions et de réalités possibles.

Si, pour Fontenelle, c'est entre la Lune et la Terre que l'on pourrait mieux observer ces astres, non en tant qu'habitants de ces endroits mais comme ses *spectateurs*, je pense également qu'il faudrait se promener dans l'espace des possibles, dans les autres mondes pour mieux observer le nôtre, à distance – comme l'*Africaine dans l'Espace*, qui gravite sur la *Planche II*. Les réflexions que j'amène à propos des mondes possibles veulent en effet penser le monde des phénomènes en tant qu'un monde processuel constamment construit, où l'on peut réaliser d'autres formes d'actualité, où l'on peut faire exister d'autres réalités. L'art visuel trouve une place privilégiée dans ces aspirations, dans la mesure où il est à même de donner à voir des fragments de mondes différents, des versions possibles de mondes, et d'inviter à s'intégrer au flux des *manières de faire*.

1 G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, *op. cit.*, p. 635.

Dans la brève histoire de l'observation de l'Espace et de sa représentation que l'on a exposée au début de cette partie, on voit comment ce processus comporte des intercesseurs techniques, qu'ils soient des télescopes, des mains qui dessinent, des caméras ou des algorithmes qui construisent des images composites. Ces derniers, par exemple, sont à l'origine de la confection de la première image d'un trou noir, en avril 2019. Il s'agit de la captation d'un lot d'images par huit télescopes, dans six laboratoires différents dispersés sur le globe, agencées grâce à l'emploi d'un algorithme qui a permis de marier plusieurs images en une, celle diffusée dans les médias.

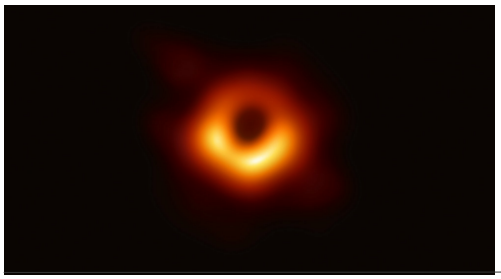


Image 29: le trou noir supermassif du centre de la galaxie M87, observé par le réseau EHT (Event Horizon Télescope), 2019.

Cependant, comme on l'a déjà vue, la question de l'*image directement provenue de la réalité* fait encore débat – et particulièrement aujourd'hui avec la grande diffusion des caméras : on pense individuellement capter la réalité du monde avec nos smartphones. Dans ce contexte, l'image du trou noir a été critiquée par le grand public pour deux raisons : de part son caractère flou et de part son origine composite. Les détracteurs semblent vouloir une « bonne image », de qualité technique et directement prélevée de la réalité, sans être un montage, sans avoir été manipulée. Or, d'après la théorie que j'établis, il n'existe pas de « bonne » ou de « mauvaise » image. Pareillement, la réalité n'est pas captable en image sans intercession ; l'image est toujours *traversée* et *construite* – ou, pour employer un vocabulaire courant de la critique de l'image manipulée, *impure*.

L'*intercession* fait partie de la constitution même de l'image, comme on l'a vu précédemment, et il n'existe pas de jugement moral dans cette constatation. Cela n'est ni bon ni mauvais – cela peut être, éventuellement, *heureux* ou

*malheureux*, pour reprendre le vocabulaire d'Austin[1]. C'est-à-dire que cela peut fonctionner ou ne pas fonctionner ; cela peut avoir des effets ou non. Le chemin qui existe entre *voir* et *croire* n'est pas si droit, mais plutôt sinueux et traversé par des questions qui touchent le contexte de production et de diffusion de l'image, sa capacité à cacher les traces de son caractère *produit*, ainsi que le croisement de ces questions avec l'univers de croyance du regardeur. Plus les images cachent les manipulations qui les ont forgées, moins elles ont d'ouverture pour transmettre les *manières de faire mondes* et plus elles ambitionnent de conduire le spectateur à une conclusion unique et immuable, et non multiple et hétérogène. L'on étudiera cette dialectique plus en détail dans le prochain chapitre.

## 5. UNE PLACE POUR LES POSSIBLES VISUELS

Comme on l'avait vu au premier chapitre, le domaine de la logique, où se forment les théories des mondes possibles, peut se définir comme l'étude des principes et des méthodes d'inférence. Dans cette direction, le raisonnement logique est un processus mental auquel peuvent correspondre des arguments qui, à leur tour, se donnent comme une reconstruction explicite du raisonnement effectué[2]. Une des questions dont la logique s'occupe est celle de la validité de ces arguments, c'est-à-dire, la question de savoir si les prémisses, les propositions données comme vraies, constituent effectivement une bonne raison pour accepter la conclusion d'un raisonnement. Selon Mortari, une absence des considérations temporelles peut être observée dans la logique classique, étant donnée son origine liée à la mathématique – domaine pour lequel le *temps* n'est pas un facteur essentiel. De ce fait, la logique classique a évolué vers d'*autres logiques* : les logiques complémentaires – qui veulent étendre la logique classique, telle la logique modale – et les logiques alternatives – qui ont comme but la substitution de la logique classique.

1 J. L. Austin, *Quand dire, c'est faire*, *op. cit.*
2 C. A. Mortari, *Introdução à lógica*, *op. cit.*

On a vu également que la logique modale s'occupe, dans un premier moment, des concepts de *nécessité* et *possibilité*. Mortari explique que « L'adjectif "modal", d'ailleurs, trouve son origine dans l'expression "modes de vérités" […]. L'idée est qu'une proposition, au-delà d'être (de manière contingente) vraie ou fausse, peut encore être nécessaire (i.e., nécessairement vraie) ou impossible (i.e., nécessairement fausse) »[1]. Les premiers systèmes de logique modale surgissent au XX[e] siècle, avec Clarence Irving Lewis et Ruth Barcan Marcus. La question de Lewis n'était pas d'investiguer la nécessité et la possibilité en soi, mais de trouver une implication plus rigoureuse que celle de la logique classique, simplement matérielle. Cela veut dire que, même si on sait que la Lune n'est pas faite de fromage – exemple que Mortari donne –, on peut considérer qu'elle pourrait l'être. C'est donc dans ce sens que Lewis introduit, dans le langage de la logique classique, les opérateurs « il est nécéssaire que » et « il est possible que ».

Le modèle des mondes possibles surgit pour établir une sémantique à ces nouveaux opérateurs : « L'intuition qui est derrière la sémantique pour les logiques modales implique la notion de *monde possible*. Par exemple, on peut imaginer un monde où Socrate, au lieu d'avoir bu la ciguë, aurait vécu jusqu'à un âge avancé et aurait écrit un traité de philosophie en vingt volumes »[2]. Mortari explique que Leibniz avait déjà eu cette intuition sur la signification de *nécessaire* et de *possible*, à savoir que tout ce qui est nécessairement vrai doit l'être dans tous les mondes possibles ; tout ce qui est possiblement vrai doit l'être dans au moins un monde possible. Pour préciser et reprendre ce qu'on a déjà vu au premier chapitre,

> […] tandis que dans la logique propositionnelle classique, une interprétation (évaluation) consiste en une attribution de valeurs {**V**,**F**} aux lettres sentencielles, en logique modale, une interprétation consiste en un ensemble des mondes possibles et, pour chacun d'eux, une attribution de valeurs aux formules. Au lieu d'interprétation, cependant, on parle plus généralement d'un *modèle de mondes possibles*, ou *modèle de Kripke* (en raison de Saul Kripke, qui les a conçus).[3]

1 *Ibid.*, p. 357. Je traduis.
2 *Ibid.*, p. 361. Je traduis.
3 *Ibid.*. Je traduis. L'auteur souligne.

Toutes ces questions de branches de la logique sont très complexes et je veux apporter une brève explication pour essayer de mieux comprendre et de mieux fonder notre théorie des mondes possibles visuels. Il existe plusieurs logiques modales, avec des concepts différents de « nécessité ». Dans le cas de Kripke, pour cibler sa théorie dans un océan de logiques possibles, il a ajouté à son système le facteur *R*, qui correspond aux relations d'accessibilité entre les mondes que l'on a déjà commencé à étudier. Au lieu de dire qu'une formule est nécessairement vraie dans tous les mondes, on peut considérer qu'elle est vraie dans tous les mondes *accessibles* au *monde de départ* :

> […] pour « accessible » vous pouvez entendre, disons, « concevable ». Ainsi, dans notre monde (on va l'appeler *m1*) il est possible de concevoir un monde *m2* sans téléphones portables. En revanche, il se peut que des personnes en *m2* ne soient pas capables d'imaginer un monde *avec* des portables. Dans cette situation, *m2* est accessible à *m1* (concevable à partir de *m1*), mais pas le contraire.[1]

Quand on écrit une histoire pour donner une existence à un monde possible imaginaire – ce que la littérature peut faire – on matérialise une existence possible pour ce monde : on le donne à lire. Quand on fait une image, ou une série d'images, pour donner une existence à un monde possible non-actualisé, soit-il personnel ou collectif, on matérialise visuellement une forme d'existence pour ce monde possible : on le donne à voir. L'art peut être ainsi vu comme une fabrique de mondes ; l'art est *cosmopoétique*[2].

Ainsi, une des manières d'accéder à un monde peut être visuelle. Comme on l'a vu, l'histoire occidentale de la visualisation de l'Espace à l'époque moderne est traversée par l'invention des outils optiques qui fonctionnaient comme des extensions du corps humain. En dessin, en gravure, en peinture, on donne à voir ce que l'on observe à travers les lentilles courbes. Aït-Touati et Gaukroger expliquent que

1 *Ibid.*, p. 370. Je traduis.

2 F. Aït-Touati, *Contes de la lune*, *op. cit.*, p. 11. L'expression est de Kepler : « figure cosmopoétique » signifie précisément « fabricatrice du monde ».

> Rendre visible ce qui ne l'était pas, tel est bien le but que se donne au XVII[e] siècle la science expérimentale. La construction du savoir passe par la représentation d'objets nouveaux, incluant des mondes jusque-là invisibles. Une telle expansion implique de définir précisément les moyens d'accès à ces nouveaux mondes, puis les moyens de transport des données accumulées, enfin les moyens de représentation et d'accréditation de ces données. Afin d'autoriser ce nouveau régime de visibilité, la philosophie expérimentale recourt à des techniques picturales propres, progressivement distinctes des techniques d'accréditation issues de la rhétorique.[1]

C'est à ce moment-là que l'image a commencé à accompagner la théorie scientifique en tant que *preuve* – place qui, on le sait, sera très bien occupé par la photographie dès sont invention au début du XIX[e] siècle. Avec les nouveaux outils optiques du XVII[e] siècle, il a été possible d'observer ce qui jusqu'alors échappaient à la vision : l'infiniment petit, l'infiniment grand. Ainsi, « La confiance dans la capacité des instruments à rapporter de nouvelles images s'exprime dans la mise en place de techniques de visualisation de plus en plus perfectionnées, dont le but est de conférer aux images force de preuve »[2]. La relation entre *voir* et *croire* se renforce au moment de l'établissement de la science moderne, parallèlement à l'influence de la fiction.

Mais revenons un moment à l'Antiquité. Au début de l'*Histoire véritable*, dans laquelle Lucien se lance dans une épopée aux confins du monde connu, l'auteur *dénonce* son œuvre comme une œuvre de fiction : il affirme qu'il *ment*. Au II[e] siècle apr. J.-C., Lucien crée et donne une place à la fiction, inédite à son époque. Il écrit :

> Aussi, poussé moi aussi par la vanité de laisser quelque œuvre à la postérité, et afin de ne pas être le seul à ne pas profiter de la liberté d'imaginer des histoires, comme je n'avais rien de véritable à raconter (car il ne m'était rien arrivé qui valût la peine d'en parler), je décidai de mentir, mais avec plus d'honnêteté que les autres, car il est un point sur lequel je dirai la vérité, c'est que je raconte des mensonges.[3]

1 Frédérique Aït-Touati et Stephen Gaukroger, *Le monde en images : voir, représenter, savoir, de Descartes à Leibniz*, Paris, Garnier, 2015, p. 113.
2 *Ibid*., p. 114.
3 L. de Samosate, *Histoire véritable*, *op. cit.*, p. 11.

Il est important de rappeler que Lucien est un critique des récits qui se donnaient comme *vrais*, à savoir les discours des intellectuels qui avaient eu l'éducation grecque, comme les orateurs, les docteurs, les philosophes et les historiens : « En lisant ces auteurs, je ne pus beaucoup les blâmer, car je voyais que c'était là pratique devenue déjà habituelle même chez des hommes qui font profession de philosophie ; mais ce qui m'étonna de leur part c'est qu'ils aient pensé que personne ne s'apercevrait qu'ils écrivaient des mensonges »[1]. Selon Brandão, à travers un *discours véritable* devenu *fou*, Lucien renonce au critère de vérité et fait des parodies de ces *vrais* discours :

> Non seulement, comme dans le précepte aristotélicien sur la vraisemblance (ou, si nous voulons, sur le fictif), elle [la poétique de Lucien] dit ce qui pourrait arriver, laissant aux vrais discours ce qui s'est en effet passé, mais elle avance vers la sphère de ce qui ne pourrait jamais arriver, c'est-à-dire, c'est un type de discours qui se libère non seulement des limites imposées par la vérité, mais aussi des rênes, probablement plus courtes, avec lesquelles la vraisemblance est contrôlée.[2]

L'acte d'auto-dénonciation de Lucien est ce qui fonde la *fiction* qu'il désire affirmer. Cette auto-dénonciation peut être mise en relation avec l'image-fiction qui s'auto-dénonce manipulée, tout en montrant un fragment de monde possible acceptable. De notre côté, pareillement, c'est l'auto-dénonciation qui affirme le fictif dans l'image, déconstruisant l'idée de la *vraie image*, exposant les procédés de sa construction. Dans ce cas, ce n'est pas forcément l'artiste qui dénonce l'œuvre, même s'il en laisse des pistes pour que cela soit effectif ; c'est l'image elle-même qui accomplit cet acte. On cherche si cette image-fiction serait capable d'apprendre quelque chose sur la construction d'un monde et des réalités que l'on peut rendre possibles. Lucien concède une place à la fiction qui m'intéresse, tout en explicitant sa condition d'*étranger*, n'appartenant à aucun territoire délimité, et sa condition de créateur de récits mensongers explicites. Selon Brandão, Lucien de Samosate est quelqu'un qui n'a plus de parole, mais qui s'obstine à composer son discours fragmenté de coupures, construisant un *autre* discours, marginal,

1 *Ibid*.

2 J. J. L. Brandão, *A poética do hipocentauro, op. cit.*, p. 270. Je traduis.

parallèle, parodique, qui caractérise un *logos* dialogique[1]. Même si le texte de Lucien n'apparaît pas sous la forme de dialogue, son *logos* « [...] n'a de sens que dans un schéma de relations dans lequel le *logos* du soi est indispensable, puisqu'il définit le point de référence externe autour duquel gravitent l'autre *logos* »[2]. De cette façon, le rapport entre le *propre* et l'*étranger* assure la structure dialogique qui habite le corpus de Lucien, qui transite entre la *tradition* et le *différent*.

Même si dans le contexte de Lucien cette structure dialogique se donne à l'intérieur même de son œuvre, je considère qu'il existe un rapport à faire entre cette structure et la triade relationnelle engendrée par l'image-fiction, déjà introduite dans le premier chapitre. Dans le contexte des images-fiction, l'acte d'auto-dénonciation est ce qui permet la transmission des *manières de faire mondes* et l'articulation entre les agents de ce processus : *artiste*, *image*, *spectateur*. Le processus de création mondaine, comme on peut l'observer, est dialogique, il se construit dans des relations, là où il existe *tradition* et *différence*, *propre* et *étranger*, *forme* et *force,* articulant des références multiples qu'un processus créatif peut avoir. Les images évoquent par leur nature des réseaux des références rhizomatiques, indéniablement. Dans ce contexte, l'auto-dénonciation apparaît comme l'acte que l'image accomplit, pouvant affecter ou non son récepteur.

Dans *Heterocosmica*, Lubomír Doležel construit un intéressant schéma pour représenter la communication littéraire, qui diffère des systèmes de ce que l'auteur appelle une théorie générale de la communication[3]. Selon cette vision, la communication littéraire serait comme une simple transmission d'information qui part d'un auteur producteur d'un message destiné à un récepteur. Pour Doležel, « Cette conception présente deux défauts majeurs du point de vue de la sémantique littéraire : premièrement, elle suppose que la lecture est un "décodage" passif du texte et, deuxièmement, elle ne remarque pas qu'un monde

1 *Ibid*.
2 *Ibid*., p. 262. Je traduis.
3 L. Doležel, *Heterocosmica*, *op. cit.*, p. 202-203.

fictif est transmis par le message »[4]. Le nouveau schéma présenté par Doležel montre la diffusion et la réception d'une œuvre littéraire comme une suite d'interactions entre agents, et non comme un mécanisme de décodage passif qui a un seul sens de direction, du producteur au récepteur. Selon l'auteur, les principes de l'accessibilité mondaine sont compris dans ce modèle, qui articule deux agents qui agissent dans ce processus : l'auteur – qui produit un texte et construit un monde fictionnel – et le lecteur – qui, dans la lecture, reconstruit ce monde. Leurs rôles ne correspondent pas, mais sont complémentaires.

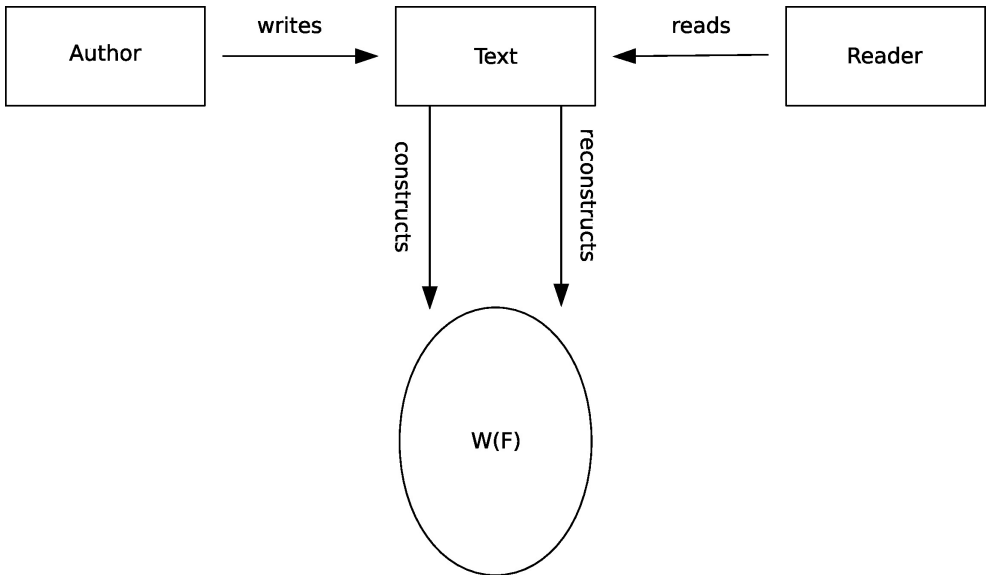



Image 30: «Schéma 7» proposé par Lubomír Doležel dans *Heterocosmica*.

Par la suite, le théoricien propose le *Schéma 8*, qui se constitue comme un enchaînement du *Schéma 7*, *une chaîne de transmission illimitée* qu'il nomme *literary transduction*. Ce qui m'intéresse dans ce schéma, c'est moins sa comparaison avec les dynamiques de traductions textuelles, que sa capacité à dessiner une chaîne de transmission que j'identifie comme semblable à la structure de transmission des *manières de faire mondes* à travers des images, que je propose.

4 *Ibid.* Je traduis.

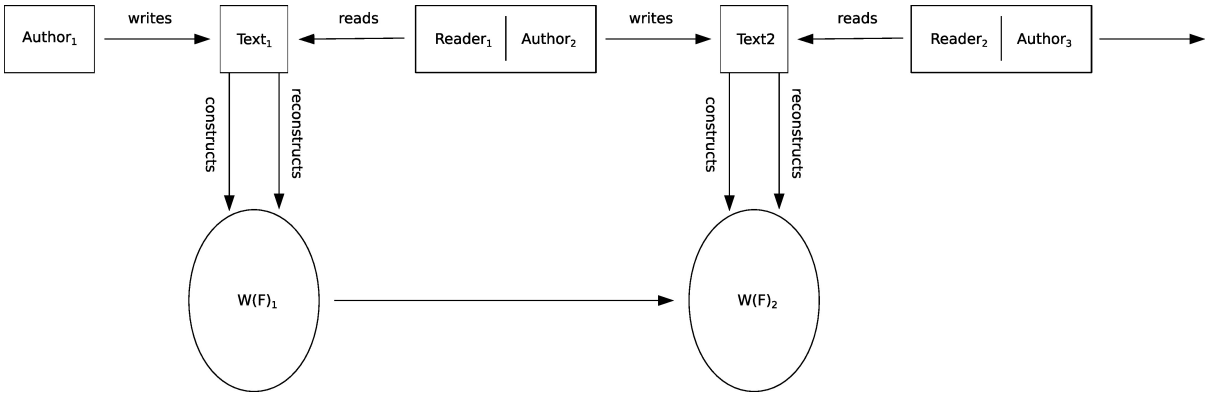



Image 31: «Schéma 8» proposé par Lubomír Doležel dans *Heterocosmica*.

En faisant une comparaison du Schéma 8 avec notre univers des arts visuels, on aurait, d'un côté, l'artiste, qui donne à voir un fragment de monde possible qu'il a construit en image-fiction ; de l'autre, le récepteur, qui voit cette image tout en reconstruisant ce morceau de monde et en le confrontant à son propre bagage visuel. Entre les deux, on aurait l'image-fiction, capable d'activer des forces des deux côtés et, surtout, de transmettre, à travers des pistes contenues dans l'image, la *manière de faire* le monde qu'elle montre. Ces mouvements s'enchaînent car l'artiste est aussi spectateur, le spectateur est aussi créateur des mondes, même non visuels – ils sont des agents créatifs et réceptifs, créatifs dans le réceptif. De même, ces mouvements se multiplient dans toutes les directions du plan de transmission : plusieurs récepteurs visualiseront les images-fiction, permettant au schéma de prendre une consistance rhizomatique. Aussi, ces mouvements n'ont lieu que s'il existe une connexion avec le monde proposé par l'image.

Le processus de création mondaine est traversé et même complémenté par la réception des fragments des mondes matérialisés en images. Dans cette direction, il est important de prendre en compte la façon dont fonctionne cette machine de relations effectives dans la création/réception d'une image par rapport aux questionnements théoriques et abstraits des mondes possibles. C'est à partir de l'actualisation des mondes possibles dans des images-fiction que l'on peut se connecter avec la faisabilité d'un *différent*, d'un *nouveau monde* – les artistes

construisent des mondes et des versions de mondes visuels quand ils *font image*. Cette machine comporte plusieurs strates d'un même système : un univers multiple, élargi de possibles, que les artistes peuvent actualiser en image, *donner à voir* des fragments que les récepteurs peuvent atteindre pour comprendre quelque chose sur la *forme de faire* des différents mondes, des différentes versions du monde des phénomènes et de ladite réalité. Les dialogues opèrent ici à différents niveaux : entre les temps (passé, présent, futur), entre les versions (monde de départ et nouveaux mondes), entre les agents (image, spectateur, artiste).

Dans l'*Histoire véritable*, le récit de Lucien de Samosate ne se termine pas avec la reconquête de ce qui l'appartient, à l'instar de l'Odyssée d'Homère. Le retour n'est même pas décrit dans le texte, mais annoncé dans les « livres qui viennent »[1]. Les *livres qui viennent* n'ont jamais existé ; ils constituent, là encore, un des mensonges avoués par l'écrivain au début de son texte. Mais quelle conclusion pourrait-on tirer de cette annonce ? La logique des *livres qui viennent* fonctionne comme dans la chaîne d'accessibilité et de production montrée par Doležel (Schéma 8) et correspond à tout ce qui peut être généré à partir de références choisies, à partir d'un monde de départ. Il y a toujours des prochains livres, car on ne pourrait jamais épuiser la réalité. Ce mouvement est typique de la création et renvoie à la question de la référence, cruciale en arts visuels.

Mais, alors, cette logique n'est-elle pas, dans la même mesure, essentielle en dehors de l'univers des arts, dans notre monde actuel ? Dans ce monde, quelle est la place concédée aux possibles ? Quelle est celle concédée à la fiction ? À la façon de Lucien de Samosate, qui à son époque a affirmé une place pour la fiction, je cherche dans la contemporanéité la place des possibles – accessibles par des images-fiction : une place qui ne se limite pas à l'art, mais qui trouve dans l'art son moyen de propagation dans le monde actuel, pouvant générer des effets actifs. Comment pouvons-nous changer notre façon de gérer notre monde et de le concevoir ; comment pouvons-nous le construire différemment ?

1 L. de Samosate, *Histoire véritable*, *op. cit.*, p. 80.

Les références fournissent du matériel pour bâtir un monde et pour le donner à voir. Elles peuvent être thématiques, imagétiques ou des extraits des textes, entre autres – autant de mélanges agencés sur des *mood boards* des producteurs d'images. Ces références peuvent aussi véhiculer des informations méthodologiques – les *comment*, les *manières de faire*. À partir du mouvement dialogique qu'on a décrit – celui qui se passe au niveau des transmissions entre agents mais aussi au niveau des références –, on arrive à fonder un *topos* qui offre une place pour les mondes possibles visuels. Un *topos* qui trouve des échos dans celui de Lucien, que Brandão décrit comme une *alotopie* dans laquelle l'idéal constitutif se déplace de la quête d'une *identité* à la culture de la *différence*[1]. Une *alotopie*, et non une *utopie*, puisque nul besoin d'admettre la véracité de ce qu'on prétend – la véracité n'est pas le propos. Selon Brandão, Lucien rompt ce pacte lorsqu'il établit la place pour la fiction dans son ouvrage où l'utopique apparaît comme fictif, sans qu'il y ait nécessité d'admettre la véracité de son discours[2]. Cependant, il n'est pas question de

> [...] disqualifier l'utopique, mais de classifier la fiction, défendre pour elle un *topos*, la légitimer. Dans l'utopie, le lecteur admet la possibilité de penser le non-lieu comme lieu ; Lucien avertit le lecteur de ne pas le faire, car rien de ce qui est dit n'existe nulle part, n'a existé ou ne peut exister que dans le discours fictif.[3]

Un lieu qui n'existe pas peut quand même être présenté en image, c'est ce que fait l'image-fiction – image photographique qui n'est pas capture du réel, mais sa production ; image qui montre que la fiction fait partie de cette construction et qui expose les moyens de le faire. J'essaie ici de défendre une place pour ces images, pour les mondes possibles visuels, et aussi pour la théorie qui les définit. Les mondes possibles ne sont pas des utopies, mais plutôt des *alotopies* à la manière de Lucien : ce qui est montré n'existe nulle part, n'a existé ou ne peut exister que dans l'image-fiction. Cependant, ces images peuvent *faire penser*,

1 J. J. L. Brandão, *A poética do hipocentauro*, *op. cit.*
2 *Ibid*.
3 *Ibid*., p. 265. Je traduis.

peuvent apprendre à *faire monde* et à gérer la réalité – vue ici comme *processualité*. Ces images rompent avec la primauté d'une image-vraie contre une image-fausse, division hiérarchique et moraliste, qui place l'image photographique non-retouchée comme une *bonne copie*, et la photographie manipulée comme simulacre, avec une connotation péjorative, à la manière de Platon[1]. Laissons ces distinctions, comprenons la manipulation comme procédé inhérent à l'image, qui *fait monde* et qui peut être transmise et apprise. La manipulation ne sert pas à se cacher, mais à s'exposer, car elle permet l'émancipation du regardeur pour faire face aux images. D'ailleurs, pourquoi certaines images voilent-elles leurs procédures manipulatrices ? Derrière elles, il existe pourtant une envie de manipuler les regardeurs, sans leur apprendre à *manipuler*, à *faire réalité*, pour les émanciper. Les images-fiction vont dans une autre direction, elles sont *heureuses*, car elles génèrent des effets qui font circuler *pensée* et *mouvement créatif* ; elles sont *généreuses*, car elles apprennent des *manières de faire mondes* ; elles sont *collectives*, car étoilées, rhizomatiques, *multiplicité*.

La place que l'on concède aux mondes possibles visuels s'organise, métaphoriquement, comme des astres dans des univers multiples, qui peuvent être mis en relation. Ses positions ne sont pas localisables, on ne peut les pointer précisément. Par contre, ses fragments actualisés peuvent être détectés, comme des météores qui entrent dans l'atmosphère. Autant dans les images que dans nos têtes, on ne garde que des morceaux de mondes prenant différents corps. Ils sont partout et nulle part, car « Nous vivons à l'époque de la fin du monde. Mais cette fin n'est pas l'apocalypse. Elle signifie plutôt que nous avons commencé à accepter que notre univers soit en fait un plurivers, un monde des mondes »[2]. Le *plurivers* du philosophe Jean-Clet Martin se rapproche de la notion de *monde* telle qu'on l'a trouvée chez Copernic : elle ne correspond pas à la Terre ou à un astre isolé, mais à plusieurs corps mis en relation.

1 G. Deleuze, *Logique du sens*, *op. cit.*, p. 292-307.

2 Jean-Clet Martin, *Plurivers : essai sur la fin du monde*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010. Texte de la quatrième de couverture de l'ouvrage.

L'accessibilité et les relations mondaines demeurent des notions clés pour la théorie des mondes possibles visuels : il ne serait pas nécéssaire de penser en termes de mondes, au pluriel, s'il n'existait pas plusieurs versions, plusieurs couches de réalités à confronter dans l'actualité. Ou, comme l'observe Umberto Eco,

> La notion de monde possible est utile quand on se réfère à un état de choses, mais seulement s'il faut confronter au moins deux états de choses alternatifs. Si quelqu'un affirme que Donald est une invention de Disney et que nous avons peu de chances de le rencontrer sur Sunset Boulevard, il dit certainement que Donald appartient à un monde imaginaire, et il est inutile de développer une théorie spécifique des mondes possibles pour découvrir une telle banalité.[1]

Un monde imaginaire peut être abordé isolement mais, dans le cadre de notre théorie, ce qu'importe le plus c'est de le mettre en relation avec d'autres mondes dans l'actualité. Cela veut dire qu'on s'intéresse moins à chaque monde artistique en soi, considéré individuellement et dans sa nature même, qu'au flux de relations qu'il engendre dans le monde vécu – dynamique bien illustrée par les planches d'images qui mettent en rapport les fragments des mondes visuels entre eux. En outre, chaque monde possible génère des effets dans le monde vécu grâce à la faisabilité de son actualisation à travers l'image et son pouvoir d'affect sur les spectateurs ; grâce à sa capacité à propager le *faire monde*.

Dans le travail de Julien Creuzet, *Maïs Chaud Marlboro* (2018), je vois une volonté d'*implantation* d'un espace qui révèle un partage d'un fragment de monde possible visuel conçu par l'artiste et visualisable à travers un casque VR[2]. Creuzet travaille l'héritage de la culture du maïs, cultivé depuis dix milles ans, et sa circulation, le tout mis en relation avec la contexte contemporain. Pour ce faire, il créé un espace de réalité virtuelle, un blanc profond d'où jaillissent des figures hybrides dansantes. Selon Daria de Beauvais, commissaire de son exposition aux Rencontres d'Arles 2018, « Son œuvre induit que ni l'identité de l'individu ni l'identité collective ne sont figées. L'échange se fait avec l'autre, sans reniement de

1 Umberto Eco, *Les limites de l'interprétation*, Paris, Grasset, 1992, p. 217.

2 Julien Creuzet est un artiste français, né en 1986, qui vit et travaille à Montreuil.

soi »[1]. Les corps et les objets se mélangent dans cet espace en suspens où, de quelque côté que l'on regarde, on aperçoit différents corps ou objets, comme des sculptures vivantes en 3D. Creuzet définit un espace où le dialogue entre la différence et la tradition est possible, où des corps composites se meuvent, comme des identités qui se construisent des différences. Comme si, dans cet espace, tout le monde était *xénos* ; tous étrangers, tous différents et hybrides – un endroit de l'altérité, comme celui que Lucien imagine telle une ville idéale[2]. La *culture* ici ne pourrait être qu'une culture de la différence.

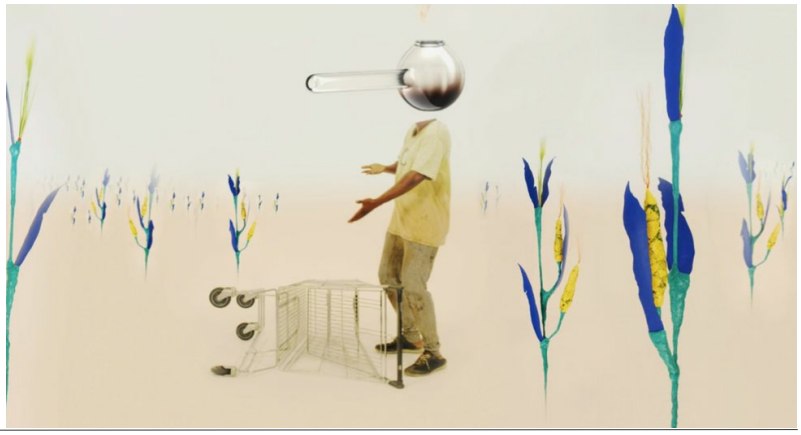


Image 32 : Julien Creuzet, *Maïs Chaud Malboro*, photogramme, 2018.

Comme dans les cas des œuvres *Odisseia*, de Regina Silveira, et *Lever de Terre*, de Romain Sein, que l'on a analysés précédemment, on observe qu'avec les casques VR le mouvement d'immersion dans un autre monde, suivi du mouvement de retour dans le monde des phénomènes semble simple à percevoir. On a vu qu'il est possible de voyager dans des mondes de différentes façons, dans plusieurs degrés d'immersion – les casques VR n'étant qu'une technologie de plus pour le faire.

Les voyages littéraires et visuels des auteurs et artistes se distinguent des explorations spatiales menées par les grandes puissances mondiales, mues par une envie de coloniser l'Espace – tels les projets actuels qui visent la colonisation

1 Cet extrait provient du texte de présentation de l'exposition *Maïs Chaud Malboro*, qui a eu lieu à la Galerie Arena à Arles, du 02 juillet au 26 août 2018.

2 J. J. L. Brandão, *A poética do hipocentauro*, *op. cit.*

de la planète Mars. Ces explorations effectives, réalisées dans le monde dit réel, ainsi que les discours qui les accompagnent, ne semblent que la répétition d'un voyage que l'on connaît, une *conquête*. Dans l'expansion coloniale qui a marqué l'époque moderne, ce qui était un rêve de nouveaux mondes pour certains, n'a été que la destruction et l'exploitation pour d'autres, asservis.

Dans l'optique des mondes possibles visuels, telle qu'abordée dans ce travail, il n'existe pas de place ni pour l'exploration visant la domination ni pour le pouvoir qui n'est pas puissant, mais régulateur et qui bénéficie de groupes restreints. Si les mondes possibles visuels peuvent montrer d'autres mondes, ce n'est pas pour qu'on puisse les coloniser. Ces mondes se donnent à l'*échange* ; je les voit plutôt comme des espaces qui s'ouvrent à une pensée collective et sensible : telle est la place des possibles que l'on implante ici. Elle sert au *collectif* et non à l'*individuel*, elle fait une pensée nomade, qui circule.

Dans son *Manifeste de l'hôtel Chelsea* (1961), l'artiste Yves Klein, le *peintre de l'espace*[1], écrit :

> Ni les missiles, ni les fusées, ni les spoutniks ne feront de l'homme le « conquistador » de l'espace. Ces moyens-là ne relèvent que de la fantasmagorie des savants d'aujourd'hui qui sont toujours animés de l'esprit romantique et sentimental qui était celui du XIX[e] siècle. L'homme ne parviendra à prendre possession de l'espace qu'à travers les forces terrifiantes, quoiqu'empreintes de paix, de la sensibilité. Il ne pourra vraiment conquérir l'espace – ce qui est certainement son plus cher désir qu'après avoir réalisé l'imprégnation de l'espace par sa propre sensibilité. La sensibilité de l'homme est toute puissante sur la réalité immatérielle. Sa sensibilité peut même lire dans la mémoire de la nature, qu'il s'agisse du passé, du présent ou du futur ! C'est là notre véritable capacité d'action extra-dimensionnelle ![2]

La capacité d'imaginer et de donner à voir des mondes possibles, à travers des images-fiction actives qui accomplissent l'acte de transmission de manières de faire par sa propre auto-dénonciation : telle est la perspective de la théorie des mondes possibles visuels dans ce travail. *Partir*, *connaître*, *apprendre*, pour *revenir*

1 Yves Klein, Yves Klein, *« Dimanche 27 novembre. Le journal d'un seul jour » : [estampe]*, Paris, Festival d'avant-garde, 1960.

2 *YVES KLEIN*, http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-yves_klein/ENS-Yves_Klein.htm, (consulté le 17 avril 2019).

et *changer* l'espace où l'on habite, où l'on partage notre existence actuelle. Il faut le dire : *anywhere is my land*, comme l'a écrit l'artiste Antônio Dias sur une de ses *toiles étoilées* ; il faut revendiquer le droit à imaginer et à actualiser les mondes possibles, en construisant un monde actuel différent, de toutes les manières envisageables.

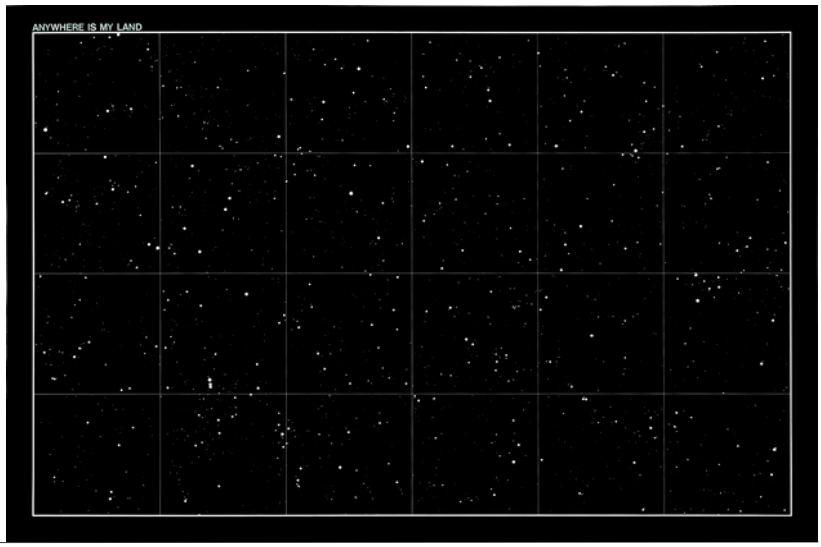



Image 33 : Antônio Dias, *Anywhere Is My Land*, 1968.




# CHAPITRE III.

## *L'image-action: la production de l'histoire*

Page précédente
Image 34 : Harun Farocki,
*Serious Games I : Watson is Down*, photogramme,
2010.

## 1. INTRODUCTION

Ce chapitre est consacré aux images ou ensemble d'images qui travaillent des versions de l'histoire du monde vécu. Les récits historiques et politiques occidentaux, avec les images qui les accompagnent, constituent les mondes de départ pour la fabrication d'autres versions de ce que l'on appelle usuellement le *passé* de l'humanité, en tant que version linéaire et officielle de l'Histoire[1], et le *présent* tel que divulgué par les discours dominants des médias et des gouvernements des États-nations. Par « discours dominants » j'entends les discours hégémoniques qui établissent la norme dans une société. La notion d'« hégémonie » remonte au domaine de la théorie politique et croise notre chemin dans le parcours vers les œuvres d'artistes travaillant la révision de l'Histoire officielle. Alors, penser en termes d'*hégémonie* implique penser le tissu social comme incomplet, ouvert et changeant, imprégné des rapports de pouvoir. Dans le contexte dit *démocratique*, après la guerre froide, avec le triomphe du projet néolibéral, l'*hégémonie* a retrouvé une force qui a affecté les pôles politico-économiques droite/gauche et qui a favorisé l'effacement des frontières politiques pour une dérive vers le centre. De ce fait, une illusion d'absence de polarisation a commencé à habiter notre quotidien, renforçant l'idée qu'il n'existe que des politiques économiques *bonnes* ou *mauvaises*[2]. Cette atmosphère s'accompagne de la place que la *propagande* a trouvé dans la démocratie – étant donné son usage stratégique rappelé pour son emploi par les régimes totalitaires du XX[e] siècle, mais qui finalement a touché l'ère du numérique et des réseaux sociaux avec une *présence* et une *efficace* inédites[3].

Dans ce travail, on part du principe que l'effacement des *antagonismes* entre les différents intérêts politico-économiques dans une société favorise une vision chimérique d'un manque de divisions et de conflits sociaux dans l'actuelle démocratie. Cependant, il s'avère que, sur le plan macro-social, il est impossible

1 Le terme « Histoire » sera employé avec une majuscule quand il s'agit de ladite « version officielle », telle que répandue par les discours dominants.

2 Ernesto Laclau et Chantal Mouffe, *Hégémonie et stratégie socialiste : vers une politique démocratique radicale*, Besançon, les Solitaires intempestifs, 2008.

3 David Colon, *Propagande : la manipulation de masse dans le monde contemporain*, Paris, Belin, 2019.

d'effacer de telles frontières de même que « Croire qu'une résolution ultime des conflits est éventuellement possible [...] ce n'est pas fournir l'horizon nécessaire au projet démocratique, mais le mettre en danger »[1]. Selon les théoriciens politiques Ernesto Laclau et Chantal Mouffe, toute forme de consensus est le résultat d'une articulation hégémonique[2].

C'est dans ce sens que je dis « discours hégémonique » : un discours légitimé par des forces qui veulent faire croire qu'il existe un ordre sociétal naturel, le seul possible ; un discours qui veut faire croire qu'il n'existe pas des intérêts divergents et hiérarchiques dans notre société, régis par des rapports de pouvoir. Comme on l'avait vu pour la théorie de la fiction chez Lavocat[3], il est impossible d'effacer les frontières : elles existent, mais elles bougent. De même, au niveau des rapports sociaux, on ne peut les éliminer – l'air du temps requiert un rétablissement des frontières méprisées, mais sous une optique qui les voit processuelles. Les *polarisations* existent, certes, les *antagonismes* persistent et sont inconciliables, il est plutôt nécéssaire de soutenir les deux pôles, les deux plans – comme dans l'immanence du philosophe Gilles Deleuze, où la rigueur se trouve dans la sustentation du plan d'organisation et du plan de consistance.

Selon Laclau et Mouffe, l'impossibilité d'éradiquer l'antagonisme dans notre société exige de se rendre compte des frontières politiques pour en tracer de nouvelles[4]. Cela consisterait à *fonder* des frontières, des territoires – ou, pour utiliser le vocabulaire de cette recherche et rapprocher ces parallèles à l'univers artistique : cela consisterait à l'*implantation des mondes possibles*. Les frontières qui bougent évoquent une infinité de possibilités de mondes possibles à être imaginés et, peut-être, actualisés. Dans un monde en crise où il existe un discrédit à l'égard de la classe politique, où des dirigeants autoritaires prennent la direction de plusieurs États-nations, où des multinationales imposent leur pouvoir à toute la nature et la société, « Au lieu de renforcer ses institutions, il semble que le triomphe de la démocratie sur son adversaire communiste ait contribué à leur

1 E. Laclau et C. Mouffe, *ibid.*, p. 33.
2 *Ibid*.
3 F. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit*.
4 E. Laclau et C. Mouffe, *ibid*.

affaiblissement »[1]. L'on analysera le rôle de l'*image-action* dans ce contexte qui se sert de la *désinformation* comme élément de base pour sa survie.

## 2. L'IMBRICATION DE L'IMAGE-FICTION ET L'IMAGE-ACTION

Précédemment, j'ai affirmé qu'entre l'image-fiction et l'image-action il existe un facteur crucial qui les diffère : l'auto-dénonciation. Ce dernier fait que l'image-fiction, en s'auto-dénonçant, transmet à son spectateur des informations concernant sa manière de faire monde. Au contraire, l'image-action, que l'on travaillera plus en détail dans ce chapitre, essaie de ne pas enseigner sa manière de faire monde, mais d'imposer une seule vision dite vraie et qui ne peut pas être mise à l'épreuve – une image agissante, certes, mais qui impose une homogénéité contre une hétérogénéité propagée par l'image-fiction. Cependant, toutes les deux sont des images actives, qui portent une vitalité, une agentivité et une efficacité – notions que l'on a introduites au Chapitre I, qui proviennent du domaine des théories des actes d'images et qui seront explorées ci-après.

De cette perspective mentionnée, on peut avoir l'impression que j'articule ici un dualisme manichéen et rigide. Pourtant, je soutiens une polarisation qui se donne sur le plan d'immanence. Cette polarisation présuppose des frontières qui bougent et articule la complexité, le rapport au différent et la constante gestion de références. Elle supporte le caractère processuel de la réalité et du champ social. Selon la dynamique des lignes de Deleuze et Guattari et l'étude de la complexité chez Morin, que l'on a étudiées au Chapitre II, le côté dur de la pensée veut organiser, contrôler et exclure le différent pour affirmer sa vérité : si différence il y a, il faut l'homogénéiser. D'après la perspective sociale, selon Laclau et Mouffe, « Un système de différences pleinement achevé, qui exclurait tout signifiant flottant, ne rendrait possible aucune articulation ; […] il n'y aurait rien à hégémoniser. C'est parce que l'hégémonie suppose le caractère incomplet et ouvert du social, qu'elle ne peut avoir lieu que dans un champ régi par des

1 *Ibid.*, p. 35.

pratiques articulatoires »[1]. L'hégémonie n'est pas la même chose que l'homogénéité. Cependant, ces deux éléments se rapprochent de façon magnétique : l'hégémonie appelle l'homogénéisation. En d'autres termes, sans homogénéisation, il n'y a pas d'hégémonie – telle est l'imbrication entre ces deux concepts. Ou est-ce que serait possible une hégémonie de l'hétérogénéité ?

De la question sociale, on approfondira ce qu'il faut pour penser les effets des images agissantes – action et fiction – dans le contexte de notre théorie des mondes possibles visuels en croisement avec la théorie des actes d'image. Dans ce chapitre, on travaillera les discours hégémoniques diffusés par les images d'un pouvoir politique qui construit sa version officielle des « faits » et qui se mêle dans le contexte actuel avec ce que l'on appelle les fake news – ou, pour employer un terme plus approprié, la désinformation. Ces images-actions serviront comme contrepoint d'une image-fiction qui peut renverser ces valeurs dominantes pour faire penser, pour faire imaginer et pour transmettre des manières de faire monde, tout en ayant des effets sur le plan social du monde actuel. Je rappelle que cette polarisation ne se donnera pas de façon manichéenne, mais que, dans un champ de frontières remuantes entre les fictions et les faits, la gestion des preuves[2] permet l'organisation d'un discours hégémonique, dominant, contre lequel les artistes ici convoqués proposent d'autres versions, multiples.

Dans cette direction, le pouvoir d'action des images sera mis en valeur : leur pouvoir d'affect, qui peut être constaté dans la façon dont des discours hégémoniques contrôlent ses images politiques et de guerre. De ce pouvoir d'agentivité, on tire la notion d'image-action, différente de celle d'image-fiction, comme on l'a déjà vu. La puissance de renversement de discours que certaines images d'artistes possèdent est vue alors comme une alternative à un pouvoir exercé : des images qui retravaillent les discours hégémoniques et qui vont remettre en cause le propre fait d'avoir un seul discours unique acceptable. L'image-action et l'image-fiction jouent la manipulation de l'image et sont toutes deux actives, toutes deux heureuses dans le sens d'Austin – mais pas toutes

1 *Ibid*., p. 243.

2 L'expression est de l'artiste Joan Fontcuberta, https://revistazum.com.br/radar/joan-fontcuberta/, (consulté le 12 décembre 2018).

généreuses. Leur différence principale consiste à avoir des buts variés, des résultats différents dans leur agentivité : l'une domine, l'autre enseigne ; l'une cible un seul discours, l'autre ouvre à des possibilités multiples à partir d'un discours. Comme deux faces d'une même pièce : on ne peut les séparer, ni marier leurs différences.

Dès lors, comment le discours d'un pouvoir s'exerce-t-il en image et comment à travers les mêmes moyens peut-il être détourné ? Comment peut-on *jouer* le même *jeu* pour renverser un contrôle exercé sur nous, à travers une image manipulée ? Comment s'émanciper dans la *manipulation*, sans en être une victime ? On essaiera de réaliser cette opération de battage pour mieux séparer et connaître les notions articulées. En explorant l'enjeu existant entre la *manipulation*, la *simulation*, le *jeu* et les *régimes de croyance,* on essaiera d'éclairer le fonctionnement de l'image, du processus qu'elle engendre et des brèches qu'elle laisse ouvertes afin qu'on puisse participer au jeu nous aussi.

Selon Laclau et Mouffe, le champ du politique est comme le terrain d'un jeu où les règles et les joueurs ne sont jamais pleinement explicites[1]. Pour eux, ce jeu a au moins un nom : *hégémonie* – ce à quoi on joue serait le jeu de l'hégémonie. L'on verra l'importance de la notion de *jeu* dans ce contexte, mais aussi l'articulation qu'elle trouve en tant qu'activité sociale d'après les théories du jeu de l'anthropologie et de la sociologie[2]. Je travaillerai sur deux moments différents : l'un lié à la production de l'image, sa manipulation, l'autre lié à sa diffusion et à sa réception, aux systèmes de croyances qu'elle engendre. Ces sphères sont entrecoupées par les notions d'*appareil*, de *simulation* de l'*image active* et de *jeu* – ce dernier imprègne à la fois la production de l'image et sa diffusion/réception. Comprendre ces processus est ce qui permettra d'intervenir dans ces systèmes.

1 E. Laclau et C. Mouffe, *Hégémonie et stratégie socialiste*, *op. cit.,* p. 329.

2 Johan Huizinga, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 2011 ; Roger Caillois, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1991 ; Olivier Caïra, *Définir la fiction*, *op cit.* ; Elsa Boyer et al. (eds.), *Voir les jeux vidéo : perception, construction, fiction*, Montrouge, Bayard, 2012.

# III.A. DES NOUVELLES VERSIONS DE L'HISTOIRE

## 1. INTRODUCTION

Dans le contexte de l'image-fiction, la *fiction* est partie constituante de l'*image*, ainsi que partie constituante de la réalité créée à partir du monde qu'elle présente. Elle fait émerger des questions qui ne suivent ni la logique de l'observation de l'image dans sa matérialité, dans ses caractères stylistiques simplement, ni la logique du regard vers ce que l'image représente : la fiction accompagne ici une image qui *se présente*, qui est *active*. J'insiste sur le fait que, si les images peuvent représenter une fiction, ce n'est pas ce caractère qui est déployé dans mes analyses. Ce qui m'intéresse, c'est la fiction qui *constitue* l'image, qui fait partie de son origine même et de ses moyens de production. La fiction qui participe aux *manières de faire mondes* – et à la *gestation* et *gestion* de ces mondes.

On a vu qu'il n'est pas question de cacher ce caractère fictionnel qui constitue l'image, ni la façon dont elle a été faite et ce qui la compose : ces facteurs sont vus comme des clés vers une connaissance spécifique de l'image et de ces *manières de faire*. Et pourtant, il existe des vestiges plus ou moins évidents de cette composition : les vestiges de la production. Je considère qu'il existe une stratégie de manipulation de l'image, de la part des artistes, qui consiste justement à laisser ces pistes pour qu'elles soient découvertes par le spectateur. Il se peut que cette stratégie ne soit pas uniquement liée à une intentionnalité de la part du producteur de l'image, comme le propose Alfred Gell[1], mais qu'elle ait quelque chose à voir avec la performativité même que l'image engendre : l'image-active transmet la propagation de l'action qu'elle concentre, elle pousse à cela. L'agentivité de l'image touche l'artiste, passe par lui et revient à nouveau dans l'image pour retrouver un récepteur, un *patient* qui est *un autre agent potentiel*, pour reprendre les termes de Gell[2].

1 A. Gell, *L'art et ses agents*, *op. cit.*
2 *Ibid.*, p. 29.

Selon l'analyse de Maxime Boidy et Stéphane Roth, qui ont écrit l'avant-propos de la version française de *What do Pictures Want ?*, de Mitchell, le terme *agency* (agentivité) comporte actuellement, dans le contexte des *visual studies*, deux acceptions : celle de Gell, liée à une théorie de l'action qui met l'accent sur l'attribution d'une intentionnalité subjective aux images et aux objets ; une autre menant cette conception à des rapports de force historiques qui demeurent opérants[1]. Par conséquent, cette dernière « […] rompt quand à elle avec les certitudes de l'agentivité et de l'intentionnalité trop vite associées à une position-sujet anhistorique et centrée, vierge de rapports genrés, libre de toute construction raciale et de toute détermination de classe »[2]. Ainsi, le *sujet* n'est pas tout puissant dans ses déterminations par rapport à l'image, il est aussi affecté par l'environnement social qui l'entoure – dimension *macro* – et par des flux agissant dans une dimension *micro*, affectant dans un premier temps des strates pré-individuelles qui le traversent.

D'après Gell, l'art peut être considéré comme

> […] un système d'action qui vise à changer le monde plutôt qu'à transcrire en symboles ce qu'on peut en dire. L'analyse de l'art en termes d'« action » est intrinsèquement plus anthropologique que l'analyse sémiotique, parce qu'elle se préoccupe du rôle des objets comme médiateurs concrets dans les processus sociaux, et ne fait pas « comme si » les objets étaient des textes.[3]

Mais alors, si l'on considère l'art comme un système d'action, qu'est-ce qui génère le mouvement dans ce système ? Il est avéré que la fiction fait gagner un intérêt à l'image au moment où elle montre le *nouveau* par rapport à son état premier de référence, comme on l'a vu précédemment. La fiction est ici envisagée comme la particule de l'image qui séduit son regardeur – sans y voir une connotation péjorative. Elle génère mouvement et, en conséquence, engendre la transmission

1 W. J. T. Mitchell, *Que veulent les images ?*, *op. cit.*
2 *Ibid.*, p. 10.
3 A. Gell, *ibid.*, p. 08.

des *manières de faire*, ainsi le mouvement du processus déclenché par l'image perdure. Je pourrais résumer ce processus de la manière suivante : des images agissantes qui touchent des artistes, lesquels, à leur tour, produisent d'autres images agissantes, lesquelles, en retour, touchent les spectateurs – artistes ou non. Les spectateurs, les *autres agents potentiels* de Gell, une fois touchés par cette force active transmise par l'image-fiction, agissent dans leur contextes eux aussi – enchaînement qu'on avait visualisé avec le *Schéma 8* de Lubomír Doležel[1].

La façon dont l'image est produite et circule dans la contemporanéité, avec l'Internet et le numérique, change l'idée de « fiction », plurielle et déjà abordée de maintes façons jusqu'à aujourd'hui. Il est évident que la circulation de l'image dans le quotidien est très fragmentée : on crée des parcours entre les images, on va et vient d'une image à l'autre, pas forcément de façon linéaire, mais en changeant constamment les positions et les relations entre les images. Elles nous mènent non seulement dans des flux sociaux et *extensifs* mais aussi dans des flux *intensifs* – elles agissent en même temps dans le *macro* et dans le *micro*, dans le *molaire* et dans le *moléculaire*[2]. Le *molaire* et le *moléculaire* diffèrent non par leurs valeurs quantitatives, leurs dimensions – petit ou grand –, mais par leurs caractères qualitatifs attribués par la nature du système de référence – ce qui *arrête*, *accumule*, *segmente* ; ce qui *coule*, *échappe*, *fuit* pour créer et connecter de nouvelles formes. Certaines images nous empreignent et, suivant cette logique, de manière presque *naturelle*, on fait des associations, des pensées et des mouvements d'images, qui, peut-on constater, sont complètement favorisés par le numérique et l'Internet. Partout, et très facilement, on peut trouver – et on est trouvés par – des images qui nous frappent, qui peuvent nous amener à penser, à imaginer, à nous fasciner, à nous affecter.

Les images ont une force de connexion entre elles, un mouvement qui leur est propre et qui, en nous frappant, va nous faire entrer dans ces flux magnétiques. Nous participons à ce flot, que l'image elle-même va amener – nous, les artistes et les spectateurs, tous *regardeurs* d'images. Un peu comme si les mouvements des

1 Voir page 160.

2 Les termes « molaire » et « moléculaire » sont de G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, *op. cit.*

images s'incorporaient en nous ; en fin de compte, la fiction n'a-t-elle pas toujours besoin d'un corps, soit-il un texte, une image, des enfants qui jouent au loup ? *La fiction a toujours besoin d'un corps*. En jouant avec les frontières mouvantes entre fait et fiction, avec l'attitude de croyance du spectateur, certaines images vont se travestir en une « chose crédible », en un « monde réel », pour rendre confortable le spectateur, lui montrer un *quelque chose de nouveau*, le séduire, le capter – et, ainsi, permettre le déclenchement du processus de transmission des *manières de faire*. Alors, comment ce processus s'articule-t-il avec l'idée des mondes possibles ? Comment les artistes vont-ils eux-mêmes jouer l'Histoire dans ces conditions ? Comment les images vont-elles nous inviter à participer à leur jeu ?

## 2. (EN)JEUX: LES FICTIONS POLITIQUES

*Parce que le* fake *ne prétend pas tromper, mais bien plutôt donner les instruments pour éviter la tromperie : il s'agit justement de vacciner le spectateur pour l'immuniser contre le mensonge.*
Joan Fontcuberta

Quand Agnès Geoffray rhabille une femme accusée de collaboration à la Libération, elle *fait fiction* pour réécrire l'Histoire. Sur son site Internet, on lit que l'artiste est largement inspirée par des photographies retouchées sous les régimes totalitaires[1]. Geoffray *fait fiction* ici d'une image d'archive historique et violente, sa manipulation transforme la femme emmenée nue parmi la foule. Elle donne à voir une autre version du temps passé du monde réel, d'autres faces des dés de Kripke – ou, au jeu de Mallarmé, un autre coup de dés qui *jamais n'abolira le hasard*[2]. Il existe des *possibles passibles* d'actualisation à travers les images. Dans ce sens, en envisageant la création d'autres versions de l'Histoire officielle, la manipulation photographique peut être utilisée pour donner une autre direction aux représentations des violences collectives.

1 Agnès Geoffray, *Incidental Gestures*, http://www.agnesgeoffray.com/Incidental-Gestures_a69.html, (consulté le 9 mars 2018).
2 Stéphane Mallarmé, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard : poème*, Paris, Gallimard, 1993.



Image 35: Agnès Geoffray, *Libération*, 2011.

La manipulation a toujours été un procédé employé en photographie, cette pratique connue ne date pas d'aujourd'hui. Dino A. Brugioni, un des fondateurs du Centre National d'Interprétation Photographique de la CIA, expert en falsification et manipulation photographique, a écrit un ouvrage sur l'histoire et les techniques de tromperie et manipulation photographique. Selon l'auteur, la photographie a toujours été manipulée et « Les photomontages ont probablement été créés pour faire appel au sentimentalisme personnel des Victoriens. […] Avant la fin du XIX$^{e}$ siècle, la photo était souvent devenue le moyen de promouvoir la vérité »[1]. Le Ministre de la Propagande nazie, Joseph Goebbels, effacé d'une photo montrant Adolf Hitler et Leni Riefenstahl, n'est qu'un des nombreux exemples de retouches ayant comme arrière-plan des intérêts politiques et personnels des grands dictateurs. Certes, on efface l'homme, mais son ombre demeure présente : une trace laissée dans l'image qui n'était peut-être pas voulue, contrairement aux pistes que je suis en train de chercher dans cette thèse. Cette preuve qui rend la retouche visible nous amène au-delà de l'image concrète, vers les dessous de l'Histoire, vers le *monde d'origine* de cette photographie. L'enjeu existant entre ce que l'image cache et ce qu'elle montre reste toujours une question pertinente. D'ailleurs, on sait bien que le photomontage a été copieusement utilisé comme une importante arme de propagande à la fois pour et

1 Dino A. Brugioni, *Photo Fakery: The History and Techniques of Photographic Deception and manipulation*, Dulles, Brassey's, 1999, p. 202. Je traduis.

contre l'Allemagne nazie[1], mais aussi dans d'autres régimes totalitaires en Italie, Chine, Union soviétique et Tchécoslovaquie[2].

Mais ce que l'image peut finalement cacher – ou montrer – n'est pas la vérité ou le mensonge. Si j'ai dit auparavant que son caractère fabriqué ne caractérise pas en soi une *fiction*, je dirais qu'il implique et la *vérité* et le *mensonge* : ceux-ci sont tous les deux fabriqués, construits. Dans cette direction, si on remonte à la différenciation étymologique existante entre le *fait* et la *fiction*,

> *Factum* et *fictum* […], se rapprochent globalement par leur nature sémantique-grammaticale – les deux sont des participes, adjectifs et expriment une chose faite, accomplie –, mais ils se distancient par leur valeur pragmatique – *factum* se réfère à un fait, à la suite d'une action directe sur les choses du monde ; *fictum* peut traduire les mêmes prouesses, quand projetées à partir de la représentation, de l'imagination et, par extension, il établit quelque chose de feint, dissimulé et, parfois, faux. Les conséquences que l'on mesure de cette distinction initiale sont que *factum* exprime la maîtrise de la raison, la rigueur de la loi et la vérité admise – ou de la rupture de la vérité lorsque nous instaurons le mensonge ; *fictum* s'éloigne des rigueurs restrictives de la loi et est associé à l'invention, à l'imagination, mais aussi à la tromperie.[3]

Et le *fait* et la *fiction* se réfèrent à l'*action*, mais sur des plans différents : l'un sur le monde vécu, l'autre sur un monde créé, inventé. Quand la fiction touche le monde vécu, se présentant comme fait, elle caractérise un mensonge ; différemment, quand elle touche ce monde à travers des effets reterritorialisés après un événement de déterritorialisation qu'elle peut déclencher, elle peut impliquer l'*action* à des sujets affectés par ses enseignements, capables de créer des *nouvelles terres*[4], des *nouvelles scènes*[5].

Aussi l'image-fiction et l'image-action sont des notions liées à l'action, l'agentivité de l'image. Je rappelle que, dans ce travail, l'idée d'agentivité

1 *Ibid*.
2 Alain Jaubert, *Le Commissariat aux archives : les photos qui falsifient l'histoire*, Paris, Barrault, 1986.
3 Hugo Mari, « Factum e Fictum : sobre a construção de mundos possíveis », *Scripta*, 2005, vol. 9, n° 17, p. 169-170. Je traduis.
4 G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, *op. cit.*, p. 635.
5 S. Rolnik, « Amor : o impossível... e uma nova suavidade », *art. cit.*

présuppose un *agent* qui est la cause de la production des événements dans son entourage[1]. Selon Gell,

> On peut attribuer une agentivité à ceux (ou aux objets, comme on le verra plus bas) dont on pense qu'ils initient des séries causales d'un certain type, à savoir des événements ; ces derniers sont l'œuvre d'un esprit, d'une volonté, ou d'une intention, plutôt que la concaténation d'événements physiques. […] Un agent est la source et l'origine d'événements dont la cause est indépendante de l'état de l'univers physique.[2]

Alors, l'agentivité de l'image et sa capacité à engendrer des effets et des affects effectifs dans le monde vécu gagnent plus d'importance que les catégories vrai/faux lors de l'abordage de l'image. Il faut arrêter de chercher le vrai et le faux dans les images, car cette *nature* en soi n'intéresse plus ; aujourd'hui on a plus affaire aux méthodes de ces productions, aux *formes* de faire, aux *forces* du faire, aux manières de dépasser ces questions si troublantes et qui touchent notre quotidien. Dans ce travail, je considère que l'image-action et l'image-fiction participent au régime des *manières de faire* plutôt qu'à celui binaire du vrai et du faux. Évidemment que ces catégories continuent à intéresser ; je dis simplement qu'il est possible d'envisager ces questions d'un autre point de vue, avec d'autres systèmes de pensée. Dans ce processus, la question de la *croyance* participe énergiquement, mais pas obligatoirement de manière binaire.

Recadrer, colorier, détourer, rapprocher, découper, rassembler, effacer, combiner. Plusieurs recours pour manipuler les photographies, plusieurs écoles de trucage particulières – comme le montre le journaliste Alain Jaubert, dans un article publié dans le catalogue de l'exposition « Vraiment Faux »[3]. Le rapport entre photographie retouchée et propagande politique imprègne l'histoire de la manipulation en photographie. Des mises en scènes et des paysages truqués modifient les lieux d'origine des événements dit historiques. On ajoute une

1 A. Gell, *L'art et ses agents*, *op. cit.*

2 *Ibid.*, p. 20-21.

3 Alain Jaubert, « L'histoire palimpseste », dans *Vraiment faux : [exposition, Fondation Cartier, Jouy-en-Josas, du 11 juin au 18 septembre 1988]*, Jouy-en-Josas, Fondation Cartier pour l'art contemporain, 1988, p. 81-83. Ces catégories sont aussi explorées dans A. Jaubert, *Le Commissariat aux archives*, *op. cit*.

personne, on en enlève une autre, on change un visage, car on veut bien *manipuler* mais avec pour but de limiter la multiplicité des interprétations, des significations et des *stimuli* que l'image peut porter et présenter. On veut la limiter à une seule « vérité » et « Parce que la photographie est un instrument d'une crédibilité aussi puissante, le fait de truquer une photo dans le but de tromper ou de supercherie est répugnant pour la plupart des gens ; telle photographie diffame et falsifie notre compréhension de la vérité »[1]. Cette « vérité » que certaines images montrent est fabriquée – on voit que la *vérité* est elle aussi produite, manipulable, mais que ces images cachent ces caractères.

*Mort d'un milicien*, de Robert Capa, est une photographie de reportage prise en 1936, durant la guerre d'Espagne, qui a provoqué des débats infinis sur sa vérité/fausseté. A-t-elle été mise en scène ? Qu'elle le soit ou non, quelle différence ? Qu'importe la vérité si elle n'est pas une arme de combat contre la manipulation qui nous est imposée, supposée dangereuse ? Focaliser l'importance des images dans ce couple vérité/fausseté semble un piège contre la capacité qu'on a de participer au *jeu de la manipulation de l'image*. Aujourd'hui plus que jamais, l'attention doit être mise sur les manières, les méthodes, les façons de *jouer* le *jeu* – qui est d'ailleurs déjà *joué* par un pouvoir vertical qu'on méconnaît et qu'on ignore.

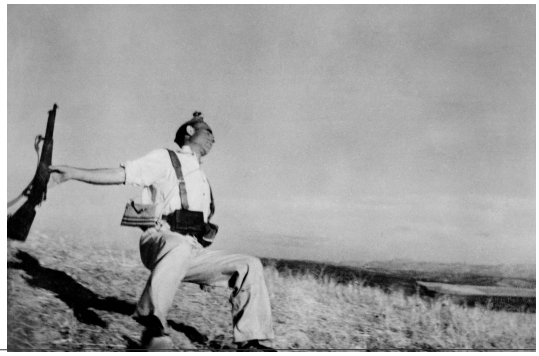


Image 36 : Robert Capa, *Mort d'un milicien*, 1936.

Le professeur en communication audiovisuelle et publicité, José Manuel Susperregui, a dédié un chapitre de son livre *Sombras de la fotografía* pour prouver que la photographie de Capa s'avère un *fake*[2]. Selon Brugioni, « Le terme

1 D. A. Brugioni, *Photo Fakery*, *op. cit.*, p. 04. Je traduis.

2 José Manuel Susperregui, *Sombras de la fotografia : los enigmas desvelados de Nicolasa Ugartemendia, Muerte de un miliciano, La aldea española, El lute*, Bilbao, Universidad del Pais Vasco, 2009.

"fake" vient du mot allemand *fegen*, qui signifie "fourbir" ou "nettoyer". "Photo faker" évoque le concept d'un artisan créant une image qui trompera un spectateur innocent ou ignorant, une personne capable de créer un réseau complexe de tromperies »[1]. Alors, Susperregui écrit que la méthodologie du photographe pour fabriquer son image, dans le cas de la *Mort d'un milicien*, est équivoque car si on travaille l'expression photographique pour obtenir une photographie de presse plus « vraie », on ne peut *manipuler* les représentations. Cependant, il en est pratique courante. Pour le professeur, la photographie de Capa manque d'éthique : il la caractérise comme propagande, en disant que « Cette manipulation de Robert Capa ne représente pas la mort d'un milicien mais, en tout cas, la *mort de la photographie de presse*, car elle nuit directement à sa crédibilité »[2]. Je pense, quant à moi, que Capa n'accomplit que ce que le *pouvoir* fait normalement de l'image, renforçant son caractère actif et effectif, sans qu'il y ait la possibilité d'en faire un jugement moral. De cette façon, il résulte que ce qu'il fait c'est participer au jeu, jouant les mêmes règles.

Ce que l'artiste Eric Baudelaire travaille de nos jours, dans son œuvre *The Dreadfull Details,* citée dans le premier chapitre et figurant sur la *Planche IV*, joue aussi le jeu de la manipulation, mais en laissant délibérément des pistes évidentes de ses procédures[3]. La manipulation est une réalité, c'est-à-dire, une pratique banale, plus qu'employée. Ce que tous les régimes totalitaires ont donné comme images vraies ne sont que des images manipulées, gardant ce caractère caché, avec l'intention effective de tromper. De donner à voir une *vérité* produite, une sorte d'image idéale à suggérer des informations soigneusement sélectionnées pour transmettre un discours choisi : une opinion prête à être *reproduite*. On a affaire à deux régimes de manipulation : un qui a pour but de tromper, de conduire la pensée du spectateur à un certain point ; l'autre qui rend visible la manipulation avec pour objectif d'ouvrir la pensée à une multiplicité des points possibles, car il existe d'autres *versions*. Je défends que ce dernier régime a

1 D. A. Brugioni, *Photo Fakery*, *op. cit.*, p. 03. Je traduis.
2 J. M. *Susperregui, ibid.*, p. 108. Je traduis.
3 Voir l'image page 61 et *Planche IV.*

comme conséquence une sorte d'apprentissage, de transmission des manières de faire, des manières de manipuler, pour construire et produire le monde actuel.

Dès lors, ce qui semble différencier l'image-action de l'image-fiction est l'intentionnalité du producteur de l'image, qui va éventuellement engendrer l'auto-dénonciation. La notion d'*intention* est chère aux études des actes. Selon l'acception d'agentivité d'Alfred Gell, la notion d'intentionnalité de l'agent remplace l'importance de l'esthétique pour l'étude de l'image : sa théorie de l'action souligne l'attribution d'une intentionnalité subjective aux images et aux objets[1]. Sans oublier la remarque contemporaine sur les rapports de force historiques qui demeurent opérants dans l'acte intentionnel du producteur de l'image – on ne peut pas l'isoler d'un contexte social ni même du flux de forces anachroniques des images[2].

Cependant, l'*intention* ne se trouve pas que du côté de l'artiste ni ne dépend que de lui, car elle s'incarne dans l'image. Cela veut dire que ce n'est pas seulement l'intention de l'artiste qui compte pour définir le « falsifiable » dans une image, puisqu'il s'agit davantage d'une propriété intrinsèque de l'image, sans qu'il n'y ait d'abord d'intention humaine de tromper, comme on l'a vu dans le Chapitre I. Le caractère *manipulé* de l'image ouvre forcément à la possibilité de la *falsification*. Même si la manipulation n'implique pas obligatoirement un traitement malhonnête des données, elle n'est pas un ennemi à combattre, mais une procédure à comprendre au travers des images *généreuses*. Certes, l'intention du producteur compte, mais elle est aussi imprégnée du caractère *manipulé* et des flux intensifs que l'image porte en elle, depuis sont origine.

Reprenant l'usage des images à visée politique, il y a eu récemment un épisode qui a attiré mon attention, dont voici le contexte : le 14 mars 2018, une

1 A. Gell, *L'art et ses agents*, *op. cit.* ; W. J. T. Mitchell, *Que veulent les images ?*, *op. cit.*

2 J'utilise la notion d'« anachronisme » dans le sens de Georges Didi-Huberman, *Devant le temps : histoire de l'art et anachronisme des images*, Paris, Minuit, 2000. Selon l'auteur, « En premier lieu, l'anachronisme semble émerger *à la pliure exacte du rapport entre image et histoire* : les images, certes, *ont* une histoire ; mais ce qu'elles *sont*, le mouvement qui leur est propre, leur pouvoir spécifique, tout cela n'apparaît que comme un symptôme – un malaise, un démenti plus ou moins violent, une suspension – dans l'histoire. Je ne veux surtout pas dire que l'image est "intemporelle", "absolue", "éternelle", qu'elle échappe par essence à l'historicité. Je veux dire, au contraire, que sa temporalité ne sera pas reconnue comme telle tant que l'élément d'histoire qui la porte ne se verra pas dialectisé par l'élément d'anachronisme qui la traverse » (p.25).

conseillère municipale de la ville de Rio de Janeiro, au Brésil, a été tuée de plusieurs balles en plein centre-ville. Marielle Franco, militante contre le racisme, l'homophobie, la violence policière et, en particulier, contre le massacre des jeunes noirs dans les *favelas*, venait d'être nommée rapporteur d'une commission sur les abus militaires dans les quartiers pauvres de Rio. Sans beaucoup discuter sur ce crime politique, ce qui m'intéresse ici est sa suite : la répercussion de cet assassinat diffusé sur les réseaux sociaux et, plus spécifiquement, le cas d'une des photographies utilisées par les opposants de Franco pour *justifier* le meurtre.

Il s'agit d'un cas de manipulation de l'information à travers l'image photographique. Sur la photographie, on voit la supposée Marielle Franco assise sur les genoux du supposé Marcinho VP, un trafiquant de drogue qui a passé des années en prison, aujourd'hui décédé et auparavant leader du *Comando Vermelho*, l'une des plus grandes organisations criminelles du Brésil. Les détracteurs ont prétendu que la conseillère municipale était jadis mariée avec le malfaiteur et que son meurtre était mérité, en conséquence de ses positions en faveur des *bandits*. Ce discours fantaisiste est une des maintes fausses nouvelles qui sont tombées pour discréditer l'histoire du parcours de Marielle Franco, et qui ont poussé sa famille a faire appel à la justice contre les calomniateurs. Cependant, à partir de cet épisode, dont j'ai brièvement exposé quelques événements, l'emploi de l'image photographique se donne comme *preuve* de la réalité, ou bien, comme une *image-trace-de-ce-qui-a-été-là*, pour utiliser l'expression de Dubois à partir de Barthes[1].



Image 37: photographie utilisée pour illustrer la rumeur contre Marielle Franco, date inconnue.

1 P. Dubois, « De l'image-trace à l'image-fiction », *art. cit*.

À l'ère de la manipulation explicite du matériel visuel, accessible au plus grand nombre, on devrait se méfier de plus en plus des images, les voir comme produites et falsifiables. Dans le même temps, pourtant, un effet inverse se produit. Sur les réseaux sociaux, la désinformation acquiert un pouvoir d'attraction et de persuasion qui se sert des images comme des *preuves* pour susciter des prises de position radicales. Le sociologue Yurij Castelfranchi dit même qu'aujourd'hui les fausses informations soutiennent les choix politiques[1]. Dans le cas brésilien, aggravé par les élections présidentielles de 2018, des arguments tels que « L'image parle par elle-même », « Une image en dit plus que mille mots » ou « C'est vrai, il suffit de regarder l'image » s'affichent dans des discussions en ligne comme des slogans répétés sans aucun esprit critique.

Selon Brugioni,

> Le vieil adage « une image vaut mille mots » impliquait que les informations contenues dans une photographie étaient inviolables. La photographie a été considérée comme un médium de vérité et d'exactitude irréprochable et a été universellement reconnue comme l'un des moyens de communication les plus importants[2].

À l'ère du numérique, la photographie, approchée de la notion de *vérité* et d'une *réalité* dont on peut *attester* la *facticité,* semble tout à fait une idée hors du temps présent. Même si, comme le dit André Gunthert, « Mieux qu'aucun argument théorique, l'installation de la pratique numérique a démontré que la vérité de l'image ne tient pas à son ontogenèse »[3], il existe des forces qui insistent pour rapprocher *vérité* et *photographie* quand le sujet en question est la « réalité », la trace de ce qui s'est *passé*, à savoir les « faits » politiques et historiques. Pensons aux nombreuses images retouchées dans l'histoire de la photographie politique, de droite ou de gauche, toutes les images historiques qu'on sait aujourd'hui retouchées. Les images démontrent leur pouvoir de *preuve* depuis au moins

1 Universidade Federal de Minas Gerais, *Yurij Castelfranchi: « fake news » sustentam escolhas políticas*, http://ufmg.br/comunicacao/noticias/yurij-castelfranchi-fake-news-sustentam-escolhas-politicas, (consulté le 6 avril 2018).

2 D. A. Brugioni, *Photo Fakery*, *op. cit.*, p. 04. Je traduis.

3 A. Gunthert, *L'image partagée* , *op. cit.*, p. 26.

l'époque de l'établissement de la science moderne ; ce phénomène s'articulait déjà et l'image photographique n'a fait que le renforcer.

Si l'image photographique est dans ce travail envisagée comme active, ce n'est pas parce qu'elle *parle* – les images ne parlent pas, elles ne se servent pas du système linguistique pour exister. L'image n'est pas active selon la voie d'une anthropomorphisation. Penser de cette façon, reviendrait à renverser la logique en faveur d'un pouvoir de l'image qui joue contre nous quand nous ne faisons pas partie des joueurs. Cela veut dire, en effet, que l'image est porteuse d'une puissance de modification de l'actualité ; qu'elle est active, certes, mais qu'elle peut donner à voir différents mondes et versions possibles du *réel* au lieu de l'affirmer comme unique et immuable. Quand on prête à une photographie la qualité de *vérité*, on retombe dans le piège des frontières fixes, de l'opposition stricte entre réel/fictionnel, vrai/faux – des pôles qui, comme on l'a déjà vu, coexistent dans l'image. Les frontières existent mais elles sont flexibles et mouvantes – quand on produit les images, comme quand on produit les discours, on articule le factuel et le fictionnel, le *factum* et le *fictum*, des éléments actifs en soi. D'ailleurs, ces catégories ne sont que des notions artificielles créées par nous pour essayer d'attraper et d'analyser cette entité vivante qu'est l'image – *vivante*, certes, mais porteuse d'une autre sorte de vie et de pulsation, qui n'est pas la nôtre.

Nous savons que, contre la désinformation, la « vérité » n'est pas une arme effective. Par exemple, il ne suffit pas d'expliquer que Fernando Haddad, candidat à la présidentielle brésilienne de 2018, n'a pas écrit un livre intitulé *Em defesa do socialismo* dans lequel il ferait l'apologie de l'inceste. Il ne suffit pas d'expliquer et de montrer que ce que Haddad a écrit dans son livre *en défense du socialisme*, qui est d'ailleurs sa thèse de doctorat, est une analyse critique sur le Manifeste Communiste de Karl Marx et Friedrich Engels. Les présidentielles de 2018 au Brésil ont été marquées par un fort bombardement de désinformation contre plusieurs candidats des principaux partis politiques, de droite et de gauche. Les titres les plus incroyables ont été partagés dans des groupes sur l'application WhatsApp, contre lesquels il n'était pourtant pas suffisant de répondre avec des informations

qui démontraient au moins que les articles partagés n'étaient pas de sources fiables, que l'on ne pouvait pas se fier à tout qui était relayé.

Mais notre croyance va là où elle trouve *similitude* – on croit surtout ce que l'on veut entendre, à ce qui se présente comme proche de nos idées, car c'est bien sur le *plan d'organisation* que l'on trouve assurance. La campagne présidentielle de Jair Bolsonaro s'est centrée sur la propagation des fausses nouvelles contre son principal concurrent et il est devenu très clair que contre la désinformation extrême, des faits plus raisonnables n'étaient pas acceptés. D'ailleurs, Cambrigde Analytica, une des entreprises qui ont travaillé pour l'élection du candidat du Parti Social Libéral – ainsi que pour la campagne de celle de Donald Trump aux États-Units – focalisait le titre de chaque article suggéré pour une personne donnée par rapport à ce qui normalement attirerait cette personne. Cette pratique, de plus en plus courante, a été possible évidemment grâce aux données personnelles collectées principalement sur la plateforme Facebook.

Selon l'artiste-chercheur Joan Fontcuberta,

> Chaque époque adopte son régime de vérité. Nous vivons aujourd'hui sous le régime de la « mensongecratie ». Bien que nous voyions l'irruption furieuse de la post-vérité et des faits alternatifs, le paradoxe est que, pour manipuler, il n'est même plus nécessaire de mentir. Il suffit d'une bonne dose d'information intéressante qui déforme l'interprétation des événements. Depuis Machiavel et Goebbels, ces techniques sont bien connues. La différence réside maintenant dans la gestion des preuves. Détourner le regard et mettre l'accent sur les événements de manière discriminatoire sont des ressources bien efficaces pour la démagogie et la distorsion de l'information.[1]

*La gestion de preuves*. La situation politique décrite auparavant n'est pas mon sujet en soi. Je voudrais plutôt l'utiliser, avec quelques images, comme contrepoint de ce que je développe dans cette thèse par rapport à l'image artistique qui s'auto-dénonce fabriquée. S'il ne suffit pas de prouver le caractère faux de certaines informations et images, il vaut mieux *jouer le même jeu*. Devenir joueurs, participer au jeu, est une sorte d'émancipation – c'est prendre la place

1 *O espanhol Joan Fontcuberta fala sobre fotografia e a decadência da mentira no festival Solar, que começa hoje em Fortaleza - ZUM - ZUM*, https://revistazum.com.br/radar/joan-fontcuberta/, (consulté le 12 décembre 2018). Je traduis.

dans un processus de construction des réalités, au pluriel, auquel l'image et le couple fait/fiction participent. « Fabrication » n'est pas synonyme de « fausseté », ni de « fiction », j'essaie plutôt de suivre la puissance inscrite dans le *fingere* des images artistiques : dans ma perspective, la manipulation n'est pas, ni ne rend, une image *vraie* ou *fausse*, elle est une *condition* de l'existence de l'image, dénuée de morale ; sans manipulation, il n'existe pas d'image. Je propose de prendre conscience de ce processus et de participer activement au *jeu de la manipulation de l'image*, sans en être victime, pour ne pas succomber à une image et à une réalité créées verticalement par-dessus nos têtes comme des vérités devant être acceptées. Et si la construction de la réalité était à notre portée ? Et si nous devenions des joueurs *avec* l'image, joueuse elle aussi, pour produire un *nouveau* ?

Successivement, une autre image a circulé sur les réseaux sociaux. Les anonymes apparaissant sur la photographie, les supposés Marielle Franco et Marcinho VP, trouvent leurs visages changés : *coupés-collés*, on reconnaît Jair Bolsonaro, candidat d'extrême-droite élu lors des élections présidentielles de 2018 au Brésil, et Alexandre Frota, ex-acteur de films pornographiques proposé comme Ministre de la Culture depuis mars 2018 – mais qui n'a finalement pas réussi, étant donné la suppression du Ministère de la Culture brésilien dès le deuxième jour de gouvernement, le 02 janvier 2019, et qui finalement est devenu député fédéral. Accompagnant la photo, une légende mensongère : « Regardez, les deux se sont mariés ! ». La photo expose une esthétique de l'image ostensiblement retouchée, typique des applications pour smartphones qui permettent de couper-coller des éléments présents dans une photographie pour les reporter et créer une nouvelle image. Les marques de la grossière manipulation que l'image a subie sautent aux yeux et parodient la masse d'images fausses qui circulent en ligne. Même s'il ne s'agit pas d'art visuel ni d'art contemporain, cet exemple illustre une façon – ironique – de devenir joueur pour jouer, avec l'image, contre l'appareil fixe de l'image-trace d'un *réel*, liée à une *vérité unique*, dont on *croit* et dont on se sert pour attester nos croyances souvent aveugles.



Image 38 : mème Internet créé à partir de l'image et diffusé sur les réseaux sociaux, 2018.

L'on a vu que, dans la contemporanéité, les images – en général non-artistiques – continuent à être utilisées comme des *preuves* pour soutenir des discours fictifs véhiculés par n'importe quelle personne sur les réseaux sociaux ou dans des groupes de messages privés, tel que WhatsApp, mais aussi des discours véhiculés par la presse et les journaux. Les intérêts politiques qui ont motivé le meurtre de Marielle Franco, suite à l'empêchement de la présidente Dilma Rousseff au Brésil – ou même ceux qui ont motivé l'élection de Jair Bolsonaro –, ne sont pas le sujet de cette thèse. Cependant, cet exemple sert de matériel pour regarder l'utilisation des images et de leurs fonctionnements dans ce contexte de désinformation ; leur agentivité qui génère des réactions sur les regardeurs. La *désinformation* n'est pas non plus un thème central, mais l'enclenchement que les fausses nouvelles réalisent à travers l'image peut indiquer des indices pour comprendre l'agentivité et l'efficacité de l'image photographique, vers l'analyse d'une puissance existante de la manipulation de l'image. L'explicitation et le renversement du système des fausses nouvelles peuvent ouvrir des voies vers la connaissance de l'effet des *pistes* laissées dans l'image en interaction avec le spectateur.

L'usage de la fiction dans des contextes politiques n'est pas une nouveauté. Dans le catalogue de l'exposition *Form Follows Fiction* (Turin, 2001), commissionnée par Jeffrey Deitch, on découvre un extrait sur une nouvelle idée de réalité manœuvrée en politique et en rapport avec la fiction. Deitch écrit que

> En politique, la manipulation est devenue une composante essentielle de l'art de gouverner. Les politiciens les plus habiles parviennent à manipuler les effets négatifs de leurs erreurs en les transformant en réflexions

> politiques positives. Comme l'a démontré la réaction au verdict de Simpson, le public sait parfaitement que les maîtres de la manipulation déforment la réalité, mais ils ont appris à accepter que cette fusion politique entre les faits et la fiction est la nouvelle réalité à laquelle ils doivent faire face. Contrairement à l'ancien modèle nixonien d'*imbroglio* et d'offuscation clandestins, la nouvelle génération de politiciens est assez franche au sujet de la manipulation des médias. [...] Maintenant, le public est aussi habile que les politiciens pour comprendre que les fictions peuvent être transformées en une nouvelle version de la réalité.[1]

Deitch évoque l'affaire O. J. Simpson, en 1995, qui fut un cas médiatique de mélange progressif entre fait et fiction, réalité et fantaisie. Pourtant, le contexte actuel des fausses informations fait un pas de plus par rapport au cadre des années 1990. Aujourd'hui, ce n'est plus uniquement les grands médias, mais toute personne – ou machine –, connectée à l'Internet, qui peut générer des fausses polémiques et créer des hypothèses multiples et contradictoires dans les débats politiques. Le discours hégémonique véhiculé par les grands médias diffère de la diversité des discours qui circulent sur Internet. Dans le contexte des *mass medias* traditionnels – tels que la radio, la télévision, les journaux –, l'on aperçoit un *pouvoir* discursif exercé verticalement, dans des structures binaires et qui génère des *réactions* auprès d'un public passif, plutôt que susciter des *actions*. Le contexte numérique actuel, à son tour, laisse visible la logique de l'agentivité de l'image qui convoque l'*action*, comme dans le cas des mèmes Internet rapidement créés pour répondre à des situations « virales » qui font débat en ligne[2]. Le téléspectateur est dans une position plus passive que l'internaute. Cependant, cela ne veut pas dire

1 Jeffrey Deitch, *Form Follows Fiction: [exposition, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, Turin, du 17 octobre 2001 au 27 janvier 2002 ], Milano, Charta*, 2002. Je traduis.

2 Le mot « mème » dérive du grec *mimema*, signifiant « quelque chose qui est imité » (Limor Shifman, « Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker », *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2013, vol. 18, n° 3, p. 362-377). Ce terme a été introduit par le biologiste Richard Dawkins dans son livre *The Selfish Gene* (1976). Selon la professeure spécialiste des nouveaux médias Limor Shifman, « Dans le cadre de ses efforts plus larges pour appliquer la théorie de l'évolution au changement culturel, Dawkins a défini les mèmes comme de petites unités culturelles de transmission, analogues aux gènes, qui se propagent de personne à personne par copie ou imitation » (p. 363. Je traduis). Toujours selon l'auteure, le terme « mème » a accumulé de nombreuses significations et, bien que largement contesté dans le monde universitaire, il a été adopté avec enthousiasme par les utilisateurs d'Internet : « Dans le discours vernaculaire des internautes, l'expression "Internet meme" est couramment utilisée pour décrire la propagation de contenus tels que des blagues, des rumeurs, des vidéos ou des sites Web d'une personne à l'autre via Internet » (p. 362. Je traduis). Les *mèmes Internet* intègrent une culture participative – où l'être humain est inclus de manière active –, se diffusant au niveau *micro* mais formant la structure *macro* de la société.

que des discours qui jouent le *pouvoir* et la *manipulation stratégique* disparaissent dans l'environnement en ligne. L'époque de l'Internet libre, sans intérêts privés, capable de répandre des informations et des connaissances démocratiquement, est révolue – ou n'a-t-elle même jamais existé ?

Selon le sociologue des médias sociaux et de l'Internet, Nicolas Auray,

> Les technologies de l'information et de la communication ont haussé la quantité globale d'information qui nous arrivent, nous insérant dans des écologies informationnelles denses et générant une saturation cognitive. On notera qu'elles ont développé une situation d'incertitude ou d'insécurité cognitive du fait de l'ignorance sur leur source d'information.[1]

Alors, l'Internet change encore notre rapport aux sources des informations, il change nos régimes de croyances. Dans un contexte où prédominent les *mass medias*, l'on se fie à des médias spécifiques, à tel ou tel journal ou chaîne de télévision, comme s'il existait une autorité à laquelle s'attacher. Différemment, « Le numérique nous amène à décrire l'émergence d'un autre type de confiance, ni personnelle ni institutionnelle, mais démocratique »[2]. En même temps que l'Internet permet l'organisation des communautés contre l'emprise des conglomérats médiatiques, avec divers buts, elle est aussi « […] le pays du vandalisme sournois – des sommes de petites manipulations de l'information cherchant à *rester invisibles*. Faux avis de consommateurs, visant à dénigrer le concurrent, injection de fausses rumeurs… »[3]. L'Internet donne accès à un monde mis en ligne où circulent, en réseaux, les *faits* et les *fictions* et où la capacité à poser des limites est assignée à l'usager.

Des *manipulations cherchant à rester invisibles* rappellent le sujet de l'auto-dénonciation, ou non, des images manipulées – un côté appelle l'image-fiction, l'autre l'image-action. Ces deux types d'images naviguent en ligne, attestant leur

1 Nicolas Auray, *L'alerte ou l'enquête : une sociologie pragmatique du numérique*, Paris, Presses des Mines-Transvalor, 2016, p. 91.

2 Nicolas Auray, « How to Trust Trust? Numérique et confiance démocratique », dans *Joana Hadjithomas & Khalil Joreige : Les Rumeurs du monde : Repenser la confiance à l'âge de l'Internet*, Berlin/Nice/Manchester/ Cambridge, Sternberg Press/Villa Arson/Home/MIT List Visual Arts Center, 2015, p. 200.

3 *Ibid*., p. 201.

l'agentivité dans le contexte de circulation d'information. Dans le cadre de la désinformation répandue avec des images visant l'attestation d'une fausse nouvelle, on a affaire à des images *agissantes*, mais qui cachent leur caractère manipulé. Castelfranchi dit que, dans ce phénomène de la manipulation de l'information, il ne suffit pas de démonter les fausses nouvelles créées, comme le font les entreprises de vérification de l'information, tel que le projet InVID concernant la vérification des vidéos sur les réseaux sociaux, duquel on a déjà parlé[1]. *Attester* le caractère mensonger d'une fausse nouvelle et d'une fausse image n'est pas suffisant dans le monde contemporain, où l'on croit à des événements et à des faits pour lesquels on peut presque toujours trouver – ou fabriquer – des *preuves*, surtout quand il s'agit de politique. Il est possible de prouver et d'affirmer des mensonges explicites, déjà démontés par des mécanismes d'attestation d'information, dès lors que l'on a des (fausses) images et des textes pour l'attester. Plus que l'argument du vrai/faux, il s'agit dans ce contexte de penser *la gestion de preuves*, comme l'a dit Fontcuberta – le terme « gestion » désignant l'action d'assurer une *fonction* effective, le *mode* d'administration ou la *manière* dont on gère des affaires[2]. On se trouve face à une machine d'actions déclenchées par l'image qui ne peut être combattue que si on l'intègre, que si on participe consciemment à son jeu.

Le réalisateur Charles Burnett écrit que « Compte tenu du fléau actuel qui nous frappe – celui des *fake news*, des fausses informations –, nous avons besoin de nous défendre contre les mensonges »[3]. Alors, que faire pour se protéger ? Est-il bien question de *défense* ? Peut être que oui, si par *défendre* on comprend l'action de prendre conscience d'un mécanisme non pour le détruire frontalement – ce qui ne serait pas faisable –, mais pour y participer pour jouer contre lui, en utilisant les mêmes moyens dont il se sert pour jouer contre nous. Si les *politiciens les plus habiles* arrivent à construire des nouvelles versions de la réalité, pourquoi n'arriverait-on pas à en créer d'autres afin de jouer ces versions imposées ? En ce

1 Universidade Federal de Minas Gerais, *Yurij Castelfranchi: « fake news » sustentam escolhas políticas*, *art. cit.*

2 *GESTION : Définition de GESTION*, https://www.cnrtl.fr/definition/gestion, (consulté le 13 mai 2019).

3 Andréa Picard et Centre Georges Pompidou (eds.), *Qu'est-ce que le réel ? Des cinéastes prennent position*, Paris, Post-éditions, 2018, p. 47.

sens, la compréhension des mécanismes des *manières de faire* n'est pas du tout banale, car elle peut apprendre à être actif dans la construction d'un monde où l'on veut habiter.

Ainsi, tout ce sur quoi j'ai disserté dans les dernières pages se passe au niveau de la sphère du journalisme, de la communication et des informations – au niveau des opérations de l'image-action. De retour dans le contexte des arts visuels contemporains – et de l'image-fiction –, on a plus affaire à la maxime de l'époque moderniste, « La forme suit la fonction »[1]. Jeffrey Deitch propose que l'art soit progressivement déplacé vers un royaume où « la forme suit la fiction » et où « Le but de l'artiste n'est pas la construction d'une fantaisie mais la fabrication d'une nouvelle réalité qui n'est plus dominée par des paramètres rigides basés sur le concept de vérité »[2]. Comme on l'avait vu, dans *La manipulation des images dans l'art contemporain*, Catherine Grenier remarque que la réalité matérielle de l'art visuel n'est plus le paradigme pour la contemporanéité, comme dans le modernisme, mais que la production de l'image et la fiction impliquée dans celle-ci jouent un rôle dans l'appréhension du réel[3]. En d'autres termes, on a affaire à un ensemble d'œuvres qui, moins de révéler leurs matériels de composition, essaient de révéler leur *fingere*, leurs *manières de faire*, leurs façons de résister face au paradoxe réel/fictionnel, fait/fiction, dans la construction des réalités. Pour ce faire, ces images-fiction comptent sur la présentation d'autres mondes possibles. Aujourd'hui, se révèlent les *manières de faire* des images et la puissance de la manipulation qui les constituent, qu'elles peuvent apprendre à leur regardeurs.

## 3. JOUER LA GUERRE

*Photography is a powerful tool. Its invention has been compared historically with that of gunpowder.*
Dino A. Brugioni

1 J. Deitch, *Form Follows Fiction*, *op. cit.*. Je traduis.
2 *Ibid.* Je traduis.
3 C. Grenier, *La manipulation des images dans l'art contemporain*, *op. cit.*

Précédemment, j'ai lancé l'idée qu'il existe entre l'image, le spectateur et l'artiste un enjeu qui se *joue* à partir de la théorie des actes d'image. Le croisement proposé avec cette théorie permet de voir ces trois figures comme des performeurs, ou des *joueurs,* qui participent à un processus de transmission d'un mouvement qui se concentre dans l'image. J'ai également parlé des artistes qui *jouent* les frontières entre fait et fiction, entre vrai et faux, pour donner à penser. Mais que veut dire « jouer » dans ce contexte ? Pourquoi parler ici de « jeu » ?

Tout au long de l'histoire de l'humanité, le terme « jeu » comprend plusieurs phénomènes variés qui ne peuvent pas être définis sans leur contextualisation[1]. Le jeu fait partie du champ social et constitue une activité qui met différentes parties en interaction : « Les jeux accompagnent les évolutions du social et celles-ci en retour modifient la nature du jeu et de ce qui s'y joue »[2]. L'historien Johan Huizinga a écrit l'ouvrage fondateur du champ d'études du jeu en sociologie. Pour lui, le *jeu* n'est par forcément un mot ludique et « […] dépasse en soi les limites d'une activité exclusivement biologique ou du moins exclusivement physique. Le jeu est une fonction riche de sens. Dans le jeu "joue" un élément indépendant de l'instinct immédiat de la conservation, et qui prête à l'action un sens »[3]. Selon Huizinga, il existe dans le jeu un caractère *intentionnel*, qui dépasse les réactions instinctives de l'homme et qui l'inscrit dans la culture, caractérisant une fonction sociale du jeu. Même si la définition de *jeu* de Huizinga est parfois contestée par certains théoriciens[4], ce dernier soulève quelques questions qui seront utiles à ma recherche, comme les caractères *plaisant* du jeu, sa joie, et son ambigüité entre le non-sérieux et le sérieux. Un autre ouvrage fondateur du champ d'études sur le jeu est celui de Roger Caillois, qui propose une critique et une option à la définition de Huizinga. Quand bien même les actuelles recherches sur le jeu ont déjà dépassé les approches de Huizinga et Caillois – qui « […] semblent aujourd'hui remises en question par une évolution

1 Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, août 2014, n° 25, p. 281-308.

2 Patrick Schmoll, « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des sciences sociales*, 2011, n° 45, p. 10.

3 J. Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 16.

4 Par exemple, le sociologue Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*

des usages et des dispositifs »[1] –, l'on considèrera ces ouvrages afin de déterminer notre intérêt pour la notion de jeu. Cette dernière se bâtit dans le contexte des images-fiction/images-action et en parallèle avec les théories de mondes possibles et des actes d'images.

Alors, une des caractéristiques intrinsèques au jeu, d'après son approche sociologique, c'est l'existence des *règles*. Ces règles ne sont pas seulement valides pour des jeux d'enfants ou pour des jeux de sociétés, par exemple, mais elles définissent encore certaines relations sociales. Selon Huizinga, « Nulle part, l'observance des règles établies n'est aussi indispensable que dans les relations entre peuples et États. Si ces règles sont violées, la société tombe alors dans la barbarie et le chaos »[2]. On avait vu précédemment qu'un *monde* comporte également des *règles* – c'est un des aspects qui le définit. Dans cette direction, quand une image propose un monde possible visuel, tout en laissant des pistes de cette élaboration, elle présente dans son ensemble les *règles* de ce monde. Comme exemple on pourrait considérer le travail de l'artiste Li Wei : quand il exhibe une photographie où il vole dans les airs, on comprend que, dans le monde visuel qu'il montre, il a le pouvoir de voler.

Dans le contexte des jeux, les règles définissent les conditions de participation entre les joueurs. Il se passe que les règles vont définir l'espace et le temps d'une activité, inscrire un *début* et une *fin* – comme lorsqu'on met un casque VR pour assister à une œuvre d'art visuel interactive, il est évident qu'on débute une activité qui cessera au moment où le casque est ôté. Cependant, outre le jeu inscrit dans une image qui fait que son monde fonctionne correctement avec ses propres règles, je cherche encore la capacité d'une image-fiction à proposer un jeu aux spectateurs, le jeu plus général de la manipulation de l'image. Je cherche si ces images peuvent leur enseigner les règles de ce jeu pour les inviter à y participer – grâce à l'efficacité de l'image à accomplir cette tâche.

Huizinga souligne que le *jeu* reste éloigné de l'antithèse du vrai et du faux[3]. Certains points de sa pensée me font supposer qu'un parallèle avec les écrits

1 P. Schmoll, « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *art. cit.*, p. 15.
2 J. Huizinga, *ibid.*, p. 288.
3 *Ibid.*

d'Austin pourrait être établi. En effet, souvenons-nous qu'Austin classifie les énonciations qui *font quelque chose* par rapport à leur efficacité, non comme compte rendu *vrai* ou *faux* d'un phénomène, mais comme *heureuses* ou *malheureuses*[1]. Je rappelle que le vrai/faux est, pour Austin, une catégorie d'abord employée pour classifier les *constatifs*, en même temps que l'ensemble heureux/malheureux est employé pour les *performatifs*. Je ne m'occuperai pas ici de cette distinction *constatif/performatif* qu'Austin lui-même met en question, comme je l'ai déjà soulignée dans le premier chapitre. Cependant, la catégorie *heureux/malheureux* me semble intéressante pour ouvrir une voie afin de penser l'image en dehors de ses polarisations classiques, en focalisant sur les *effets* et l'agentivité de l'image ; une voie qui passe par l'idée de « jeu », car montrant un fonctionnement social qui met en relation différentes parties selon certaines règles, une activité qui met en *action* les participants selon un caractère fictif.

Alors, l'idée d'énonciation *heureuse* qu'utilise Austin peut être mise en relation avec celle de la *joie du jeu* et de son côté *plaisant* que lance Huizinga. Cette approche fonde un nouveau vocabulaire pour l'étude que je développe ici : une étude réfléchissant les effets de l'image active qui présente les possibles et qui propagent le *faire monde*, sans exclure les polarisations classiques également imbriquées dans l'image, telles le vrai/faux, réel/fictionnel, entre autres. Une image est *heureuse* quand elle trouve son *efficacité* ; un jeu est plaisant quand on arrive à comprendre ses règles pour y participer.

Par ailleurs, Huizinga aborde la distinction entre *jeu* et *sérieux*, remarquant qu'il s'agit d'une distinction flottante, car le *sérieux* peut exclure le *jeu*, alors que le *jeu* peut comporter le *sérieux*. Cette différentiation comprend que « Le jeu n'est pas la vie "courante" ou "proprement dite". Il offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre »[2]. Alors, le *jeu* et le *sérieux* sont des plans distincts mais qui se mêlent – tout comme on l'a vu avec le *fait* et la *fiction*. Le jeu de l'image dont on fait référence, le jeu de sa manipulation, se trouve des deux côtés, à la différence que, quand on comprend

1 J. L. Austin, *Quand dire, c'est faire, op. cit*.
2 J. Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 24.

cette manipulation, elle peut nous apprendre quelque chose ; quand elle se trouve cachée, on tombe dans l'indistinction fait/fiction, on est victime de sa manipulation. Participer au jeu de l'image implique la compréhension des mécanismes qui construisent la réalité, des mécanismes qui bâtissent des mondes. Dans le monde contemporain, nous sommes soumis au jeu de l'image partout, en tout temps ; comprendre son fonctionnement se fait indispensable pour gérer le quotidien, pour être actif dans le monde et non seulement passif, victimes des images.

La pensée de la construction des mondes en images passe par les *effets* de cette même construction, liés à son *efficacité*. Dans ce contexte, l'image *efficace* est une image *heureuse* – soit-elle *action*, soit-elle *fiction* –, tandis que l'image *généreuse* est l'image heureuse qui transmet la connaissance et les méthodes de la manipulation de l'image, sans les cacher. Ce que l'on peut apprendre avec l'image sur la conception et la flexibilité de notre monde actuel et du quotidien se trouve être un point clé de cette théorie. Le jeu proposé par l'image est une *activité* qui engendre une *action* qui, pour reprendre la formule de Huizinga, *est avant tout une action libre*[1], une action qui continue à avoir des effets même une fois le jeu terminé. La capacité de l'image à engendrer des effets sur le spectateur est déjà attesté par le fonctionnement de l'image-action qui provoque des *réactions* ; cependant, sa capacité à générer *action* n'est possible que dans le contexte d'une image-fiction qui propose à son spectateur de participer à son jeu, au moment où elle lui apprend les règles. Les règles à la fois du monde qu'elle présente et de la manipulation de l'image.

De ce fait, l'*action* rejoint une sorte de *liberté* soutenue par l'image-fiction – ou, mieux, une *quête de liberté*, pour employer les termes de Flusser[2]. Par *liberté* on ne veut pas dire absence de règles, car les jeux en général en contiennent, on l'a vu. Les jeux, comme les mondes, consistent en une certaine organisation d'éléments selon certaines lois établies, même si quelques jeux ne comportent pas de règles, comme les jeux de poupées ou de soldats, par exemple. Mais, au-delà

1 *Ibid.*

2 V. Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, *op. cit.*, p. 87.

des règles, le jeu admet aussi le mouvement, une faculté d'*invention*, même avec les limites qui le composent, car

> Le mot *jeu* évoque enfin une idée de latitude, de facilité de mouvement, une liberté utile, mais non excessive, quand on parle de *jeu* d'un engrenage ou quand on dit qu'un navire joue sur son ancre. Cette latitude rend possible une indispensable mobilité. C'est le jeu qui subsiste entre les divers éléments qui permet le fonctionnement d'un mécanisme. D'autre part, ce jeu ne doit pas être exagéré, car la machine serait comme folle. […] Jeu signifie donc la liberté qui doit demeurer au sein de la rigueur même, pour que celle-ci acquière ou conserve son efficace.[1]

Il est évident que le « jeu » occupe un espace dans la carte conceptuelle de cette thèse, comme un engrenage de la machine théorique ici construite. Cette notion se développe comme quelque chose qui circule entre l'action et la fiction, un double visage qui agence d'un côté le fonctionnement de l'image-action, de l'autre celui de l'image-fiction. Comme si c'était un *même* jeu, comme si ces deux catégories d'image avaient un même corps, car elles partagent des règles et des *manières de faire monde en image* qui sont efficaces, mais qui engendrent des résultats divergents : *contrôle* et *liberté*. Le *jeu* est une forme de mouvementer, une *forme* et *mouvement* en même temps – il rappelle la gestion du plan d'immanence, où la rigueur consiste justement dans la sustentation et de la *forme* et de la *force*, la sustentation et du plan-de-consistance et du plan-d'organisation, pour reprendre les termes de Deleuze et Guattari[2]. L'image-action et l'image-fiction sont contemporaines, elles participent d'un même dispositif ; elle ne s'excluent pas, mais ne se mêlent pas non plus sans distinction. La notion de *jeu*, à son tour, soutient leur fonctionnement actif, qui génère *réaction* ou *action*. Le jeu de l'image joue *contrôle* et *liberté*, la *fiction* étant la particule qui mène à une action libre, car consciente, dans le monde vécu, et non seulement à une *réaction* qui ferme une boucle. On peut visualiser cette différentiation dans le schéma suivant :

1 R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 14-15.
2 G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, *op. cit.*

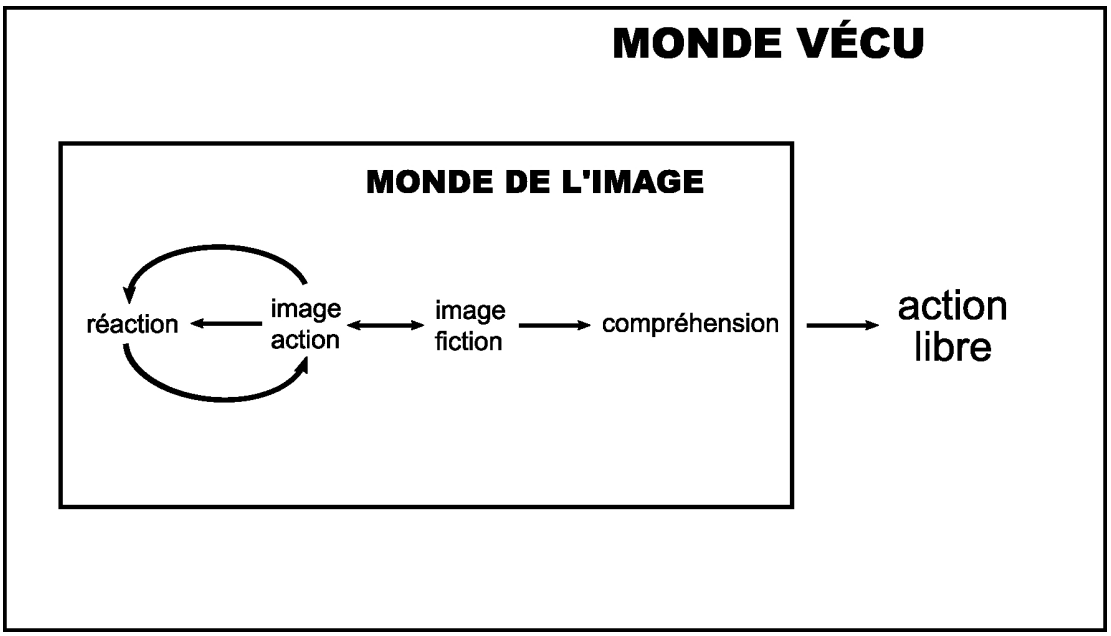



Image 39: Schéma du *jeu d'image*.

L'image-action génère réaction qui renferme la pensée du spectateur dans un mouvement clos, incapable de sortir de la manipulation menée par l'image-action. L'image-fiction, quant à elle, génère une compréhension qui conduit son spectateur en dehors d'un schéma clos, l'émancipant à une action plus consciente des modèles de manipulation de l'image dans le monde vécu, une action en quête de liberté.

La dynamique du *jeu* rend possible la création d'une machine théorique qui se donne comme structure en *mouvement* et qui se livre pour penser *avec* les théoriciens et les artistes, avec la théorie et la pratique, sans hiérarchie, pour une *production* qui n'est pas seulement *reproduction* – même si elle l'est toujours – mais aussi *invention* et *réinvention*, lieu de passage d'une pensée en mouvement qui peut traverser des territoires rigides et de contrôle pour laisser des traces de transgression. Le *jeu* est un des fils à tirer et à démêler tout au long du texte, car, ainsi que les autres notions déjà lancées, il n'est ni linéaire et ni simple à aborder. La machine théorique ici architecturée se dessine comme une machine à tisser, où les fils sont les matières premières, venus d'une masse textile (théorique) existante, et où le tissage se fait et se refait jusqu'à l'aboutissement du tissu final.

J'ai débuté ce chapitre en présentant certaines images d'un contexte politique polarisé et en introduisant le fonctionnement de l'image-action en contrepoint de l'image-fiction. Dans ce contexte, il existe certains rapports à établir entre la politique et la guerre. L'étude du jeu de Huizinga voit un élément ludique dans les *combats*, qui selon lui ont une fonction dans les sociétés archaïques et médiévales. La guerre est vue comme « […] une fonction de culture, aussi longtemps qu'elle se livre dans un cercle dont les membres se reconnaissent mutuellement comme des égaux, ou du moins, des égaux en droit »[1]. L'idée de guerre naît avec un caractère ludique et réglé, tel un jeu social, car « La guerre elle-même n'est pas le domaine de la violence pure, mais tend à être celui de la violence réglée. Les conventions limitent les hostilités dans le temps et dans l'espace », comme l'affirme Caillois[2]. La guerre est alors une pratique, tel un jeu sérieux. Cependant, que dire de la relation entre *guerre* et *jeu* aujourd'hui, après le début de la *guerre contre la terreur*[3] ? Dans ce cadre, selon Mitchell,

> Par contraste avec les tactiques du contre-terrorisme et du renseignement, la guerre (qui plus est, *globale*) est un instrument bien trop grossier pour contrer un ennemi invisible, impossible à localiser, qui ne porte pas d'uniforme, se confond avec la population, ou en fait tout simplement partie. Selon la célèbre définition qu'en a donnée Clausewitz, la guerre est un conflit opposant deux États souverains, une « continuation de la politique » et non une fin en soi.[4]

Dans le monde contemporain, la politique et la guerre s'accompagnent et se rejoignent dans un ruban de Moebius, enchaînant la formule de l'officier Carl Von Clausewitz – *la guerre est la continuation de la politique par d'autres moyens* – avec

1 J. Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 131.

2 R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 19.

3 L'expression est employée dans l'ouvrage *Cloning Terror* de W. J. T. Mitchell. Selon les traducteurs de la version française, Maxime Boidy et Stéphane Roth, « L'équivalence entre "terreur" et "terrorisme" trouve son origine dans la formule "*war on terror*" ("guerre contre la terreur"), forgée par le gouvernement états-unien après les attentats du 11 septembre 2001. C'est donc par métaphore qu'elle désigne la "guerre contre le terrorisme", qui en est la traduction française consacrée » (W. J. T. Mitchell, *Cloning Terror*, *op. cit.*, p. 07). Les deux termes sont employés dans la version française, selon les contextes.

4 W. J. T. Mitchell, *Cloning Terror*, *op. cit.*, p. 12.

son renversement par Michel Foucault, proposant la politique comme continuation de la guerre par d'autres moyens[5].

Je débute un parcours sur la *Planche IV*, avec l'image *War Game* (2007) de Jeff Wall. Elle présente des enfants, sur un terrain vaste, avec une barrière érigée de pneus et d'objets encombrants, qui jouent au combat. À ce point, cette image soulève les questions suivantes : les guerres sont-elles jouées ? La fiction participe-t-elle aussi de l'éclatement d'une guerre ? Ou, plutôt, d'un mélange de fait et fiction construit par rapport aux intérêts politiques concernés ? Le jeu implique-t-il la fiction – la fiction implique-t-elle le jeu ?

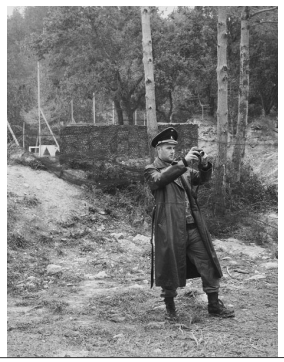


Image 40 : Jeff Wall, *War Game*, 2007.

Dans d'autres images, on voit des *grands garçons* qui jouent à la guerre dans un bois. Des *grands garçons* habillés de façon insolite : l'un porte chemise à boutons, gilet de velours et cravate rouge – il semble sorti tout droit d'une soirée déguisée. Mais il porte aussi des bottes de combat et des équipements de protection tels que genouillères, coudières et masque. Une arme à la main, casquette à l'envers à motifs militaires. Sur le même terrain de combat se trouve un *punk militaire* : vêtu d'un uniforme à motifs camouflage, avec des écussons en fausse broderie assemblés sur sa veste, un foulard keffieh jaune et noir, tenant une

5 « La guerre n'est que la simple continuation de la politique par d'autres moyens » car « […] la guerre n'est pas simplement un acte politique, mais véritablement un instrument politique, une continuation des rapports politiques, la réalisation des rapports politiques par d'autres moyens » (Carl von Clausewitz, *De la guerre*, Paris, Perrin, 2006, p. 56). Foucault, à son tour, écrit : « […] le pouvoir, c'est la guerre, c'est la guerre continuée par d'autres moyens. Et, à ce moment-là, on retournerai la proposition de Clausewitz et on dirait que la politique, c'est la guerre continuée par d'autres moyens » (Michel Foucault, *« Il faut défendre la société » : cours au Collège de France, 1975-1976*, Paris, Gallimard/Seuil, 1997, p. 16).

arme qui semble plutôt un jouet. Un dernier à prendre en compte : couvert d'un grand imperméable à col large type années 1940, d'un chapeau de commandant, le pantalon rentré dans les bottes de cuir… Il fait des prises de vue avec un appareil photo numérique. Ce mélange d'époques n'est possible que sur un terrain de combat qui se constitue comme un jeu. Effectivement, les photographies ont été prises par l'artiste Marie Quéau lors de deux matchs de paintball reconstituant de grandes batailles historiques, qui composent la série de vingt-neuf images intitulée « This is for fight / This is for fun » (2012)[1]. Comme il est indiqué sur son site Internet, chaque joueur de ces batailles rejouées revisite l'histoire de façon anachronique et souvent incongrue[2].


Images 41 à 43:
Marie Quéau,
*This is for fight / This is for fun*,
2012.

De nos jours, les guerres semblent d'ordinaire être des motifs à être joués, le passé tragique est devenu scénario pour jouer au paintball, pour s'amuser – sans parler des jeux vidéos de guerre. Marie Quéau montre une sorte de documentation d'un jeu de grands enfants. Toutefois, son regard est marqué par la mise en évidence des incohérences de cette *mise en jeu*. Ces garçons jouent à une guerre qu'ils n'ont jamais vécu. Comme c'est aussi le cas des quelques huit-cents figurants, parmi les mille participants du *re-enactment* organisé par l'artiste Jeremy Deller en 2001. Mais ces derniers ont été bien instruits sur la bataille à jouer. *The Battle of Orgreave* comptait sur deux-cents anciens mineurs qui avaient participé au conflit initial durant la grande grève de 1984 en Grande-Bretagne.

1 Marie Quéau est une artiste française, née en 1985, qui vit et travaille à Paris.
2 *Marie Quéau, This is for fight / This is for fun,* http://www.mariequeau.com/?p=2920, (consulté le 18 décembre 2018).

Selon Grenier, « Cette bataille, encore très présente dans les mémoires, est reconstituée par l'artiste avec un grand souci de véracité […]. Habillés de tenues datant de 1984, rejouant des plans de bataille chorégraphiques, 800 figurants ont participé à la mise en scène de cette reconstitution »[1].



Image 44 : Jeremy Deller, *The Battle of Orgreave*, 2001.

L'artiste non plus n'a pas vécu dans sa peau cet événement. Cependant, Deller raconte qu'il a été témoin de ce conflit à la télévision, alors qu'il était encore jeune garçon, il a assisté à la diffusion médiatique de la persécution des mineurs en grève dans un village de son pays. Une lutte qu'il voulait reconstituer car devenue par la suite image emblématique de la grève de 1984, qui a, selon lui, la qualité d'une scène de guerre plutôt que d'un conflit de travailleurs[2]. Cette actualisation du passé, ce *re-enactment* historique organisé par Deller, est décrite par lui, sur son site Internet, comme une action de *déterrer un cadavre pour lui donner une analyse post-mortem appropriée*[3]. Ce déterrement trouve dans ses images-fiction l'efficacité appropriée pour donner à l'Histoire une autre version.

En résonance avec l'œuvre de Deller, j'apporte au texte, de manière brève, le travail fameux de Pierre Huyghe, *The Third Memory* (2000). Pour récapituler, cette œuvre se constitue comme une installation vidéo construite à partir de trois registres : celui des médias et des documents, celui du film *Dog Day Afternoon* (*Un après-midi de chien*, 1975) et celui du *remake* réalisé par Huyghe avec le

1 C. Grenier, *La manipulation des images dans l'art contemporain, op. cit.*, p.55.

2 *Jeremy Deller - The Battle Of Orgreave*, http://www.jeremydeller.org/TheBattleOfOrgreave/TheBattleOfOrgreave_Video.php, (consulté le 18 décembre 2018).

3 *Ibid.*

voleur effectif du braquage qui a eu lieu à Brooklyn en août 1972 et qui a servi d'inspiration pour le film de fiction avec Al Pacino. En résumé : un braquage a eu lieu, plusieurs journaux et chaînes télévisées l'ont documenté, le braqueur John Wojtowicz a été mis en prison, Sydney Lumet a écrit un scénario pour un film de fiction basé sur cette « histoire vraie », comme annoncé au début du film. Vingt-huit ans après, un artiste s'intéresse à cette suite de faits pour s'interroger sur la notion de *mémoire*. Huyghe a contacté Wojtowicz pour lui proposer de re-filmer la scène du braquage – cette fois-ci, sans le comédien professionnel Al Pacino, mais avec le « vrai acteur » du « vrai événement ».



Image 45: Pierre Huyghe, *The Third Memory*, photogramme, 2000.

L'installation originale est composée de deux parties : dans une salle, des articles de presse et un documentaire télévisé ; dans une autre, une double projection réalisée par Huyghe « [...] dans laquelle nous voyons John Wojtowicz conduire les acteurs et affiner son rôle pour rejouer une histoire [...] », ainsi que le film de Lumet[1]. Comme le montre Grenier, l'objet pris par l'artiste n'est pas le film *Dog Day Afternoon* mais le *réel que celui-ci était censé restituer*[2]. Le rapport de l'image au réel est mis en question par Huyghe quand il met au jour « […] le processus de réalisation d'une fiction qui, malgré une volonté de réalisme, laisse libre cours à l'interprétation. Mais il montre aussi le rôle d'écran, voire de falsification, que joue le cinéma, entre la vérité factuelle et le souvenir qui en sera fabriqué plutôt que restitué »[3].

Comme on l'a vu, notre relation à l'Histoire et au réel – ou plutôt à leur construction – est mise en question par de nombreux artistes contemporains, « […]

1 *The Third Memory*, https://www.centrepompidou.fr/id/coXr5G/rn7nrne/fr, (consulté le 18 décembre 2018).
2 C. Grenier, *La manipulation des images dans l'art contemporain, op.cit*, p. 19.
3 *Ibid*., p. 63.

qui utilisent délibérément le mensonge et ses procédés de "fabrication" de la vérité »[1]. Parfois, le *réel* peut sembler plus étrange qu'une fiction et, en réfléchissant sur ce sujet, les cinéastes et artistes Joana Hadjithomas et Khalil Joreige[2] disent :

> Nous avons commencé à faire des films et des projets artistiques dans un contexte où les catégories de « fiction » et de « documentaire » se sont vite retrouvées brouillées. Les guerres civiles libanaises ont ébranlé cette binarité. La violence affecte les représentations, les images et les narrations. Le réel et la fiction sont bien sûr différents, nous ne les renvoyons pas dos à dos : la réalité d'un évènement n'est pas la fiction de celui-ci. Pourtant, dans le contexte du Beyrouth d'après-guerre, le réel semblait frappé d'invraisemblance, il était presque non plausible et la fiction elle-même était remise en question.[3]

Quand Hadjithomas et Joreige affirment qu'ils cherchent le réel dans ses manifestations et apparitions, ils parlent de ce qui est *invisible*, difficile à saisir. D'un côté, il existe toujours une *cause* déclarée d'une guerre, les faits qui en théorie l'ont causée – et qui constituent, au niveau discursif, plutôt une fiction menée par les autorités ; de l'autre, il existe une réalité physique de la guerre vécue par un peuple, les témoignages d'une guerre. Par la suite, il existe encore une version de la guerre passée, qui sera produite comme sa mémoire officielle. Cette mémoire et les vérités d'une guerre sont donc construites.

L'artiste Walid Raad a créé à la fin des années 1990 un collectif appelé *The Atlas Group*[4]. Motivé par l'absence de témoignages objectifs de la guerre civile du Liban, qui a eu lieu dans une grande période (1975-1991), ce groupe fictif produit des « faux témoignages »[5] : s'il n'existe pas des images de cette guerre qui soient capables de nous représenter, alors on les fabrique. Raad et son collectif fictif récoltent et fabriquent des images de cette guerre et finissent par questionner le rôle de la mémoire d'une guerre pour un peuple qui l'a vécue. Le format d'*archive* choisi par l'artiste, avec des images collectées et produites, joue l'illusion de vérité

1 *Ibid*., p.17.
2 Joana Hadjithomas et Khalil Joreige sont deux cinéastes et artistes contemporains libanais qui travaillent en colaboration. Nés en 1969, ils vivent et travaillent entre Beyrouth et Paris.
3 A. Picard et Centre Georges Pompidou (eds.), *Qu'est-ce que le réel ?*, *op. cit.*, p. 149.
4 Walid Raad est un artiste libanais, né en 1967, qui vit et travaille à New York.
5 Le terme est de Catherine Grenier, *La manipulation des images dans l'art contemporain*, *op. cit.*

que seules les images photographiques et vidéographiques peuvent donner. Une archive fictionnelle peut, peut-être, donner à la population libanaise, et au monde, plus de *réalité* à une mémoire qui a été mise de côté par les autorités. Si avec ce projet Raad interroge le rôle de la fiction dans l'art, comme le suggère Grenier, il finit également par questionner le rôle de la fiction dans ce que l'on appelle le *réel*.



Image 46: Walid Raad (The Atlas Group), *Beyrouth 82 – City II*, 1982-2004.

Raad met en cause l'usage de la *matière première* « faits » dans l'art et dans la réalité, en mettant en évidence ces frontières discutables et mouvantes avec ses images de provenance et d'authenticité douteuses. Comme dans le contexte des fausses informations, la véracité de ces images finit par être insignifiante et on s'interroge sur « […] la valeur des documents, leur action sur le réel (révélation ou falsification), l'autorité des témoins et des témoignages, ainsi que leur légitimité à dire l'histoire »[1]. Le mélange de fait et fiction agencé par Raad offre une puissante version de l'Histoire, plus proche peut-être d'une mémoire collective d'un peuple qu'il ne l'est d'une version officielle. L'Histoire, comme l'image, est articulée et construite, passible de manipulation. Le geste de manipulation des images et du contenu qu'elles propagent est le *fingere* de l'artiste. Ce qui reste dans les images comme trace de ce geste est une esthétique de la manipulation évidente qui comporte l'élément « fiction », une puissance d'apprentissage et une invitation à intégrer le jeu de l'image dans le monde vécu.

1 *Ibid.*, p. 96.

De retour sur la *Planche IV*, on voit des photographies noir et blanc de soldats qui se reposent, dans l'entre-temps des activités de guerre. J'ai superposé les images de Raad et de l'artiste An-My Lê, bien qu'elles comportent une différence dans leur fabrication, liée à la question de leur source[1]. Tandis que les sources de Raad restent plus ou moins embuées, celles de Lê composent des enregistrements des *re-enactments* des combats de la guerre du Vietnam. La série *Small Wars* (1999-2002) montre des hommes qui passent leurs week-ends à *jouer* des batailles dans les bois de Virginie, aux États-Unis, et non sur la ligne de front au Vietnam. L'artiste a photographié, pendant quatre ans, les *re-enactments* de la guerre du Vietnam en Caroline du Nord, ainsi que la vie quotidienne des ces soldats joueurs. Le travail est un mixte de photographie documentaire et mise en scène, tels des jeux de guerre très élaborés.

Cependant, comment découvre-t-on le caractère fictif de ces images ? Comment fait-on pour savoir s'il ne s'agit pas de registres d'une guerre qui se déroulait en même temps que les *clics* photographiques ? Si l'on fait bien attention au paysage où les soldats se trouvent, on découvre une végétation composée de pins et de chênes, au lieu d'une dense jungle tropicale vietnamienne. Un autre élément, est la participation de l'artiste aux reconstitutions : le soldat féminin au visage oriental ajoute une certaine étrangeté. Dans une image où elle se trouve assise à côté d'un soldat, Lê semble étudier des tactiques d'attaque. Je dirais plutôt qu'elle essaie d'élaborer l'événement qui a changé le cours de sa vie et causé la fuite du Vietnam avec sa famille en 1975, dernière année de la guerre, avant de s'installer aux États-Unis en tant que réfugiés politiques.

Lê semble, comme la jeune artiste sud-africaine Nobukho Nqaba, faire un essai de reconstruction de son histoire personnelle, donnant à voir avec ses images une autre version d'une guerre qu'elle a vécue. Pour se faire, elle se met de l'autre côté du front – et du monde – pour expérimenter et trouver quelque chose dans les trous de son témoignage. L'artiste participe à la reconstitution de cette guerre non seulement en tant que photographe mais aussi comme *performeur* à l'intérieur de l'image, du côté de son supposé bourreau.

1 An-My Lê est une artiste vietnamienne, née en 1960, qui vit et travaille à New York.

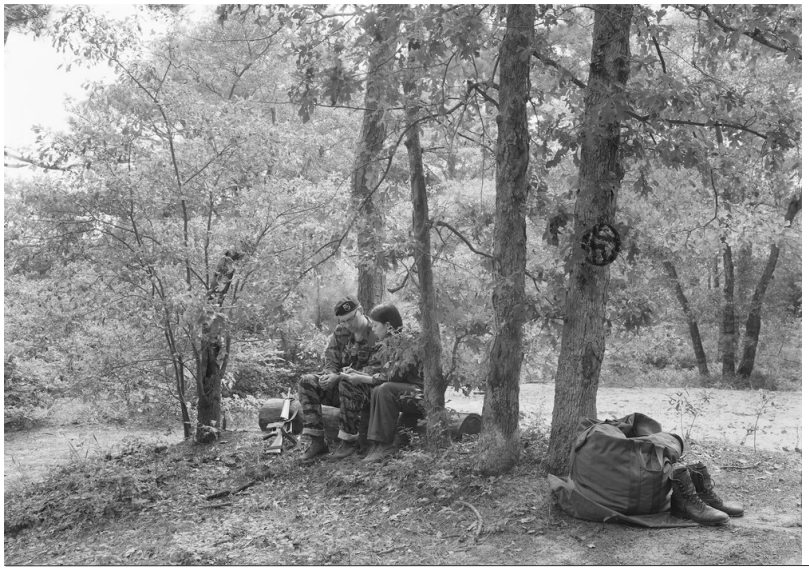


Image 47: An-My Lê,
*Sans titre* (série *Small Wars*),
1999-2002.

## 4. DÉCORS DE GUERRE

Dans *The Potemkin Village* (2015-2017), série présentée aux Rencontres d'Arles de 2018, Gregor Sailer travaille des décors de guerre et de « façades » politiques à des fins de propagande[1]. Le titre de la série en soi fait déjà référence à l'expression « village Potemkine » qui, selon Sailer, est un concept qui remonte à Grigori Aleksandrovich Potemkine, maréchal russe et favori de l'impératrice Catherine II[2]. La légende historique raconte que Potemkine, soucieux de faire bonne impression lors de la visite de l'impératrice en Crimée, en 1787, aurait ordonné la construction des façades peintes de couleurs vives tout au long de son parcours. Dans la série de photographies de Sailer, on voit des paysages très éclectiques : des centres d'entraînement militaire aux États-Unis et en Europe, des répliques de villes européennes en Chine et des pistes d'essais de véhicules urbains en Suède. Les raisons d'existence de ces façades sont aussi politiques, militaires et économiques. Sailer expose, sans aucune manipulation de plus, des façades artificielles, des copies, des *faux* construits par des autorités.

1 Gregor Sailer est un photographe et designer autrichien, né en 1980, qui vit et travaille à Tyrol.
2 *Gregor Sailer*, https://www.gregorsailer.com, (consulté le 18 décembre 2018).

Dans le cas des images des centres d'entraînement militaire aux États-Unis, ces grands décors à échelle réelle se constituent comme des copies de paysages du Moyen-Orient où les militaires sont censés jouer la guerre – « jouer » aussi au sens théâtral. Ce que fait un soldat qui s'entraîne dans un de ces champs n'est pas très différent de ce que fait un comédien : des répétitions pour aboutir à la meilleure performance le jour de la première. Dans ce contexte, les décors ont un rôle très important pour ce processus d'acclimatation : avec l'entraînement, on devient plus à l'aise pour la bonne performance.



Image 48 : Gregor Sailer,
Sans titre (*The Potemkin Village*),
2015-2017.

Alors, on se trouve dans une sorte de ville dystopique : au milieu d'un désert, plusieurs bâtiments érigés, une boucherie, un magasin de légumes, des panneaux informatifs ; ensuite on passe à des tanks de guerre, à des fils de fer barbelés. Jamais on ne voit personne. Seuls des paysages déserts, sans les soldats pour y jouer à la guerre – et à leur propre rôle de soldat. Des *fake villages*, paysages-pléonasme : déserts dans un désert. En effet, ces photos spécifiques ont été prises dans le centre d'entraînement de Fort Irwin localisé dans le désert de Mojave, en Californie, États-Unis. Les faux villages ont été conçus pour imiter des villes du Moyen-Orient que les troupes états-uniennes allaient probablement occuper dans des pays tels que l'Irak et la Syrie.



Image 49: Gregor Sailer, *Junction City* (*The Potemkin Village*), 2015-2017.

Dans ces décors, ils s'entraînent. Durant les entraînements, les balles et les armes ne sont pas réelles. Les bombes, le sang et les blessés non plus. Des scénarios destinés à reproduire les futures missions guident les actions. Cependant, on dit que la tension et la pression de la bataille sont *réelles* : « Nous essayons de reproduire le pire jour possible qu'ils verront jamais et nous nous assurons qu'ils en tirent les leçons. En Afghanistan, il n'y a pas de retour en arrière. Il n'y a pas d'arrêt ou de pause ou de possibilité de faire à nouveau », dit le Capitaine Richard Floer à un groupe de chercheurs de Stanford qui sont allés voir ces entraînements[1]. Sur le même site, on peut lire que ces exercices ne sont pas entièrement axés sur les manœuvres tactiques offensives et défensives, car les scénarios comportent aussi des jeux de rôle, où les soldats rencontrent des acteurs qui se font passer pour des autorités désireuses, ou non, de négocier la stabilité locale pour tenir compte de la promesse états-unienne d'améliorer les infrastructures.

Une autre série de l'artiste An-My Lê, intitulée *29 Palms* (2003-2004), explore encore les conflits militaires qui ont façonné le dernier demi-siècle de l'histoire des États-Unis – soient la guerre au Vietnam et la guerre en Irak et en Afghanistan. Dans quelques images de cette série, on peut lire des graffitis anti-états-uniens : « Free Sadam », « Kill Bush », « Go home », « Down USA », pour en

1 STANFORD FSI, *Through explosions and gunfire, Stanford scholars see troops train for Afghanistan combat,* https://cisac.fsi.stanford.edu/multimedia/through_explosions_and_gunfire_stanford_scholars_see_troops_train_for_afghanistan_combat_20120430 , (consulté le 22 décembre 2018). Je traduis.

citer quelques exemples. 29 Palms est un endroit situé en Californie, aux États-Unis, et non en Irak ou en Afghanistan. Sailer a photographié des paysages dans Fort Irwin ; Lê, dans 29 Palms : deux bases militaires différentes dans le même désert, à 230 kilomètres de distance. L'une, base de l'Armée de terre ; l'autre, de la Marine. Ainsi, comme Sailer, tout ce que Lê a photographié a eu lieu aux États-Unis et ne constitue pas des vraies scènes de guerre. Lê a enregistré des exercices effectués par des vrais militaires états-uniens, dans le désert californien, en préparation des manœuvres en Irak et en Afghanistan. Alors, les graffitis sur les murs des logements militaires sont de « fausses » inscriptions, dans de « faux » villages, tels des décors construits pour des tournages – Hollywood se trouve, par ailleurs, à environ 240 kilomètres de 29 Palms. Les images de Lê documentent les préparatifs d'une guerre, dans une dimension encore fictive pour les combattants, car non-actualisée.




Image 50 : An-My Lê,
*Security and Stabilization Operations : Graffiti*
(série *29 Palms*),
2003-2004.

Le travail de Lê questionne le processus de construction de la guerre en soi, pas seulement son enregistrement. Une guerre commence avant les vrais combats et, dans le cas de *29 Palms*, on voit la dénonciation de la construction de la psychologie et de l'imaginaire de cette guerre avant même le départ des soldats au Moyen-Orient. La guerre est fictionnalisée avant sa propre réalisation, elle porte des décors avant l'arrivée effective en sol ennemi. Dans ce cas, et dans une certaine mesure, la fiction précède le réel, la réalisation de la guerre ; elle fait partie de sa construction. Cela veut dire que la façon dont la guerre est

communiquée et mémorisée dépend aussi de cette fictionnalisation officielle dans sa préparation. L'entraînement des soldats états-uniens se donne comme un jeu à échelle réelle ; un jeu auquel des procédés de fiction participent comme éléments décisifs dans ses futures conséquences effectives.

Les décors de Sailer et Lê présentés ci-dessus rappellent, à nouveau, celui de la mise en scène de *The Dreadfull Details*, travail de l'artiste français Éric Baudelaire. Le décor de Baudelaire se présente d'abord comme une copie du décor d'une série télévisée états-unienne sur la guerre d'Irak, comme le pointe Grenier[1]. Ce détail constitue une piste qui met en évidence le caractère produit de l'image supposée « photojournalistique » de l'artiste. On a vu que Baudelaire interroge, de manière critique, le statut de la photographie journalistique, celle qui devrait *illustrer* la guerre de façon *crue* sans aucune retouche, qui devrait *représenter* la *vérité* de la guerre – comme attendu également de la photo de Robert Capa. L'artiste remarque que

> *The Dreadful Details* est un projet photographique très discursif. Il tente de regrouper de nombreuses questions de l'histoire de l'art dans une image qui traite de la guerre et de sa représentation. Au départ, il s'agissait d'une commande du Ministère de la Culture français. Je pense qu'ils s'attendaient à ce que je me rende en Irak ou dans une autre zone de conflit pour faire des paysages avec une caméra grand format. Au lieu de cela, je suis allé à Los Angeles dans un petit ranch qui avait été converti en plateau de tournage. Il y avait un « village mexicain » transformé en « village afghan » après le 11 septembre. En 2006, lorsque j'ai commencé à travailler sur *The Dreadful Details*, il s'agissait d'un « village irakien » entièrement construit par un charpentier de 25 ans qui n'avait jamais quitté les États-Unis et qui avait fondé ses constructions sur des images de *Time* magazine. J'ai utilisé l'argent de la commission pour embaucher des personnes qui avaient travaillé sur un plateau de télévision hollywoodien en Irak, des acteurs et des figurants jouant souvent des Arabes (bien que la plupart d'entre eux n'étaient pas arabes), d'anciens Marines ayant travaillé comme consultants en télévision, des gens pour les costumes et le maquillage, et ainsi de suite. Et j'ai essayé de composer avec eux une image de guerre dans la tradition des peintures d'histoire, comme celles avec lesquelles j'ai grandies en visitant le Louvre, réalisées par des artistes comme Géricault, Delacroix et Manet.[2]

1 C. Grenier, *La manipulation des images dans l'art contemporain*, *op. cit.*

2 *Eric Baudelaire by Benoît Rossel - BOMB Magazine*, https://bombmagazine.org/articles/eric-baudelaire/, (consulté le 18 décembre 2018). Je traduis.

Premièrement, portons attention aux couches de paysages : le passage d'un *village mexicain*, à un *village afghan*, ensuite à un *village irakien* fait constater que les décors de guerre imprègnent l'imaginaire de l'avant-guerre, son *futur*, et de la diffusion de la guerre, son *présent* ; que ceux qui font la guerre ont envie d'y donner une image spécifique de celle-ci, qui est construite avant, durant et après la guerre. Les images sont construites et diffusées de façon telle qu'on les accepte. Dans ce travail, Baudelaire arrive à jouer ce même jeu : il *joue* sur les décors de guerre, ainsi que il fait jouer des acteurs dans ces décors, en s'appropriant les mêmes procédures employées par les autorités qui mènent la guerre, pour les dénoncer et pour nous faire penser à la construction de la représentation de guerre. Et comment *joue-t-il le même jeu* ? En présentant une image évidemment produite – de façon qu'on puisse constater sa ressemblance avec des images « officielles » de guerre, soit du présent soit du passé – et en présentant tous les clichés qu'on *attend* – car nous avons des attentes et on consomme des images par rapport à celles-ci. Sans beaucoup réfléchir, on consomme ce qu'on veut voir, ainsi que l'on *clique* sur des titres qui nous donnent à lire ce qu'on a envie de lire.

Cette constatation peut sembler banale, mais il existe des entreprises réelles qui travaillent sur ce phénomène – voir le cas de Cambrigde Analytica et l'exemple de l'élection de Trump et de Bolsonaro, aux États-Unis et au Brésil, à travers le modelage des fausses informations dont on a parlé précédemment. À propos de la consommation d'images dans ce contexte, l'historien de l'art Hans Belting écrit que :

> Même les politiciens se vendent aujourd'hui comme de la marchandise vivante. Ils n'existent qu'à condition d'être consommés sous forme d'images dans les médias. La stratégie de la publicité a triomphé jusque sur ce terrain. Les masses sont entraînées à une consommation qui est valorisée en tant qu'adhésion politique ou qui est du moins censée en tenir lieu.[1]

De ce phénomène décrit par Belting, il arrive que l'auto-illusion générée par l'adhésion d'opinions prêtes à être consommées témoigne d'un *désir* d'être

1 H. Belting, *La vraie image*, *op. cit.*, p. 43-44.

*trompé*, « Et pour satisfaire ce besoin, il faut précisément une tromperie qui ne soit pas identifiable en tant que telle »[1]. Si les autorités fournissent des images-actions qui cachent leur caractère *produit*, l'image-fiction de l'artiste Éric Baudelaire arrive à renverser ce jeu et à expliciter des procédures de montage d'une image de guerre, ce qui amène à clarifier une *manière de faire* qui peut être appropriée par nous dans notre compréhension de la construction de la réalité vécue. Dans les paroles de l'artiste, on voit sa capacité à rendre explicite que « Le monde n'est plus [...] la matrice des images, mais ce sont elles qui sont devenues les matrices du monde »[2]. Alors, le monde dit réel n'est plus l'origine des images, ou la seule possible, car les images se font elles aussi *origines*.

Ainsi, les images elles-mêmes sont devenues des mondes de référence, des mondes de départ. Dans la vidéo *Steps* (1987), Zbig Rybczynski[3] propose un re-enactment de la scène des escaliers du *Cuirassé Potemkine* (1925), de Sergueï Eisenstein – un re-enactment d'une scène de film et non d'un événement *réel*. On sait que cette scène représente un massacre de civils sur les marches des escaliers du port d'Odessa, en Ukraine. Eisenstein fait référence à un épisode historique fameux, un soulèvement d'ouvriers soutenus par l'équipage du cuirassé Potemkine, pendant la révolution russe de 1905. On oublie parfois que la scène qu'Eisenstein a construite se trouve être une fiction, une invention créant une *version* d'un événement historique ; qu'elle ne correspond pas à l'événement historique en lui-même. Cependant, il est important de se rappeler que toutes les Histoires écrites sur des événements historiques constituent également des *constructions* – critique faite depuis Lucien de Samosate[4]. Les *histoires de l'Histoire* constituent des mondes historiques, *historical worlds* d'après Doležel, qui dépendent des intérêts véhiculés : « […] l'historiographie totalitaire s'est appliquée studieusement à la réécriture permanente de l'histoire, suivant les changements de pouvoir politique »[5].

1 *Ibid.*, p. 45.
2 *Ibid.*, p. 46.
3 Zbig Rybczynski est un réalisateur polonais, né en 1949, qui vit et travaille à Los Angeles.
4 Lucien de Samosate, *Comment écrire l'histoire*, Paris, les Belles lettres, 2010.
5 L. Doležel, « Possible Worlds of Fiction and History », *art. cit.*, p. 796-797.



Image 51 : Zbig Rybczynski, *Steps*, photogramme, 1987.

Revenons à la scène du *Cuirassé Potemkine*. Elle a été tellement *efficace* qu'elle est devenue une « réalité d'image » incarnant – et se confondant avec – l'événement historique. Rybczynski explore cette facette au moment où il met en évidence cette *réalité imagétique*, fictive, comme monde de départ pour sa création : dans son film, on visite la scène du film d'Eisenstein. Cela veut dire qu'on visite un *lieu-image*, qui constitue un *événement d'image*, et non historique, ni un endroit réel, existant dans le monde des phénomènes, ni l'événement originel. Ainsi, le *re-enactment* est *d'image*, car les images d'Eisenstein prennent le statut de site touristique visitable. Comme dans le cas de Baudelaire, un lieu-image est le monde visuel de référence pour la construction d'un troisième degré d'agentivité et de fiction. Un troisième degré qui s'affirme en tant qu'image non représentative d'une réalité figée, non en tant que version officielle, mais comme une image présentant une *autre* version – des mondes possibles visuels qui démasquent les manières dont la réalité est construite.

Toute image-fiction qu'elle est, la vidéo du réalisateur polonais s'auto-dénonce au début et à la fin de son déroulement : sont laissés visibles les studios et le fond bleu *chroma key* pour la compréhension des moyens de fabrication. L'auto-dénonciation du caractère *incrusté*, manipulé et fictif, fait que ces images n'ont pas besoin de légitimer une condition d'événement historique – elle se montrent déjà appartenante à un autre degré d'existence. Au début du film, dans le studio, le personnage russe qui guide des touristes états-uniens sur les escaliers d'Odessa, leur fait imaginer les escaliers invisibles, en déclarant : « Les marches

sont réelles. Elles sont invisibles, mais réelles ». Il commence ensuite à monter ces escaliers et invite les autres personnages à faire de même. Au moment où tous entrent dans le jeu, les marches deviennent visibles : apparaît à l'écran la scène d'Eisenstein. Si le monde de référence d'Eisenstein était l'événement historique en soi, le monde de départ de Rybczynski serait l'événement d'image construit par le réalisateur russe. Finalement, Rybczynski met en évidence l'efficacité de l'image à construire l'histoire, réalité historique.

La même scène des escalier d'Odessa apparaît aussi dans *Le fond de l'air est Rouge* (1977), de Chris Marker. Au début de ce film, les images d'Eisenstein alternent dans le montage avec des images de manifestations enregistrées par des caméras dans les années 1960 et 1970 – des conflits qui ont eu lieu et ont été filmés pendant leur déroulement. Selon l'écrivain et critique de cinéma Bamchade Pourvali,

> En confrontant la fiction et le documentaire l'auteur restitue aux événements leur profondeur. La fiction est inhérente au principe du film. En effet, cette histoire du siècle est énoncée comme l'indiquent les voix off du commentaire par ceux-là mêmes qui l'ont vécue. Dès lors que s'exprime le « je » à l'objectivité des faits, autrement dit le documentaire, répond la subjectivité du rapport de chacun à ces faits, la fiction. Cette fiction se retrouve dans le traitement des images.[1]

Un traitement qui trouve dans des filtres de couleurs et dans le montage son affirmation, des « [...] montages du passé et du présent, de la fiction et du documentaire, de l'individu et de la collectivité, montrent que loin de s'opposer chacun est en fait le répondant de l'autre et qui, mis en résonance, disent leur vérités mutuelles »[2]. Dans le rapport entre le fait et la fiction, où se trouvent des frontières bougeantes, les côtés opposés se parlent : dans leur relation processuelle se bâtissent des structures flexibles, non-manichéennes.

Selon Mitchell, « Toute histoire renferme en réalité deux histoires : l'histoire des faits tels qu'ils se sont déroulés et l'histoire des faits tels qu'ils ont été perçus.

1 Bamchade Pourvali, « Chris Marker, cinéaste inclassable », dans Philippe Dubois (ed.), *Recherches sur Chris Marker*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2002, p. 113-114.

2 *Ibid.*, p. 115.

La première porte sur les événements ; la seconde sur les images et les mots qui définissent le cadre au sein duquel ces événements acquièrent une signification »[1]. Dans le cadre de la guerre contre la terreur menée par le gouvernement états-unien depuis le 11 septembre 2001, « […] l'on peut distinguer l'histoire de ce qui s'est effectivement produit et l'histoire de ce qui en a été dit en vue de la justifier, de l'expliquer et de la relater »[2]. Selon l'auteur, même si les images jouent depuis toujours un rôle essentiel en politique, en guerre et dans les perceptions collectives de l'Histoire, aujourd'hui leur rôle s'est accru, ainsi que le temps de diffusion des événements et des discours autour d'elles. Les guerres contemporaines peuvent être vues en temps réel, à travers les médias de diffusion traditionnels – télévision et radio – mais également à travers les médias sociaux tels que YouTube et Twitter[3]. De cette façon, « La mise en forme de la perception historique n'a pas à attendre ses historiens et poètes ; elle se trouve immédiatement représentée sous la forme d'images diffusées dans le monde entier, dans lesquelles le textuel et l'audible se mêlent au visible »[4].

Alors, dans ce contexte, une troisième histoire serait envisageable. Une troisième histoire qui pourrait apparaître au moment où le troisième degré serait créé. Trois degrés : l'événement historique au moment où il se déroule, les images officielles de cet événement, la ré-élaboration de ces dernières pour en donner une autre version. Dans le cadre de cette thèse, cette ré-élaboration est vue à travers des images-fiction photographiques produites par certains artistes qui ont envie de questionner les images historiques officielles et leur efficacité, dans un acte du *fingere*, une action de déterrement d'un cadavre pour lui donner une analyse post-mortem appropriée, comme on l'avait vu dans les mots de Jeremy Deller[5].

---

1 W. J. T. Mitchell, *Cloning Terror*, *op. cit.*, p. 09.

2 *Ibid*.

3 Sur ce sujet, voir : Wagner Perez Morales Junior, 2018, *Visualité et contre-visualité. Les images de guerres et de conflits tournées par des amateurs et leur utilisation dans l'art contemporain. Une politique des images sur un «bruit de fond» godardien*, thèse de doctorat en études cinématographiques et audiovisuelles (dir. Philippe Dubois), Université Paris III Sorbonne-Nouvelle, Paris, 564 p.

4 W. J. T. Mitchell, *ibid*.

5 *Jeremy Deller - The Battle Of Orgreave*, http://www.jeremydeller.org/TheBattleOfOrgreave/TheBattleOfOrgreave_Video.php, (consulté le 18 décembre 2018).

# III.B. SIMULATIONS DE GUERRE

## 1. INTRODUCTION

Selon Mitchell, les pratiques de l'image et de la guerre ont subi une mutation radicale après le 11 Septembre 2001. La guerre contre la terreur se bâtit à partir d'une conception imaginaire et métaphorique devenue réalité[1]. En même temps, un autre phénomène contemporain à ce dernier gagne en importance : celui du clonage, copie de la chose vivante, à la fois un fait scientifique et une construction fictionnelle. Selon l'auteur,

> À la fin du XX^e^ siècle, la métaphore du clonage, l'idée de produire la copie vivante d'une chose vivante, est venue supplanter la notion moderniste de « reproduction mécanique ». Le vieux modèle de la ligne d'assemblage et de l'image reproduite mécaniquement (dont le paradigme est la photographie) s'est vu supplanté avec l'avènement d'une nouvelle ère que j'appelle l'« âge de la reproduction biocybernétique », née de la synthèse des biotechnologies et des sciences de l'information. Son symbole iconique est le clone, au même titre que le robot ou l'automate était la figure de proue de la modernité.[2]

Dans le contexte présenté par l'auteur, deux guerres se rejoignent : la guerre des clones et la guerre contre la terreur, car « Toutes deux sont des métaphores devenues littérales, des images devenues réelles. »[3]. L'époque évoquée par Mitchell, l'« âge de la reproduction biocybernétique », succède alors celle de la reproduction technique moderne, celle *de l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*[4]. De ce mot « biocybernétique », on explorera la particule *bio-* dans le prochain chapitre ; en ce qui concerne la *cybernétique* et son rapport à l'image, on les croisera avec la pensée de Flusser, qui voyait déjà dans la photographie un déclencheur du processus cybernétique et non seulement un moyen de reproduction technique. Cette vision m'intéresse dans la mesure où elle s'articule avec la notion de *simulation*, trouvant des échos dans notre étude sur les

1 W. J. T. Mitchell, *Cloning Terror*, *op. cit.*, p. 10.
2 *Ibid.*, p. 37.
3 *Ibid.*
4 Walter Benjamin, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2012.

images photographiques politiques et de guerre. La *simulation* vue par le biais des théories de Flusser et de Mitchell trouve de nouveaux élans qui dépassent des conceptions plus anciennes et manichéennes.

Par ailleurs, le champ de la cybernétique intéresse non seulement par sa relation avec le numérique, mais aussi par son rapport à la *complexité*. Selon Edgar Morin,

> Quand la cybernétique a reconnu la complexité, ce fut pour la contourner, la mettre entre parenthèses, mais sans la nier : c'est le principe de la boîte noire (*black-box*) ; on considère les entrées dans le système (*inputs*) et les sorties (*outputs*), ce qui permet d'étudier les résultats du fonctionnement d'un système, l'alimentation dont il a besoin, de relationner *inputs* et *outputs*, sans entrer toutefois dans le mystère de la boîte noire.[1]

Alors, un caractère d'incertitude persiste dans des systèmes qui fonctionnent, qui trouvent une efficacité et pourtant gardent caché le noyaux de leur fonctionnement. La boîte noire comprend l'*organisation* d'une machine qui travaille avec efficace mais qui, en même temps, contient le désordre du *caché*, de ce qu'on n'arrive pas à comprendre en détail : l'on sait seulement qu'elle marche, car on aperçoit ses effets. L'on explorera ces rapports tout au long de ce chapitre.

Dans ces conditions, derrière leur existence en support numérique et photographique, les paysages chimériques des guerres que nous avons vus précédemment, au niveau du monde des phénomènes, ne se constituent-ils pas comme des *simulations* de futurs champs de bataille ? Une sorte de *simulation* en champ réel qui permet l'action des corps des soldats sur la terre, le mouvement, le soulèvement de poussière et des conséquences sur leur peaux. *Simulation* dans le sens de *fausse apparence*, contemporaine aux simulacres : une *fausse guerre* ? Les catégories du faux sont hétérogènes et se donnent de plusieurs combinaisons : les « vrais vrais », les « vrais faux », les « faux vrais », les « faux faux ». Ces classifications se trouvent dans un catalogue datant des années 1980[2], moment où, pour définir « simulation », on n'envisageait pas encore, de manière concrète, l'apogée du

1 E. Morin, *Introduction à la pensée complexe*, *op. cit.*, p. 49.

2 Fondation Cartier pour l'art contemporain, *Vraiment faux : [exposition, Fondation Cartier, Jouy-en-Josas, du 11 juin au 18 septembre 1988]*, Jouy-en-Josas, Fondation Cartier pour l'art contemporain, 1988.

numérique dans le XXI[e] siècle. Quel est alors le parcours que l'image photographique a tracé entre le monde vécu et la simulation ?

Dans le contexte des théories de la simulation dans les années 1980, la « simulation » est plutôt associée à la notion de « simulacre ». Ce concept a été réintroduit dans le langage philosophique contemporain par Roger Caillois, dans *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, de 1958, mais c'est avec Jean Baudrillard qu'il devient plus connu[1]. Pour Baudrillard, là où a eu lieu l'implosion de toutes les structures duelles, la simulation commence : « Partout, dans n'importe quel domaine, politique, biologique, psychologique, médiatique, où la distinction des deux pôles ne peut plus être maintenue, on entre dans la simulation, et donc dans la manipulation absolue – non pas la passivité, mais *l'indistinction de l'actif et du passif* »[2]. Pour lui, le monde dit *réel* est devenu une simulation, ce qu'il nomme l'*hyperréel* : ni réel, ni irréel ; ni possible, ni impossible. Selon le philosophe, nous vivons cette hyperréalité qui a abolit la *fiction* et la *réalité*, car il n'y a plus de *double*, mais seulement leur implosion. Ni vrai, ni faux : tout est *simulé*.

Selon le philosophe Rainer Guldin, Baudrillard emploie le terme « simulacre » dans le sens d'image en général, mais aussi comme l'image spécifique de la simulation. Guldin explique que le philosophe français se sert de cette ambivalence pour sa description des phases historiques de l'image – ce qui nous intéresse pour mettre en rapport avec la pensée de Flusser sur l'évolution des médias. Pour Guldin, selon Baudrillard

> Le mot « simulation » oscille comme le terme « simulacre » entre la vérité et la fraude. Dans un sens positif, cela peut signifier l'imitation d'un comportement à l'aide d'un appareil, tel qu'un simulateur de vol, par exemple. Cependant, cela peut aussi signifier tricher – quand, par exemple, quelqu'un simule une maladie – ou la fausse ostentation d'une similarité superficielle.[3]

1 Francesco Restuccia, « Gli specchi invertiti. Vilém Flusser e Jean Baudrillard », http://www.losguardo.net/it/gli-specchi-invertiti-vilem-flusser-e-jean-baudrillard/, (consulté le 22 décembre 2018).

2 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 55-56.

3 Rainer Guldin, « Simulacro e imagens técnicas: modelos de simultaneidade por Jean Baudrillard e Vilém Flusser », *VILÉM FLUSSER*, 2016, vol. 19, p. 12. Je traduis.

Dans cette direction, Baudrillard distingue trois ordres de simulacres : l'*opératique* (qui correspond au statut théâtral, de machinerie théâtrale et fantastique), l'*opératoire* (le statut industriel, productif) et l'opérationnel (le statut cybernétique, aléatoire, de la simulation)[1]. Dans *L'Échange symbolique et la mort*[2], Baudrillard décrit les trois ordres comme dans une succession de l'époque moderne (le simulacre comme *imitation*) à l'époque industrielle (le simulacre comme *production*), et, enfin, à l'époque post-industrielle (le simulacre comme *simulation*)[3]. Selon la dernière conception, les simulacres apparaissent toujours avant l'original et suppriment ainsi la différence entre *réalité* et *représentation*.

Sans plus approfondir les théories du philosophe français, on pourrait dire que pour Baudrillard le statut de la photographie se trouve entre la reproduction (deuxième ordre) et la simulation (troisième ordre)[4]. Dans une interview, Baudrillard dit que « La photographie est tout simplement l'outil idéal pour faire disparaître le monde », car elle fixe la fin du réel en effaçant les odeurs, les poids, entre autres[5]. Le réel disparaît car implosé avec le *médium* et, dans ces conditions, il devient « Inutile de rêver d'une révolution par les contenus, inutile de rêver d'une révolution par la forme, puisque médium et réel sont désormais une seule nébuleuse indéchiffrable dans sa vérité »[6]. Inutile de rêver des révolutions. Alors, que faire ? Pourrait-on, peut-être, envisager un détournement par les *manières de faire*, de produire et de présenter d'autres réalités ? Pourrait-on alors commencer à participer au *jeu de la manipulation de l'image*, pour essayer de faire quelque chose ?

Si, pour Baudrillard la révolution industrielle du XIX^e^ siècle marque une rupture radicale avec le passé, avec l'adoption du système de production de masse et la transition des images qui dissimulent la réalité aux images qui ne font que masquer l'absence de réalité, de même pour Flusser, au XIX^e^ siècle, a eu lieu

1 J. Baudrillard, *Simulacres et simulation*, *op.cit.*, p. 187-188.
2 Jean Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, 2016.
3 F. Restuccia, « Gli specchi invertiti », *art. cit*.
4 *Ibid.*
5 Susan Loehr, *Jean Baudrillard : la disparition du monde réel*, https://youtu.be/kiHpGAjA33E, (consulté le 20 décembre 2018).
6 J. Baudrillard, *Simulacres et simulation*, *op. cit.*, p. 125.

un tournant technologique considérable qu'il associe à l'invention proprement dite de la photographie[1]. Flusser considère l'appareil photo comme le premier *appareil* qui fixe une transition et une coupure avec les objets techniques qui l'ont précédé, appelés par lui *machines*, et la photographie analogique comme la première forme d'une *image technique*.

Dans son article qui met en relation les théories de Baudrillard et de Flusser, Guldin explique que, comme Baudrillard, Flusser décrit une évolution historique de l'image qui se déroule en différents stades, mais qui se fonde sur une dialectique récursive entre *image* et *texte*[2]. Flusser développe une théorie de l'évolution historique des médias qui commence par les images dites *traditionnelles* :

> Dans une telle vision, l'humanité apparaîtra sous trois formes existentielles, sous trois climats : jusqu'à environ 2000 ans av. J.-C. dans le climat de la magie. Entre 2000 av. J.-C. (invention de l'écriture) et 1850 apr. J.-C. (invention de la photographie), dans le climat de la conscience historique. Et à partir de cette date, dans un climat qui n'a pas encore de nom (et qui, nous l'espérons, ne s'appellera pas le « climat du totalitarisme »).[3]

À cette dernière époque correspond la prédominance de l'image technique. Flusser voit l'invention de la photographie comme un événement historique comparable à « l'invention » de l'écriture. L'écriture inaugure l'histoire au sens strict, contre ce qu'il appelle l'idolâtrie. La photographie quant à elle inaugure une période post-historique, contre la *textolâtrie*[4].

Guldin résume le chemin technologique décrit par Flusser de cette façon : les gens inventent des images pour se guider dans le monde où ils se trouvent. Cependant, au fil du temps, ces images sont placées *entre* les personnes et ce qui les entoure. Pour cette raison, l'écriture a été inventée, dans le but de réguler les images obstruantes de la réalité et de libérer les gens d'une induction à l'*idolâtrie*. Toutefois, le même problème se reproduit avec les textes, car

1 R. Guldin, « Simulacro e imagens técnicas », *art. cit.*
2 *Ibid.*
3 Vilém Flusser, *Nascimento de imagem nova*, s. d., http://www.flusserbrasil.com/art381.pdf, p. 10-11. Je traduis.
4 V. Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, *op. cit.*

> Tout comme le monde des images est redevenu représentable à travers des textes, les textes sont redevenus représentables à travers des images techniques. Dans ce modèle dialectique à trois niveaux, le texte et l'image interagissent continuellement. De plus, chaque niveau surmonté est contenu dans le supérieur. Les textes contiennent des images et les images techniques renvoient à des textes qui à leur tour contiennent des images.[1]

Pour Flusser, on ne peut pas expérimenter directement la réalité car il existe toujours des médiums qui nous séparent de la « concrétude » du réel[2]. Dans ces conditions, Flusser emploie les notions de « concret » et « abstrait » au lieu de « réalité » et « artificialité », comme le fait Baudrillard. Selon Guldin, Flusser comprend l'*abstraction* dans son sens étymologique, comme dissociation, détachement, soustraction d'un morceau de quelque chose, de façon que « Les objets deviennent également abstraits lorsqu'ils sont retirés de leur contexte »[3]. Le « concret », à son tour, fait référence à l'idée d'agglutination, de condensation, de façon telle qu'il associe cette notion à la nouvelle *réalité calculée* des images techniques qui apparaissent sur les écrans d'ordinateur et qui résultent d'une agglomération de pixels, c'est-à-dire d'une condensation. La réalité que les images techniques créent est concrète comme la réalité « originale » de la première période de l'évolution décrite par lui, car « Selon les termes mêmes de Flusser : en s'éloignant de plus en plus de la réalité concrète pour devenir une abstraction, on parvient à un stade où une concrétisation du deuxième degré est possible »[4].

Les images traditionnelles (pré-historiques) s'abstraient à partir du monde concret et constituent, d'après Flusser, des abstractions du premier degré. Les images techniques (post-historiques), à leur tour, sont des abstractions du troisième degré car elles s'abstraient à partir de textes qui, eux-mêmes, s'abstraient à partir d'images traditionnelles. Ainsi, en tant qu'abstractions du troisième degré, les images techniques créent une concrétisation du deuxième degré : la *réalité calculée* des images. Selon Guldin, les nouvelles images

1 R. Guldin, *ibid.*, p. 17. Je traduis.
2 V. Flusser, *Nascimento de imagem nova*, *art. cit.*
3 *Ibid.*, p. 18. Je traduis.
4 Rainer Guldin, « Iconoclasm and Beyond: Vilém Flusser's Concept of Techno-Imagination », *Studies in Communication Sciences*, 2007, vol. 7, n° 2, p. 17. Je traduis.

numériques produites sont le résultat d'un geste concrétisant : au lieu de représenter un autre monde, elles projettent une nouvelle réalité à partir d'opérations numériques[1].

Le contexte numérique actuel change notre perception du monde et notre rapport à ce dernier, dès lors que les images se font elles aussi *origines* ; quand, selon la formule de Belting, *le monde n'est plus la matrice des images, ce sont elles qui sont devenues les matrices du mond*e[2]. Cette nouvelle réalité s'associe au troisième degré de l'histoire dont on a parlé à la fin de la partie précédente : les images sont devenues des mondes de départ pour la ré-élaboration des versions officielles des événements historiques, fournissant d'autres versions possibles, présentées elles aussi en images – des images techniques mais post-photographiques, dans le sens de Dubois[3], appartenant à un moment post-historique, dans le sens de Flusser[4].

Comme on l'a vu, la théorie de l'évolution des médias que Flusser crée est basée sur les relations entre concret et abstrait, image et texte. Les termes ne sont pas mis en confrontation de façon dualiste, pas plus qu'ils n'ont leur frontières effacées, mais sont compris comme des relations dialectiques interconnectées, de sorte qu'il n'existe pas entre eux de hiérarchie, ni de terme qui prévale l'autre, mais un rapport réversible de moments intercalés entre les différents stades. Tout comme des côtés opposés qui *se parlent*, dans une relation processuelle flexible. En fait la *processualité* soutient et permet des frontières maintenues dans un système complexe et non-manichéen. Dans ces conditions, « Les images transposent la réalité en situations. L'écriture transfère le temps magique circulaire des images au temps de l'histoire linéaire. L'appareil photo traduit l'histoire en programmes »[5]. La simultanéité des différents stades surmontés persiste dans le stade de l'image technique, qui *n'a pas encore de nom* ni ne suit la logique de l'histoire linéaire.

1 *Ibid*.
2 H. Belting, *La vraie image*, *op. cit.*, p. 46.
3 P. Dubois, « De l'image-trace à l'image-fiction », *art. cit.*
4 V. Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, *op. cit.*
5 Anke K. Finger, Rainer Guldin et Gustavo Bernardo, *Vilém Flusser: An introduction*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011, p. 102. Je traduis.

On a vu que, différemment des images traditionnelles, les images techniques, d'après Flusser, sont des produits des *appareils* et inscrivent en elles les *programmes* de ces appareils, desquels elles découlent. Dans le glossaire que Flusser établit dans son livre *Pour une philosophie de la photographie*, un « appareil » est défini comme un *jouet simulant la pensée* ; un « programme » est un *jeu combinatoire aux éléments clairs et distincts*. Les définitions de Flusser peuvent paraître ambiguës tout au long de l'ensemble de son œuvre, mais on essaiera de mieux les saisir pour avancer et pour les croiser avec ce qu'on avait exploré de la théorie de Mitchell, dans le but de comprendre le fonctionnement de l'image-action et de l'image-fiction.

L'appareil pour Flusser *simule* le système nerveux, différemment des instruments qui *simulent* un organe du corps humain. La caméra ne simule pas simplement l'œil humain, car en elle s'inscrit, au-delà d'un *mécanisme*, un *programme*. Selon Flusser

> L'appareil est une espèce du genre « machine » et la machine est une espèce du genre « instrument ». Les instruments sont des objets manipulés par les hommes comme des extensions du corps humain : le marteau est un poing prolongé, la roue est une jambe améliorée. Les machines sont des instruments passés au tamis de la théorie scientifique : l'automobile est un chariot à bœufs passé au tamis des théories physiques, un métier automatique est un métier manuel passé au tamis des mêmes théories. Les appareils sont des machines qui cherchent à produire des sens [...]. Pour résumer : les appareils sont des instruments qui ont traversé le tamis des théories pour fabriquer des sens ; ou : les appareils sont des machines qui ne visent pas tant à changer le monde qu'à lui donner un sens.[1]

Cependant, Flusser remarque que cette définition est insuffisante. Il faut ajouter que les appareils sont des machines si complexes, originaires des théories si élaborées, que personne ne comprend véritablement leur fonctionnements exacts. Dans ces conditions, « Ces systèmes hypercomplexes sont mieux contrôlés lorsque la tentative de les comprendre dans leurs détails est abandonnée et concentrée dans le contrôle de ce qui entre et de ce qui sort ("input" et "output").

1 V. Flusser, *Nascimento de imagem nova*, *art. cit.*, p. 13. Je traduis.

Les appareils sont des "black box" »[2]. Ainsi, les appareils comprennent la complexité, sans l'exclure – comme l'a observé Morin[3]. Ils débutent le processus cybernétique et comprennent quelque chose de plus que les machines, car non seulement mécaniques, mais encore ils *simulent* le système nerveux humain. Au-delà des dualismes modernes, les appareils aideraient-ils à comprendre le fonctionnement de l'image-action et de l'image-fiction, dans l'articulation entre manipulation et simulation ?

## 2. VUES AÉRIENNES

Dans la perspective de Flusser, la période correspondante à la *simulation* dans l'évolution de l'image débute avec la technicisation de cette dernière, qui commence avec l'invention de la photographie. Aujourd'hui, on sait que ce processus se prolonge avec la généralisation de la numérisation de l'image. Comment la notion de « simulation » se rapproche à la théorie développée jusqu'ici ? Est-t-elle une conséquence directe de la technicisation photographique de l'image ? Correspond-t-elle au processus de *numérisation* ? Il n'est pas évident de pointer l'idée de *simulation*, tant elle est complexe et ancienne, développée en philosophie depuis Platon. Il ne sera pas question ici de retracer tout ce chemin qui passe par de nombreux philosophes et qui culmine dans les années 1980 avec Jean Baudrillard et Paul Virilio. Je m'intéresserai plutôt à la *simulation* post-tournant-numérique, avec laquelle je considère que Flusser *flirtait* déjà.

À ce stade, notre parcours essaiera de localiser cette *simulation* technique dans le contexte photographique à partir du moment où on commence à photographier pour *calculer* des espaces, notamment à faire des photographies aériennes, à partir du milieu du XIX$^{e}$ siècle. L'angle de vision vertical ou plongeant que les vues aériennes proposent affecte le rapport de l'être humain au monde, car

2 *Ibid.*
3 E. Morin, *Introduction à la pensée complexe*, *op. cit.*

> La photographie aérienne nous met en face d'une « réalité » transformée en un texte, en quelque chose qui nécessite une lecture ou un décodage. Il y a césure entre l'angle de vision sous lequel la photo a été prise, et cet autre angle de vision qui est requis pour la comprendre. La photographie aérienne dévoile donc une déchirure dans le tissu de la réalité, une déchirure que la plupart des photographies prises au sol essaient à grand peine de dissimuler. Si toute la photographie promeut, approfondit et encourage notre fantasme d'un rapport direct au réel, la photographie aérienne tend – par les moyens mêmes de la photographie – à crever la baudruche de ce rêve.[1]

Cependant, le *point de vue* n'est pas le seul facteur à compter dans ce changement de perspective. Il semble que la croyance que l'on a à propos de la photographie en tant que médium de capture du réel commence à se briser à ce moment de l'histoire. Selon la professeure en études cinématographiques et audiovisuelles, Teresa Castro,

> Apparement simple question d'angle ou de point de vue, la vue aérienne est un problème de culture visuelle aux multiples surprises et paradoxes. Longtemps resté sans aucun équivalent dans la réalité empirique (on parle, par exemple, de vue *à vol d'oiseau*), ce point de vue est devenu, tout au long du XX[e] siècle et grâce aux développements parallèles des technologies du vol et des technologies de l'image, l'une des formes privilégiées de notre rapport à l'espace, illustrée actuellement par la popularité du logiciel Google Earth.[2]

Ainsi, l'histoire de la photographie aérienne constitue non seulement un changement de perspective et de profondeur à l'intérieur d'un cadre photographique, mais affecte aussi le champ social du visuel.

Alors, revenons à l'histoire de ce phénomène. Dans une publication consacrée à l'Exposition de 1855, « Le onzième chapitre, intitulé "Topographie N°II. Arpentage au daguerréotype", décrit comment un ancien géomètre prévoit de lever le cadastre à partir de photographies réalisées en ballon captif »[3]. Cette

1 Rosalind E. Krauss, *Le Photographique : pour une théorie des écarts*, Paris, Macula, 2006, p. 97.

2 Teresa Castro, *Le cinéma et la vocation cartographique des images : questions de culture visuelle*, thèse de doctorat en études cinématographiques et audiovisuelles (dir. Philippe Dubois), Université Paris III Sorbonne-Nouvelle, 2008, p. 228.

3 Thierry Gervais, « Un basculement du regard. Les débuts de la photographie aérienne 1855-1914 », *Études photographiques*, mai 2001, n° 9. Selon Castro (*Le cinéma et la vocation cartographique des* images, 2008, p. 237), les prémices de la photographie aérienne en France sont aujourd'hui bien connues, grâce au travail de Thierry Gervais, *La Photographie aérienne en France de 1858 à 1914. Les prémices de*

même volonté se manifeste dans les essais du système de photographie aérostatique de Félix Nadar, produits quelques années plus tard, et qui avaient comme but initial le renouvellement de la cartographie par la photographie aérienne. Selon Castro, la finalité de Nadar était de

> […] produire une carte à partir d'une photographie prise *selon un axe vertical*. Bien qu'il ne parviendra jamais à la réaliser – les photographies aériennes que l'on connaît de lui, prises le 16 juillet 1868 à Paris, sont obliques –, la *métrophotographie* – technique permettant de construire une carte à partir de deux photographies d'un même lieu – autant que la *photogrammétrie* – technique permettant de déterminer les dimensions des objets photographiés – poursuivront cet idéal.[1]

Pour la science cartographique, ces premiers essais n'ont pas donné de bons résultats. Cependant, « La photographie aérienne au XIX^e^ siècle, en ballon ou en cerf-volant, ouvre un champ d'expérimentation qui produit une nouvelle iconographie, mais elle n'est pas un outil. C'est avec l'avion et à cause de la guerre de position à l'automne 1914 que les militaires s'intéressent sérieusement à la photographie aérienne »[2]. Comme le remarque le réalisateur allemand Harun Farocki, « Pendant la Première Guerre mondiale déjà on se servait de photographies aériennes pour la reconnaissance en territoire ennemi. Avant même qu'il y ait des avions, des ballons et des fusées emportaient des appareils photographiques dans les airs – on a même ficelé des petits appareils sur des pigeons voyageurs »[3].

Alors, ce développement s'est produit à côté de celui de la photogrammétrie, qui naît en France, à partir de la méthode métrophotographique du colonel Laussedat. Cette méthode consistait à superposer deux photographies d'un même espace pour créer un effet tridimensionnel pour nos yeux, ce qui permettait non seulement d'observer un territoire, mais aussi de déterminer les dimensions et les volumes des objets

---

*la vision en plongée*, mémoire de DEA d'histoire de l'art (dir. José Vovelle), Université Paris I Panthéon-Sorbonne, 1998.

1 T. Castro, *Le cinéma et la vocation cartographique des images*, *op. cit.*, p. 236.

2 T. Gervais, *ibid*.

3 Harun Farocki, *Reconnaître et poursuivre*, Courbevoie, Théâtre typographique, 2002, p. 38.

observés. Au départ, cette méthode n'est pas utilisée en France, alors qu'en Allemagne un « Institut photogrammétrique » est créé[1]. Cette époque connaît une généralisation de la photographie aérienne dont l'emploi est de plus en plus militaire. Selon le Farocki,

> Appréhender une image photographique comme un instrument de mesure, c'est pousser à une mathématisation, une calculabilité, et en fin de compte à une « numérisabilité » du Monde-image. La photographie est en premier lieu une *technique analogique*, une image photographique est une empreinte de l'original. Une empreinte à distance, enregistrée avec les moyens de l'optique et de la chimie. Vilém Flusser a fait remarquer que dans la photographie la *technique numérique* était déjà en germe, puisque l'image photographique est constituée de points, se décompose en points.[2]

Alors, dans un stade encore analogique, l'image photographique faite des *condensations* expose déjà, grâce à des techniques de calcul, une *réalité calculée*. Ces vues aériennes, en tant qu'instruments de mesure, vont au-delà d'un processus mécanique de *captation* du *monde concret*, mais touchent déjà le plan de l'image numérique, qui *présente* une concrétisation différente de la réalité – de deuxième degré, d'après Flusser.

Dès l'après-guerre, on constate un emploi croissant de la photogrammétrie pour la réalisation des cartes, jusqu'au développement de l'imagerie spatiale et à la composition des cartes numériques plus récentes que l'on connaît. En outre, on sait que plusieurs outils dont on se sert aujourd'hui, tel quel le GPS par exemple, ont été conçus pour l'usage militaire – des appareils de contrôle spatial qui ont été diffusés et qui sont aujourd'hui banals. Alors, l'image photogrammétrique permet, à partir d'une composition – donc, d'une *manipulation* – de deux images, alliée à des techniques de calcul, la *simulation* tridimensionnelle d'un espace – simulation stratégique pour prévoir l'action de l'armée. La photogrammétrie crée une image qui *simule* un environnement en trois dimensions – étant déjà une articulation entre *manipulation* et *simulation* pour

1 *Ibid.*
2 *Ibid.*

un usage de l'image qui trouve, au-delà des intérêts techniques, des attraits politiques, d'attaque et de domination.

Dans le contexte contemporain, il continue d'exister une imbrication entre la photographie de satellite et le contrôle exercé par certains États (ou entreprises) souverains. Des artistes vont dénoncer et détourner ces usages, comme c'est le cas de Mishka Henner qui a fait un travail intitulé *Dutch Landscapes* (2011), pour lequel il s'est approprié des images de Google Earth[1]. Ces images n'étaient pas de simples vues aériennes prises par des satellites, mais des vues aériennes « censurées », car l'artiste a choisi des endroits spécifiques, voire des bâtiments officiels et stratégiques pour les gouvernements – du point de vue politique, militaire ou économique –, partout dans le monde. Ces gouvernements ont appliqué la *censure* comme *mesure* de sécurité. Sur le site Internet de l'artiste, on peut lire :

> Lorsque Google a lancé son service gratuit d'imagerie par satellite dans le monde en 2005, des images de notre planète uniquement accessibles auparavant aux astronautes et aux géomètres étaient soudainement accessibles à toute personne disposant d'une connexion Internet. Pourtant, les perspectives révélées par cette technologie n'ont pas été universellement adoptées. Les gouvernements préoccupés par la visibilité soudaine des emplacements politiques, économiques et militaires ont exercé une influence considérable sur les fournisseurs de ces images pour censurer des lieux jugés vitaux pour la sécurité nationale. Cette forme de censure perdure aujourd'hui et les techniques varient d'un pays à l'autre. Les méthodes préférées incluent généralement le clonage, le flou, la pixellisation et le blanchiment des sites d'intérêt. Étonnamment, l'un des gouvernements les plus véhéments à imposer cette forme de censure était le gouvernement néerlandais, qui cachait des centaines de sites importants, notamment des palais royaux, des dépôts de carburant et des casernes de l'armée dans son pays relativement petit. La méthode de censure néerlandaise est remarquable pour son intervention stylistique par rapport à d'autres pays ; imposer des polygones audacieux et multicolores sur des sites plutôt que les techniques plus subtiles et plus standards utilisées dans d'autres pays.
> Le résultat est un paysage occasionnellement ponctué de contrastes esthétiques accentués entre les sites secrets et les environnements ruraux et urbains qui les entourent.[2]

1 Mishka Henner est un artiste belge, né en 1976, qui vit et travaille à Manchester (Angleterre).

2 *Mishka Henner*, https://mishkahenner.com, (consulté le 7 janvier 2019).

Henner se sert des données géospatiales de Google pour dénoncer des structures de pouvoir presque invisibles, qui passent inaperçues quand on glisse rapidement le doigt sur l'écran. La manière de dissimuler des endroits politiques du gouvernement néerlandais semble exagérer la zone à cacher de façon telle qu'on arrive à mieux apercevoir l'endroit, l'attention étant attirée. On se rend compte qu'il existe quelque chose d'anormal dans ces images de satellites qui ressemblent plus à des peintures abstraites.



Image 52 : Mishka Henner,
Staphorst Ammunition Depot (série *Dutch Landscapes*),
2011.

D'ailleurs, dès le début de la photographie aérienne, celle-ci lance les bases pour ce qui est devenu la peinture abstraite : *l'art abstrait est né de la photographie aérienne*[1]. Les images de Henner se présentent de manière explicite comme des surfaces à cacher, et ainsi, elles s'auto-dénoncent altérées. Henner a fait un travail de recherche pour recueillir ces images, mais il ne les a pas manipulées lui-même. Il est curieux de constater que cette pratique a été réalisée de façon relativement grossière par un *pouvoir*, un système politique motivé par l'envie de *cacher*. Ce manque de discrétion témoigne l'inefficacité des méthodes employées dans leur but initial.

Henner met en évidence des tentatives de brouillage dans des vues aériennes photographiques, des manipulations ayant pour but de cacher une information mais utilisant des moyens qui auto-dénoncent cette attitude et les méthodes graphiques employées. Cette manipulation finit par simuler un monde

1 Philippe Dubois, « Le regard vertical ou : les transformations du paysage » dans Jean Mottet (ed.), *Les paysages du cinéma*, Seyssel, Champ Vallon, 1999, p. 31.

inexistant à l'œil nu, mais visualisable sur Google Earth ; un monde en image qui, au niveau de son caractère numérique, présente une autre vision, calculée.

Une autre possibilité de manipulation de l'image aérienne peut se donner au niveau du jeu d'échelles. Du côté des images artistiques, l'*Élevage de poussière*, photographie du *Grand Verre* (1915-1923) de Marcel Duchamp prise par Man Ray en 1920, rappelle une image de vue aérienne d'un territoire désert, dévasté. Grâce au jeu d'échelles qu'elle établit, cette image a influencé l'artiste Sophie Ristelhueber à créer la série *Faits* (1992) montrant des vues aériennes du désert du Koweït, en Irak, après le départ de l'armée irakienne, peu après la fin de la première guerre du Golfe[1]. L'artiste déclare : « En passant des vues aériennes au sol, j'ai cherché à faire perdre toute notion d'échelle, comme dans l'Élevage de poussière de Marcel Duchamp. C'est une image qui me fascine et que j'ai gardé en tête pendant tout ce travail. Cette balade entre l'infiniment grand et l'infiniment petit déstabilise le spectateur »[2]. De fait, entre les images de la série, on trouve des vues aériennes prises à distance mais aussi des vues d'objets sur le sol couverts de sable, qui ont été prises de plus près et qui montrent l'impact de la guerre à l'échelle humaine – permettant que le jeu sur l'échelle ne vire complètement à l'abstraction[3]. Cependant, cette « balade » ne nous fait pas perdre la mesure entre le *grand* et le *petit*, mais elle la rend évidente : quand on va et vient entre les images les proportions sont bien distinguées.



Image 53: Sophie Ristelhueber, *À cause de l'élevage de poussière*, 1991-2007.

1 Sophie Ristelhueber est une artiste visuelle française, née en 1949, qui vit et travaille à Paris.

2 Centre Pompidou-Metz, *Vues d'en haut : [exposition, Centre Pompidou-Metz, Metz, du 18 mai au 7 octobre 2013]*, Metz, Centre Pompidou-Metz, 2013, p. 374.

3 *Ibid.*

L'*Élevage de poussière* de Man Ray et Marcel Duchamp habite un plan fictif de l'image photographique, comme une mise en scène photographiée qui joue les échelles de la vue aérienne analogiquement. Le travail de Ristelhueber à son tour, habite un plan documentaire, mettant en scène une vue aérienne effective, prise à partir d'un avion, en contraste avec des photographies au sol – ce qui travaille le *lointain* et le *proche* pour mettre en relation deux échelles de la guerre : l'impersonnelle et la personnelle. La proportion impersonnelle montre que la distance *invisibilise* les êtres humains dans le paysage vertical – comme le suggère le dialogue suivant : « – Est-ce que tu as jamais vu une de tes victimes ? – […] Victimes ? C'est du mélodrame, Johnny. Regarde en bas ! Est-ce que ça te remplirait de pitié si un de ces petits points s'arrêtait de remuer ? »[1]. La dimension personnelle nous conduit à nouveau vers le monde et le temps des expériences humaines, où la mort obtient à nouveau son statut de conséquence effective dans le monde des phénomènes.

Différemment des deux cas cités précédemment, le travail de Marie Quéau, *Odds and Ends* (2013-2018) habite un troisième plan. Les images de cette série montrent un paysage post-apocalyptique annonçant la fin du monde. Une image spécifique attire l'attention : elle semble montrer une vue aérienne oblique d'un désert, couleur jaune ocre. Dans ce cas, Quéau joue le *jeu* d'une autre manière : sans aucune mise en scène, l'artiste photographie le sol couvert de boue – image postérieurement recolorée via le logiciel Photoshop[2]. Dans un premier temps, la photographie de Quéau confond nos regards, mélangeant dans une même prise de vue des éléments qui pourraient indiquer un paysage aérien ou une vue du sol : l'absence de chemins, de traits de parcours humains, ou même d'objets à échelle humaine, renvoie à la possibilité d'y voir une photographie d'un désert. Cependant, dans un second temps, en s'approchant, on constate la présence d'eau sur ce sol – des lacs entre les dunes ?

1 *Ibid.*, p. 364. La citation, tirée du film *The Third Man* (1949) de Carol Reed, sert comme épigraphe du texte d'Alexandra Müller.

2 Je tiens à remercier l'artiste pour ces informations.



Image 54: Marie Quéau,
*Sans titre* (série *Odds and Ends*),
2013-2018.

Dans le cas de Quéau, la relation entre le *lointain* et le *proche* est renvoyée au spectateur, à son regard : l'artiste inscrit dans l'image une ambigüité qui sera dévoilée par le regardeur – différemment de Ristelhueber qui établit elle-même les allers-retours entre le *grand* et le *petit*. En outre, si au départ cette photographie a été prise comme une simple capture d'un sol « réel », la post-manipulation numérique de la couleur de l'image de Quéau pousse à y voir un *désert* – hypothèse que les reflets sur l'eau dénoncent comme biaisée. On découvre qu'il s'agit d'eau boueuse et que les détails nous font voir que cette image n'abstraient pas un paysage lointain. Dans *Odds and Ends*, ce qui se termine n'est pas la planète Terre mais le monde « réel » capturé par une caméra, la photographie du *ça a été* – cette image construit un monde inexistant, qui prend comme départ un flaque d'eau boueuse et le transforme en un paysage apocalyptique ambigu.

## 3. LA SIMULATION À L'INSTAR DE LA MANIPULATION

À ce stade, il convient de faire un point sur l'imbrication manipulation/simulation, existante dans le contexte des images calculées et qui vient briser l'idée de « réalité capturée » depuis l'emploi de la photographie aérienne. Auparavant on a vu que l'image qui *simule* naît d'une *manipulation* – la manipulation est *l'origine*. « Origine » non dans le sens chronologique de l'Histoire linéaire, mais plutôt anachronique, dans le sens que Georges Didi-Huberman

donne[1]. Dans le catalogue de l'exposition *L'empreinte*, Didi-Huberman fait une lecture du texte de Pline, plus spécifiquement du livre XXXV de son « Histoire naturelle », dans lequel l'Ancien parle du début de l'art pictural[2]. L'historien de l'art y détecte les lignes dialectiques qu'il considère les plus élevées : l'origine (anachronique) et l'histoire (orientée), l'impression (tactile) et l'imitation (optique), l'image (instance juridique de transmission généalogique) et l'art (instance humaniste de permutation rhétorique). Selon Didi-Huberman, Pline met ces parties en jeu en annonçant toute la relation entre la *partie* et la *contrepartie*, cette dernière ignorée dans l'humanisme néo-vasarien qui apparaît comme source de l'histoire de l'art occidental et qui aurait davantage pris en considération le côté de la *partie*, nous faisant oublier l'anachronisme au détriment d'un progrès de l'art.

Dans ce contexte de lignage théorique, peut être que la *simulation* peut aussi être vue d'une perspective *matérielle*, et pas uniquement *optique*, comme nous l'associons habituellement en temps de réalité virtuelle. Matérielle non pas dans le sens de quelque chose que l'on peut forcément toucher, mais dans le sens qu'évoque le domaine de l'impression[3]. Dans son texte, Didi-Huberman défend que parler de *l'empreinte* en tant *qu'institution* de *l'image* revient à dire qu'elle offre à la notion d'image un paradigme qui n'a pas encore été reconnu dans notre compréhension historique, philosophique et anthropologique de celle-ci[4]. Un paradigme qui se positionne comme un contre-modèle et non comme un anti-modèle : il n'y a pas une seule histoire de l'art, mais il y a au moins deux ensembles qui se débattent l'un contre l'autre. L'empreinte serait donc la contrepartie nécessaire de la partie *modèle général* de *l'image-imitation* ; en tant que *contact*, elle est la contrepartie de chaque dimension optique – selon l'hypothèse dialectique présente dans le texte en question. À partir de cette observation, l'auteur cite l'exemple de Pline l'Ancien, déjà évoqué, sur ce qu'il appelle

1 Voir p. 181.

2 Musée national d'art moderne-Centre de création industrielle, *L'empreinte : [exposition, Musée national d'art moderne-Centre de création industrielle, Paris, du 19 février au 19 mai 1997]*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1997.

3 Il est important de souligner que mes études en Gravure à l'École des Beaux-Arts de l'Université Fédérale de Minas Gerais influencent ma façon de penser et de concevoir l'*image*, qui doit beaucoup à cette formation pratico-théorique.

4 *Ibid.*

l'*anachronisme* de l'impression, pour penser ce que le champ de l'impression pourrait apporter comme contribution à la réflexion de l'image dans le présent. Je reviendrai sur ce sujet dans le Chapitre IV.

La tentative d'aborder la simulation par le biais de l'impression ne veut pas dire que l'on peut *toucher* les images simulées. Ce n'est pas la question. Je propose cette approche pour penser cette notion du côté d'une théorie de l'image qui descend de la *contrepartie* et qui considère la manipulation non comme trompe-l'œil, non de façon péjorative, mais comme quelque chose qui *constitue* l'image, qui l'*origine*. L'image qui *fait* acte, à laquelle je fais référence ici, est une image qui a été manipulée. Cette manipulation *permet* la simulation, soit dans l'image photogrammétrique, soit dans l'image artistique. D'ailleurs, l'image photographique analogique se constitue comme *empreinte* de *lumière* – empreinte non d'un corps physique quelconque, mais d'un couple plus complexe pour la physique : *lumière-matière*, à la fois onde et particule.

Dans ce travail, j'appelle « simuler » l'*acte d'image*, la force performative de donner à voir un monde possible. On voit des artistes qui *manipulent* des données et des images, pour en créer d'autres présentant un fragment qui constitue une simulation d'un monde possible, une *microversion* de monde possible, pour reprendre Dias Carvalho[1]. Dans ce contexte, *simuler* consiste à donner à voir le possible et ne dépend pas forcément de la *nature* de l'image, qu'elle soit numérique ou non – même si le numérique favorise ces processus. La vue verticale aérienne, par exemple, permise à partir des calculs, montre une *autre vision possible du réel*, *ciel et terre comme champ et contrechamp*[2]. L'acte de simulation équivaut à *donner à voir* quelque chose qui n'existe pas (encore), quelque chose d'impossible, de *nouveau*, de différent qui ne correspond pas à l'idée de *monde réel unique* que l'on peut attester de nos yeux. D'après notre conception, la simulation, à l'instar de la manipulation, est un acte d'actualisation d'une virtualité possible – la vue aérienne, par exemple, n'était au début qu'une possibilité fictive de vol d'oiseau, comme on l'a vu. Mais cet acte est accompli par l'image, et non

1 J. D. Carvalho, « Artes e Mundos Possíveis », *art.cit.*

2 P. Dubois, « Le regard vertical ou : les transformations du paysage », dans J. Mottet (ed.), *Les paysages du cinéma*, *op. cit.*, p. 25.

par l'artiste. La simulation est l'*acte d'image* qui donne à voir un fragment de monde possible ; la manipulation est l'*action* que l'artiste accomplit (le *fingere*) et le procédé qui constitue l'image, qui permet la construction d'un fragment de monde possible.

Le caractère *manipulé*, comme on l'a déjà vu, et l'acte de simulation ne sont pas cachés dans les images de mon corpus. Ils sont évidents : l'image se *présente* comme telle, elle s'ouvre aux possibles. Dans la théorie de Flusser,

> C'est là, probablement, la différence décisive par rapport à l'idée de simulation de Baudrillard. Les images techniques calculées sont des simulations pures qui n'appartiennent plus au monde des apparitions, puisqu'elles ont perdu tout rapport avec une réalité reproductible. [...] Cependant, Flusser reconnaît à cet égard, contrairement à Baudrillard, une possibilité totalement nouvelle. Il ne s'agit pas de la perte d'une coïncidence entre réalité et reproduction, mais de la compréhension libératrice d'un monde absolument artificiel qui, d'autre part, dépasse le dualisme métaphysique, ouvrant ainsi le regard sur l'artificialité de toutes les représentations.[1]

Il s'agit d'un changement de la façon de concevoir l'image. Dans le contexte des arts visuels, et selon la théorie que je développe dans ces pages, on peut penser que si les images ont perdu toute relation avec une réalité reproductible, suivant la logique de l'histoire de l'évolution de l'image de Flusser, elles pourraient maintenant être en relation avec d'autres réalités simulées, c'est-à-dire avec d'autres mondes possibles. Jairo Dias Carvalho écrit que

> Dire qu'un art constitue un microverse, c'est dire qu'il interprète les possibles qui n'ont pas été actualisés et les fait exister à travers un matériau spécifique. L'art ne peut pas reproduire des mondes entiers, sinon il ferait éclater la réalité. Il ne peut simuler que des mondes incomplets et ne nous fournit que des scènes, des fragments et des découpages de ces mondes. La notion de micro renvoie à l'incomplétude du monde par rapport à ses prolongements implicites dans et hors de l'œuvre. L'art simule une partie de la « réalité » et ne peut pas simuler toute la réalité en la remplaçant complètement par le mode de simulation.[2]

1 R. Guldin, « Simulacro e imagens técnicas », *art. cit.*, p. 14. Je traduis.

2 J. D. Carvalho, « Artes e Mundos Possíveis », *art. cit.*, p. 135. Je traduis.

L'acte de simulation de l'image fissure la réalité dite unique et, dans ces craquelures, d'autres réalités s'insèrent, à partir de la présentation d'autres mondes possibles – comme on l'avait vu dans le deuxième chapitre avec Li Wei et sa tête enfoncée dans le trou d'un miroir[1]. Toujours selon Dias Carvalho, lorsqu'on passe au niveau artistique, ce qui se rapporte au réel se transforme en *version*, en *microversion*, et, dans ce processus, il gagne un *mode d'existence possible*. Pour le philosophe,

> La microversion est une simulation (manière possible d'exister d'un monde) de l'existence d'un monde incomplet. Chaque œuvre d'art est une simulation de l'existence d'un monde à partir d'un matériau, mais ce monde n'est que partiellement suggéré et accédé. Le statut d'un objet artistique est d'être un microverse, une microversion, ce qui est une manière possible d'être d'un monde possible, donc d'un ordre, donc, d'un macro-ordre, donc d'une macro-structure.[2]

Les microversions peuvent être données non seulement par un artiste, un humain, mais aussi par des machines. Si la vue aérienne change l'angle de prise de vue de l'image technique, à partir du moment où on mélange cette innovation de perspective à la photogrammétrie, on arrive à calculer des *tridimensions* à partir des images bidimensionnelles. Les prises de vue aériennes ne comportent pas un effet de tridimensionnalité visible, mais donnent une image avec un effet bidimensionnel d'aplatissement du relief, comme une carte, permettant le calcul des volumes de ce relief. Les volumes sont alors supposés, on pourrait dire *simulés*, en raison des intérêts en jeu. Ce qui est simulé *est* et *n'est* pas dans l'image, en même temps. Cependant, on ne peut faire des calculs que lorsqu'on peut *voir* certains éléments de l'image. Il faut avoir certaines informations, certaines données, pour arriver à en simuler d'autres. Je ne dis pas ici que les premières vues aériennes obtenues par des appareils photographiques montrent des mondes possibles – bien qu'elles arrivent à montrer des perspectives jusqu'alors impossibles à expérimenter. Cependant, ces images se forment déjà à partir de manipulations alliées à des techniques de calcul qui renvoient à ce qu'est

1 Voir pages 111 et 113.
2 *Ibid.*, p. 136.

devenu l'image numérique de nos jours : des images programmées, pouvant simuler d'autres espaces virtuels, non-existants dans le monde vécu. On constate qu'il existe au moins deux facteurs clés dans la simulation, de la façon dont on l'aborde ici : l'un lié à l'*acte d'image*, de présentation visuelle d'un monde possible – ce que l'image présente ; l'autre lié à la *réalité calculée* des images, à la *condensation* permise par l'image photographique – le système qu'elle intègre.

Voyons ce dernier point plus en détail. La théorie de Flusser se montre influencée notamment par l'informatique et la cybernétique, ce qui est très perceptible à partir du vocabulaire employé par le théoricien. Alors, en mathématiques appliquées, la *simulation* correspond à l'ensemble des *traitements* qu'un modèle exécute. *Simuler* consiste à donner des informations d'entrée au modèle, à le laisser les exécuter et à récupérer les données de sortie pour voir si celles-ci sont cohérentes par rapport au phénomène qu'on étudie. On répète cette procédure plusieurs fois, pour plusieurs valeurs différentes, pour voir à quel point le modèle peut être proche du phénomène original. Les modèles ont pour objectif initial de comprendre le comportement du phénomène pour l'expliquer. Pourquoi l'expliquer ? Pour pouvoir connaître le comportement du phénomène dans des situations inconnues. Les simulations numériques permettent de fournir des informations *a priori* sur la dynamique et l'évolution de phénomènes complexes multi-physiques et multi-échelles.

Dans ce sens, le *modèle* est une simplification du phénomène original, il ne correspond jamais exactement à ce phénomène, mais il le simule pour essayer d'avoir les résultats les plus proches possibles de la *réalité* étudiée. Un modèle est *stipulé* et il est important de se rappeler qu'on a travaillé l'idée de *monde stipulé* dans le premier chapitre, avec Saul Kripke. Cependant, un *modèle* n'est pas un *monde*. Rappelons que, dans la théorie de Kripke, la notion de *modèle* accompagne la structure d'interprétation qu'il développe et qui permet d'analyser les valeurs de vérité des variables propositionnelles des mondes possibles. On stipule des mondes et des modèles pour connaître des valeurs de vérités variables.

Dans le cas du modèle mathématique, celui-ci sert comme un *médium* qui permet la simulation mathématique d'avoir lieu, ou mieux, c'est la machine qui sert comme médium – et la machine contient le modèle. Je dirais que la machine est la partie visible et matérielle ; le modèle la partie abstraite, comme une sorte d'*intelligence*. C'est le modèle qui nous permet de simuler plusieurs variables ; en d'autres termes, c'est le modèle qui nous permet de tester des possibilités. Alors, si on envisage la notion de modèle dans le champ ici étudié, où se trouverai-t-il ? Peut-il rendre visibles les possibles simulés ?

Suivant les lignes de Flusser, on voit que les *appareils* se constituent comme des *black box* – dans le cas de la photographie, une *black box* qui produit des images techniques. *Black box*, comme *input* et *output*, est un vocabulaire notamment emprunté du domaine plus élargi de l'informatique. On parle de *black box* en *machine learning*, par exemple, un champ d'étude de l'intelligence artificielle. En I.A., les modèles peuvent être très complexes : il existe des modèles de reconnaissance numérique d'images qui peuvent identifier des images de manière très proche à celle dont nous traitons les informations cognitivement pour les assimiler. Dans ce cas, le modèle peut simuler comment nous apprenons, comment nous assimilons des informations – l'appareil *simule* la pensée, reprenant Flusser. Ceci n'a été possible que par le flot d'informations visuelles que nous avons commencé à produire – la multiplication de mondes de départ imagétiques, ayant l'image comme *origine*. On voit la croissante création d'appareils avec des programmes de plus en plus similaires au système nerveux humain, dépassant les machines modernes qui reproduisent seulement des mouvements mécaniques humains. On traitera cela plus en détail dans le quatrième chapitre.

Alors, dans le fonctionnement de l'appareil, les données seront mises à l'*input* et recueillies à la sortie, à *l'output*. À l'intérieur, dans la *black box*, se trouve le programme, en sachant que « L'appendice humain de l'appareil, le joueur ou le fonctionnaire, peut contrôler ses fonctions en réglant l'*input* et l'*output*, mais il ne peut pas modifier ses programmes. Les fonctionnaires peuvent fonctionner selon la règle de l'appareil »[1]. On voit que la notion d'appareil de Flusser comprend

1 A. K. Finger, R. Guldin et G. Bernardo, *Vilém Flusser*, *op. cit.*, p. 101. Je traduis.

toute une articulation qui va au-delà de la machine-appareil elle-même, car cette « machine » engendre un processus plus grand, auquel participent plusieurs acteurs. Ce qui fait penser au processus dont j'ai déjà parlé, celui que l'image-action et l'image-fiction déclenchent.

En revenant dans le champ abordé dans cette thèse et en poursuivant les réflexions posées ci-dessus, on pourrait penser à l'analogie existante entre les catégories de « modèle » et de « programme ». Le programme est un modèle stipulé lui aussi, mais ses *manières de faire* sont cachées, introduites dans la *black box*. Alors, si on pense que le modèle est stipulé, pourquoi ne pourrait-on pas stipuler d'autres modèles au lieu d'un programme posé ? Dans cette direction, on arrive à l'idée de Flusser de *jouer contre l'appareil* car « […] on peut aussi travailler contre l'appareil en essayant de plier et de modifier son programme pour obtenir de nouveaux résultats. C'est le cas du photographe qui joue avec la caméra pour créer des images inattendues et surprenantes »[1]. On peut altérer le programme à partir de la création d'autres modèles pour l'y substituer. Cela veut dire que, à partir d'un monde de référence donné, on peut stipuler d'autres modèles pour l'aborder, pour en donner à voir d'autres versions de ce monde. On peut changer le modèle à travers l'acte du *fingere*, laissant à l'image la tâche de *simuler* et *valider* d'autres possibles visibles.

Le fonctionnement de l'appareil imagétique, conçu de façon étendue, comprend alors la production de l'image, sa diffusion et sa réception. D'un côté, on trouve l'appareil qui fonctionne comme prévu : des images-action officielles qui circulent, qui cachent leur *programmes*, leur caractères manipulés, qui n'explicitent pas leur *manières de faire* tout en ayant le but de manipuler son spectateur, voir conduire sa pensée et ses opinions. De l'autre, on voit des images-fiction qui coupent ce flux pour le renverser et qui, dans le cas de cette thèse, sont des images artistiques qui s'auto-dénoncent manipulées et qui transmettent à leur spectateurs les *manières de faire*. Images qui ont pour but de dénoncer des systèmes de manipulations de pouvoirs et d'apprendre à participer au *jeu de l'image*, à *jouer contre l'appareil*, tout en comprenant le fonctionnement de

1 *Ibid*, p. 102. Je traduis.

l'image-action. Il apparaît que ces pôles s'entremêlent et ne s'excluent pas l'un l'autre.

Bien sûr, il existe des cas qui dérogent à la règle et qui transitent entre ces deux côtés – rappelons-nous que les frontières sont mouvantes et flexibles, qu'elles ne sont pas rigides. Dans ces conditions, la compréhension de la fabrication de modèles permet de tester les variables et les possibles par rapport à une réalité donnée comme unique ou à une histoire donnée comme officielle. Dans le domaine des arts visuels, cela peut être réalisé à partir de la confection d'images-fiction qui simulent des mondes possibles visuels. Dans le contexte contemporain, on constate l'urgence de stipuler d'autres *modèles*, de donner à voir d'autres mondes possibles valides, d'autres versions de la réalité, d'autres formes d'être, d'exister et de fonctionner.

## 4. JEUX NUMÉRIQUES DE GUERRE

Dès lors, comment se prolonge le parcours de la relation entre la *simulation* et la *guerre* ? On a vu que les militaires se sont servis de la photographie pour la reconnaissance et le repérage des territoires ennemis. Paul Virilio a aussi observé, dans son ouvrage sur la guerre et le cinéma, la manière dont les militaires ont su utiliser les techniques cinématographiques pour organiser et réorganiser sans cesse l'affrontement décisif[1]. En temps de réalité virtuelle, les militaires ont continué à avancer leurs essais de simulation de guerre, avec le développement des jeux vidéos pour l'entraînement des combattants.

Dans cette direction, il est important de remarquer que, pour l'étude des jeux numériques, la tradition théorique des jeux traditionnels ne peut être oubliée : « Le nombre de travaux uniquement consacrés aux jeux vidéo et à leurs applications occulte petit à petit les travaux dédiés aux jeux traditionnels, alors qu'il existe toujours des liens puissants entre jeux traditionnels et jeux vidéo »[2]. Une

1 Paul Virilio, *Guerre et cinéma 1 : Logistique de la perception*, Paris, Éditions de l'Étoile, 1984.

2 Delphine Buzy-Christmann *et al.*, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *Sciences du jeu*, février 2016, n° 5.

approche contemporaine pour l'étude des jeux ne doit pas s'isoler d'un contexte théorique plus large, qui remonte à des ouvrages antérieurs. En effet,

> Il ne faut donc pas déduire trop rapidement que les jeux numériques viennent remplacer les jeux non-numériques ou ne les inspirent que dans un sens. Il existe de très nombreuses influences réciproques et entrecroisements entre ces deux grandes catégories de jeux. […] De la sorte, il nous parait important de repenser les frontières communément admises entre ces types de jeux ou entre le monde « normal » et les espaces de jeux qu'ils soient sérieux ou non. Les jeux ne sont pas un risque pour la société, ils s'adaptent à celle-ci.[1]

De retour aux images, on revient à 29 Palms. 29 Palms est l'endroit même où Harun Farocki a filmé la série des vidéos intitulée *Serious Games* (2010). Différemment des cas d'entraînements des soldats dans des *décors de guerre* – dimension théâtrale des exercices de guerre –, Farocki s'intéresse à l'utilisation des réalités et des jeux virtuels dans le recrutement, la formation et la thérapie pour les soldats. Un contexte virtuel de simulation est exposé : pour s'entraîner, les jeunes soldats jouent à des jeux vidéos associés à des futurs combats. Dans *Serious Games I* et *II*, on voit la guerre qui se déroule sur l'ordinateur, en tant que production qui dépend de l'appareil médiatique, en tant que simulation interactive. Ces deux dimensions d'entraînement – on pourrait les classifier comme analogique et numérique – s'entrecroisent, ne s'excluant pas l'une l'autre.

Dans le contexte d'entraînement des soldats états-uniens, ainsi que dans le contexte des *fake news*, la réalité et la fiction semblent implosées, dans le sens de Baudrillard, sans distinction[2]. Comme pour les garçons du cas de la *Columbine High School*, en 1999, qui avaient perdu la capacité de distinguer la réalité du monde des phénomènes et celle des jeux vidéos. Comme si la distinction entre le *jeu* et le *sérieux* aurait disparu. Cependant, il faut revenir aux pôles pour relocaliser la frontière qui y existe ; on a vu que les frontières bougent constamment, mais il faut les suivre pour ne pas se laisser confondre. Comment peut-on démêler ces notions ? Comment peut-on redessiner et cartographier le réel et la fiction, les

1 *Ibid.*
2 J. Baudrillard, *Simulacres et simulation*, *op.cit.*

notions de sérieux et de jeux, des pôles qui à la fois se mélangent, à la fois s'opposent de façon dichotomique ? Je continue de penser que l'image et le regard artistique peuvent nous apprendre quelque chose à ce sujet.

La dimension ludique qui apparaît dans l'entraînement des soldats dans *Serious Games* de Farocki accompagne l'apprentissage du combat auquel ils sont supposés participer. Dans le champ des *game studies*, « […] l'expression "serious game" qui se traduit en français plutôt par l'expression "jeu vidéo sérieux" est usitée dans les littératures scientifique et professionnelle pour parler de certains emplois du jeu à des fins sérieuses »[1]. De fait, « Un *serious game* se situe entre le jeu vidéo et l'application utilitaire. Il exploite donc le *gameplay* et le *level design* dans un but d'apprentissage, d'entraînement ou encore de sensibilisation à un problème d'ordre politique, éthique, écologique ou bien humanitaire »[2]. Cette notion réanime les discussions, présentes déjà dans les travaux de Huizinga et Caillois, sur le rapport entre ces deux catégories. Dans le cas du programme appelé *Virtual Irak*, sur lequel Farocki travaille, il s'agit d'un *serious game* numérique, qui témoigne d'un processus de programmation, dans sa constitution. Ce programme assure la formation des soldats au combat et présente les mêmes commandements à utiliser pendant la guerre. Il fonctionne presque comme un jeu vidéo commun, mise à part cette spécificité particulière qui connecte le jeu à la réalité future : mêmes boutons, mêmes paysages, mêmes conditions climatiques. Le tout controlé à travers des données géographiques et météorologiques fournies par satellite.

À propos de *Serious Games I : Watson is Down*, Farocki écrit lui-même :

> À l'automne 2009, nous avons filmé un exercice à la base du corps des Marines de 29 Palms, en Californie. Quatre Marines assis dans une classe représentaient l'équipage d'un char de combat. Ils avaient devant eux des ordinateurs portables sur lesquels ils dirigeaient leur propre véhicule et regardaient les autres membres de l'unité se faire conduire dans un paysage d'animation par ordinateur. L'Afghanistan simulé est basé sur des données géographiques de l'Afghanistan. Une rue dans le paysage informatique fonctionne exactement comme dans le véritable

1 D. Buzy-Christmann *et al.*, *« Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », art.cit.*

2 E. Boyer *et al.* (eds.), *Voir les jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 242.

> Afghanistan ; il en va de même pour chaque arbre, la végétation sur le sol ou les chaînes de montagnes. L'instructeur place des engins explosifs et place des insurgés dans la zone. Un tireur d'élite a abattu l'artilleur, ce que nous avons filmé avec la caméra. Lorsque le char passe, il laisse une traînée de poussière. Plus il y a de végétation, moins il y a de poussière. Sur la rue asphaltée, pas de poussière. Même avec toute cette attention portée aux détails, la mort dans le jeu vidéo est toujours quelque chose de différent de la vraie mort.[1]



Image 55 : Harun Farocki, *Serious Games I : Watson Is Down*, photogramme, 2010.

Ici, la simulation se trouve comme un mélange bizarre de fiction *présente* et réalité *future*, ainsi que de *jeu* et de *sérieux*. Elle efface la dureté et le poids lourd du vrai meurtre, de la mort effective dans le monde des phénomènes. Les jeunes soldats sont conditionnés comme des machines à tuer. Selon le docteur en philosophie Francesco Restuccia, dans ce conditionnement

> La dimension ludique n'est pas annulée par la dimension formatrice, mais elle reste tout à fait centrale. Cela pour deux raisons : d'une part, l'apprentissage est plus intuitif et donc plus profond et plus efficace, car il permet d'automatiser certains gestes et de mémoriser des techniques et des commandes. D'autre part, les garçons assimilent l'attitude ludique pour la reproduire à la guerre, de manière à éviter de la prendre au sérieux et à pouvoir considérer leur propre mort et celle des autres comme un simple *game over*.[2]

Alors, le récepteur joue un rôle important dans la compréhension et reconnaissance du jeu comme sérieux ; c'est le joueur qui va donner ce sens au jeu, et non seulement le concepteur du *game* : « Même si l'intention du

1 *Harun Farocki: Serious Games I: Watson is Down*, https://www.harunfarocki.de/installations/2010s/2010/serious-games-i-watson-is-down.html, (consulté le 9 janvier 2019). Je traduis.

2 Francesco Restuccia, « Giochi seri : Harun Farocki e l'uso bellico della realtà virtuale », http://www.lavoroculturale.org/harun-farocki-serious-game/, (consulté le 9 octobre 2018). Je traduis.

concepteur est de proposer un jeu à son public, c'est le joueur qui fait de l'objet un jeu »[1]. Ce complexe montre que, même s'il existe un *programme* qui conduit le jeu au moment de sa conception, le récepteur ne laisse pas de prendre une place importante dans le fonctionnement de ce programme.

Dans ce scénario, les jeux vidéo sérieux peuvent être utilisés dans des buts intéressants – comme dans des jeux modélisant les changements climatiques, par exemple. En même temps, ils peuvent aussi être utilisés comme des outils visant la guerre et la domination. Dans *29 Palms*, An-My Lê présente une réalité d'entrainement à la guerre liée à la mise en scène des situations dans la concrétude de la réalité ; dans *Serious Games I*, Farocki montre la même préparation en réalité virtuelle. Considérer la réalité comme étant *toujours déjà mixte*, selon la formule d'Asselin[2], donne une raison de plus pour voir cette seconde situation comme une concrétude du deuxième degré, comme articulée par Flusser[3]. Les jeux de simulation de bataille exposés montrent jusqu'où la performance et l'image peuvent être utilisées dans leur potentiel comme des armes d'extermination massive. Le *jeu joué* par le pouvoir, par un État souverain et hégémonique, se sert des outils liés au jeux traditionnels (dimension du monde vécu) aux jeux numériques (dimension d'un monde numérisé) pour détruire, pour dominer, pour réduire à néant.

Selon Caillois, « Le jeu n'a pas d'autre sens que lui-même »[4]. Dans un jeu, « Par elle-même, la règle crée une fiction »[5]. Ce sont les règles qui séparent le jeu de la *vie réelle*, où les actes ont des conséquences elles aussi réelles. Dans le cas des jeux vidéos sérieux en articulation avec des tactiques de guerre, on ne peut être totalement sûr que les jeux n'ont pas de conséquences réelles, comme on le dit des fictions. Si un jeu peut nous faire reproduire des mouvements et des tactiques, s'il peut banaliser le meurtre et la mort, il existe aussi des jeux qui

1 D. Buzy-Christmann *et al.*, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *art. cit.*
2 O. Asselin, « L'aura de la technologie », dans J. Féral et E. Perrot (eds.), *Le réel à l'épreuve des technologies*, *op. cit.*, p. 26.
3 R. Guldin, « Iconoclasm and Beyond », *art. cit.*, p. 17.
4 R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 38.
5 *Ibid.*, p. 40.

peuvent faire penser, réfléchir, essayer, dans une dimension virtuelle et fictive qui soit productive. Un jeu qui implique une fiction proposée, qui se sert de cette fiction pour montrer un *nouveau*, peut servir à nous faire penser et comprendre d'autres façons de gérer notre réalité, à comprendre d'autres réalités. Le jeu proposé par un État qui déclare la guerre, les jeux sérieux d'entraînement, qui sont à la fois ludiques et didactiques, comportent des règles strictes. Mais ils mélangent le sérieux et le ludique de façon à ne plus les différencier, proposant des frontières implosées, impossibles à distinguer – tout comme l'image-action impose des confusions entre le *réel* et le *fictif*, le *fait* et la *fiction*.

Différemment, le *jeu de la manipulation* présenté par l'image-fiction comporte moins de règles que de fictions. Dans ce jeu qu'on essaie de théoriser, la fiction se trouve à chaque fois dans une position différente ; elle bouge, elle est difficile à saisir, et donc séduisante, car c'est elle qui capte l'attention de son regardeur, le conduisant dans un apprentissage qui ne confond pas le ludique et le sérieux, mais qui rend explicites leurs frontières flexibles. Si la séduction peut être considérée comme *dangereuse* dans le contexte imagétique, de façon qu'elle pourrait tendre au *contrôle* (image-action), je la vois plutôt puissante par rapport à ce que la fiction peut engendrer dans l'image, par rapport à l'apprentissage qui peut avoir lieu dans le *jeu de l'image-fiction*.

Selon Caillois, le jeu peut être vu comme une *activité* libre (dans les limites des règles), séparée (avec des limites d'espace et de temps fixées), incertaine (aux déroulement et résultat incertains), réglée (instaurant des lois diverses) ou fictive (engendrant une réalité seconde par rapport à la vie courante). L'auteur caractérise l'activité du jeu également comme improductive, « […] ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; […] aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie »[1]. À mon avis, ni le jeu de guerre ni le jeu de manipulation de l'image n'aboutissent à la même situation, une fois la période de la « partie » coupée. Le jeu de guerre, allié à une image-action qui propage la guerre dans la politique et la politique dans la guerre, a des conséquences bien réelles qui persistent encore la bataille finie, qui touchent le monde vécu, tout en

1 *Ibid.*, p. 43.

produisant sa *destruction*. Le jeu que l'image-fiction propose, à son tour, a des effets dans notre vie courante, lorsqu'il stimule la pensée, l'imagination et l'*action libre* ; c'est un jeu qui produit des *réalités secondes par rapport à la vie courante*, d'autres versions, reconstructions, renversements de situations. Un jeu qui propage un mouvement *productif*.

Alors, j'appelle « jeu » le processus déclenché par une image-fiction, qui passe par l'artiste et par le spectateur, entre intention, acte d'image et réception. Dans ce processus, les récepteurs, artistes ou non, vont apprendre des *manières de faire monde*. Je considère ce processus comme un jeu « sérieux », car imprégné des choses à transmettre, porteur d'une dimension ludique et formatrice, démontrant les frontières flexibles mais existantes entre le *jeu* et le *sérieux*, entre le *fait* et la *fiction*, entre le *réel* et le *fictif*. Considérer le jeu comme activité libre signifie : « On ne joue que si l'on veut, que quand on veut, que le temps qu'on veut »[1].

Caillois remarque que le jeu implique le *doute*. En conséquence, il implique une croyance, une prise de position pour la situation contrefactuelle qu'il pose. Si l'on y participe, si l'on y croit et si l'on se laisse séduire par l'image-fiction que le jeu comporte, l'on obtient le droit d'interférer dans ce jeu de la manipulation de l'image dont je parle. La principale *façon de bouger* dans ce jeu est par la manipulation, procédé à partir duquel on produit des images-fictions qui sont porteuses de ses propres procédés de constitution : en conséquence, on voit des images qui s'auto-dénoncent. C'est dans ce sens que je dis que la manipulation constitue et origine l'image. Si dans la surface d'une image on trouve les pistes de sa constitution, révélant sa *manière de faire*, on peut apprendre par cette expérience et observation comment le monde que l'image simule a été stipulé – car on apprend mieux quand on participe au processus.

L'acte de simulation de l'image est actif et présent. Suivant cette logique, à chaque image-fiction qui s'auto-dénonce et qui présente un monde ou une version de monde, on y apprend de nouvelles *manières de faire des mondes*. Cela constitue une sorte d'apprentissage par l'image, mais non dans le sens d'une

1 *Ibid.*, p. 38.

éducation close qui sert à l'univers des arts seulement, où qui sert à donner des techniques de « lecture » d'image ou d'identification de symboles. Dans le sens d'une éducation pour la vie, des façons dont on la (di)gère. Comme discuté lors de la table-ronde du festival Circulation(s) 2018, dont j'ai déjà parlé, l'éducation aux médias et à l'image est une direction valable pour apprendre à participer à ce grand jeu de manipulation de l'image[1].

Dans ce contexte, la *croyance* joue un rôle important, « L'auto-illusion ou le désir d'être trompé appartiennent à l'essence même de l'idolâtrie. Et pour satisfaire ce besoin, il faut précisément une tromperie qui ne soit pas identifiable en tant que telle »[2]. La nécessité de *croyance* alliée au régime manichéen du vrai/faux a comme conséquence des choix et des opinions simplistes, dans la mesure où elle est une composante d'un *programme* prévu. De fait, on sait que

> […] l'affirmation que les nouvelles images ne peuvent pas mentir est erronée et que c'est une erreur délibérément provoquée en nous par les nouvelles images. Mais bien que nous le sachions, nous retombons toujours dans le piège préparé pour nous par les nouvelles images : chaque fois que nous voyons une photo, un film ou une émission de télévision, nous pensons voir des « symptômes de la réalité ». [3]

Selon Flusser, le caractère objectif des images techniques amène le spectateur à leur accorder autant de confiance qu'à ses propres yeux[4]. Dans une autre perspective, si l'on considère la *croyance* alliée au régime des multiples versions et des mondes possibles, à des régimes variables de vérités, l'on trouve comme conséquence l'incitation à la pensée, à l'imagination, à la multiplicité. Cette perspective permet de participer au jeu qui implique le *bénéfice du doute*, pour utiliser les termes de Fontcuberta[5]. Un jeu qui détourne le programme prévu, donc non prévisible.

---

1 « Fiabilité de l'image photographique : de la preuve au simulacre », Festival Circulation(s), Le Centquatre, Paris, 11 avril 2018.

2 H. Belting, *La vraie image*, *op. cit.*, p. 45.

3 V. Flusser, *Nascimento de imagem nova*, *art. cit.*, p. 13. Je traduis.

4 V. Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, *op. cit.*, p. 18-19.

5 Artpress, *Joan Fontcuberta : le bénéfice du doute*, https://www.artpress.com/2017/02/23/joan-fontcuberta-le-benefice-du-doute/, (consulté le 27 décembre 2018).

Selon Flusser, les images techniques agissent comme les images traditionnelles de façon *magique*,

> […] elles incitent leurs destinataires à projeter cette magie non déchiffrée sur le monde du dehors. La fascination magique qu'exercent les images techniques peut s'observer partout : partout peut s'observer comment elles chargent la vie de magie, comment nous-mêmes vivons, connaissons, évaluons et agissons en fonction de ces images. Dès lors, il est essentiel de se demander à quelle sorte de magie nous avons ici affaire.[1]

La *magie* des images techniques n'est pas la même que pour les images traditionnelles, car l'actuelle magie est *une ritualisation des modèles qu'on appelle des « programmes »* ; « L'ancienne magie est préhistorique ; la nouvelle magie est "post-historique", elle vient après la conscience historique. Le nouvel enchantement ne vise pas à changer le monde du dehors, mais nos concepts sur le monde. C'est une magie de second degré, un tour de passe-passe abstrait »[2]. Une magie alors qui aide à créer d'autres réalités, à les actualiser, travaillant nos façons de gérer les mondes.

On a vu que ce que Flusser nomme *programme* est un *modèle* géré par des fonctionnaires qui le valident et le font demeurer au fil du temps. Le programme est inscrit dans l'appareil, « […] des *black boxes* qui simulent la pensée au sens d'un jeu combinatoire avec des symboles analogues à des nombres [...] »[3]. Dans ce contexte,

> Tous les appareils (pas seulement les ordinateurs) sont des machines à calculer, et sont, en ce sens, des « intelligences artificielles » – l'appareil photo lui aussi, même si ses inventeurs ne purent s'en rendre compte. Dans tous les appareils (et déjà dans l'appareil photo), la pensée en nombres prend le dessus sur la pensée linéaire, historique.[4]

Si l'on considère que les *appareils* sont étendus, qu'ils ne se situent pas uniquement dans un objet – caméra par exemple –, à partir de la modification des

1 V. Flusser, *ibid.*, p. 20.
2 *Ibid.*, p. 21.
3 *Ibid.*, p. 42.
4 *Ibid.,* p. 41.

modèles, nous pouvons *jouer contre l'appareil*, c'est-à-dire transformer *l'image qui simule* en une *machine* de réversions, créatrice d'autres versions : une *machine à mondes*, pour reprendre l'expression d'Alain Boillat. Une composante de l'appareil est passible de renversements, nous permettant d'interférer dans le programme qui y est inscrit. Le *programme* est alors ce qui doit être altéré – il est la clé principale à connaître pour savoir comment inverser les situations de *manipulation*, à travers la *manipulation*, car *il faut jouer le même jeu*. Du point de vue de Flusser, nous pouvons être non des *fonctionnaires*, participants d'un système de *reproduction* du modèle hégémonique, mais des *joueurs*, *homo ludens*, capables d'altérer ce système.

## 5. RECONSTRUCTIONS POSSIBLES

L'idée de *jeu* traverse les textes de Flusser constituant une possible alternative dans la quête de liberté face aux automatismes des appareils culturels qui nous entourent[1]. En *jouant*, il est possible de se connecter à quelque chose pour la connaître, mais aussi de trouver une distance pour la penser, l'analyser : « Jouer serait ainsi, pour Flusser, la seule façon viable d'exercice de la liberté »[2]. Dans ce contexte, la figure conceptuelle de l'*homo ludens* apparaît comme une possible *existence en liberté* « […] dans le tissu culturel que nous avons produit, mais qui tend à nous emprisonner dans des automatismes »[3]. Il est important de se rappeler que le terme « homo ludens » a été introduit par Huizinga pour désigner *l'homme qui joue*, en substitution de la notion d'« homo faber » et en opposition à l'« homo sapiens » du siècle des Lumières[4].

1 Cesar Baio, « O filósofo que gostava de jogar: o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela liberdade », *Flusser Studies*, mai 2013, n° 15, p. 11.
2 *Ibid.*, p. 02. Je traduis.
3 *Ibid.*. Je traduis.
4 J. Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 11.



Image 56:
Luísa Horta et Ricardo Burgarelli,
*Sans titre*,
2013.

Dans une image des artistes Luísa Horta et Ricardo Burgarelli, l'on voit un drapeau noir qui traîne en plis sur le sol de terre[1]. Enraciné dans la surface géologique, elle aussi faite de plis. L'image rappelle celle de Jeff Wall, *Dead Troops Talk* (1992) : terres arides, débris, après-guerre immédiat. Des *artistes qui jouent* : Wall ressuscite des soldats qui, moitié morts/moitié vivants, interagissent entre eux de manière presque primaire et enfantine ; sa photographie ne laisse pas d'évoquer une grande peinture de guerre ou même un *still* d'un film d'horreur. De même, Horta et Burgarelli jouent avec des références historiques et imaginaires et élaborent des témoignages inventés à partir de documents réels et fictifs.



Image 57: Jeff Wall,
*Dead Troops Talk*,
1992.

1 Luísa Horta est une artiste visuelle brésilienne, née en 1984, qui vit et travaille à Rio de Janeiro. Ricardo Burgarelli est un artiste visuel brésilien, né en 1990, qui vit et travaille à Belo Horizonte. Ils ont réalisé ensemble les expositions *Guerra dos Perdidos* (Memorial Minas Gerais Vale, Belo Horizonte, 2013) et *Inferno Verde* (Paço das Artes, São Paulo, 2015).

L'exposition *Guerra dos Perdidos* (*La guerre des perdus,* 2013), dans laquelle l'image était exposée, présentait un montage qui permettait à la fiction de se dérouler et de s'auto-dénoncer. Des images de dossiers pénitentiaires et d'insurrections qui se sont produites au Brésil au début du XX[e] siècle, ont été mélangées à des images actuelles, photographiées par les artistes, constituant ainsi une nouvelle archive manipulée, qui évoque une guerre qui n'a jamais eu lieu. Entre les lignes d'un montage spatial qui à la fois exposait et dissimulait des objets se prétendant des vestiges d'une époque, on perçoit la fiction travestie en *réel*. Cet ensemble simule un passé vécu inexistant, à partir de la manipulation d'archives et des photographies ; un ensemble qui joue le jeu de la construction des contextes politiques et de guerre à travers des images. L'acte du *fingere* des artistes *homines ludentes* – les artistes du *fingere* – résulte à renverser l'unilatéralité des discours historiques sur l'histoire récente du Brésil.



Image 58 : Rosângela Rennó,
*Sans titre (School boy)*,
2000.

Changement d'image : un petit enfant vêtu en uniforme militaire regarde la caméra qui le photographie. *Red Series (Militares)*, créée par Rosângela Rennó[1] en 2000, montre dans dix-huit images d'archives des personnes de tradition militaire et fasciste, parmi lesquelles quelques écoliers. L'artiste récupère ces photographies et les passe sous un filtre rouge. *Sans titre (School boy)* montre alors ce garçon qui peut-être fréquentait l'un des nombreux lycées militaires brésiliens, qui perpétuent encore un enseignement de tradition rigide appliqué

1 Rosângela Rennó est une artiste visuelle brésilienne, née en 1962, qui vit et travaille à Rio de Janeiro.

aux soldats. Qu'attend cet enfant ? Que regarde-t-il ? Se demande-t-il si tous les mondes se terminent, comme le demandait la fillette au début de ce texte ? Voit-il que d'autres mondes sont possibles, que des reconstructions sont réalisables ?

À partir de ces exemples, on peut se demander : que reste-t-il d'une guerre ? Les débris, les morts, les structures réduites en poussière – des bâtiments jusqu'aux corps. Ces images ne montreront pas les dernières terres dévastées, ni les dernières personnes mutilées. Dans une photographie de Cindy Sherman, on voit en reflet dans un petit miroir de poche un visage – le visage d'un meurtrier ? le visage de celui qui a mutilé le corps dont on ne peut voir que les fragments dans la terre ?



Image 59: Cindy Sherman, *Untitled #167*, 1986.

Il est nécessaire de pouvoir recomposer les corps en morceaux, prendre chaque fragment et assembler d'autres combinaisons possibles. Il est nécessaire de montrer d'autres versions de l'Histoire, de mettre « histoires » en minuscule et au pluriel, de donner une seconde chance aux vaincus, du moins dans une *concrétisation du deuxième degré*. Face à la destruction, il faut lever le drapeau du possible, ne plus se laisser dévorer par la peur – *Angst essen Seele auf*. Le titre du film de Rainer Werner Fassbinder de 1974, est repris dans le travail de l'artiste Rirkrit Tiravanija, présentant le drapeau des États-Unis privé de ses couleurs. Sur ce dessin préparatoire, quelles couleurs seraient possibles ? Quels symboles attribuer quand on en vient à considérer les vaincus dans l'histoire d'un pays marqué par la discrimination ?




Image 60 : Rirkrit Tiravanija,
*Sans titre 2017 (Fear Eats the Soul) (White Flag)*,
2017.

À ce stade, dans ce flot d'images et de questions, je veux me centrer moins sur les restes, les perpétuations de guerre et les dominations politiques que sur les dites *reconstructions possibles*. L'image a la même capacité aussi bien de *détruire* que de *construire* ; image-action/image-fiction, rapport de formes et de forces : le jeu peut être inversé dans un même biais. Comme on l'a vu, Vilém Flusser écrit que la photographie est un *jouet*[1]. Suivant les lignes du philosophe, les photographes expérimentaux trompent l'appareil au moment où ils introduisent dans le programme des intentions humaines[2]. *Tromper* l'appareil c'est le forcer à produire de l'imprévu, lui faire produire ce qui n'était pas inscrit dans son programme d'*appareil* – pour Flusser ces artistes savent qu'ils jouent *contre leurs appareils*, ils sont les *photographes en quête de liberté*. Cette altération va au-delà du prévu, conséquence d'une force active qui affecte le programme de l'appareil – action d'un artiste expérimental, mais qui peut aussi être réalisée par un artiste du *fingere,* tous *homines ludentes*.

Dans ce sens, la conquête de la *liberté* se donne dans une sorte de combat contre l'appareil, car « Ce qui est en jeu n'est donc pas le problème classique de l'aliénation, mais une révolution existentielle, dont nous n'avons aucun exemple. Dit sans détours : ce qui est en jeu, c'est la question de la liberté dans un nouveau contexte »[3]. Flusser défend que

> De nos jours, cette conquête de la liberté doit se donner en lutte, non tant contre la nature ni contre les autres hommes, mais contre l'appareil dans sa

1 V. Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, *op. cit.*
2 Voir à ce sujet : M. Lenot, *Jouer contre les appareils*, *op. cit.*
3 V. Flusser, *ibid.*, p. 86.

> crétinerie infra-humaine. Et elle doit se donner dans la survivance des appareils, sans lesquels survivre est impossible. [...] Nous ne pouvons pas être indépendants des appareils, mais nous pouvons constamment nous efforcer de nous en libérer. Cette liberté réside dans notre surpassement de l'appareil par notre transcendance en tant qu'hommes. Par l'attitude ironique que nous pouvons assumer devant eux. Cette ironie n'est pas nécessairement une attitude passive. Nous pouvons, à partir de cela, participer parfaitement aux dispositifs dans le but de les changer. Mais nous devons participer à son jeu non pas pour gagner, mais pour changer le jeu. Il ne faut jamais oublier que c'est un jeu, un jeu extrêmement ennuyeux, mais un jeu sérieux au sens où il est nécessaire à notre survivance immédiate. Mais si la liberté est valeur supérieure à la vie, nous pouvons conserver notre ironie malgré cela. En bref : nous devons reconnaître que l'appareil est un mal, un mal nécessaire et inévitable. Mais qu'il est un mal banal, qui peut être surmonté par sa banalité. Je crois que c'est dans cette banalité que réside notre espoir, en tant qu'individus et en tant que société.[1]

Ainsi, Flusser crée le concept de *techno-imagination*, vu par lui comme un *remède* pour la situation créée par les images-techniques. Il formule ce concept dans les années 1970 et n'a de cesse de continuer à le redéfinir et le développer jusqu'à sa mort en 1991. La techno-imagination est une manière critique et créative de se relationner avec les images-techniques, une capacité de générer des images qui *pensent* – qui *s(t)imulent* la pensée. Selon Guldin,

> La techno-imagination doit être pensée de deux façons : ce n'est pas seulement la capacité de voir à travers l'essence technique des images techniques, c'est-à-dire la capacité de voir derrière les images techniques qui revendiquent la réalité et l'objectivité leur programmation idéologique. C'est l'aptitude à la fois de créer et de manipuler des mondes alternatifs.[2]

Flusser inscrit dans sa théorie une sorte de solution *heureuse*, pour reprendre le vocabulaire d'Austin, et non tragique ; une solution qui serait capable de créer d'autres mondes artificiels, fictifs, à partir des mêmes appareils qui arrivent à manipuler l'homme de manière à le dénuer. Il faut se servir des mêmes moyens de *contrôle* pour trouver la *liberté*, au lieu de le combattre frontalement.

---

1 Vilém Flusser, *A banalidade do mal*, http://www.flusserstudies.net/node/227, (consulté le 12 octobre 2018). Je traduis.

2 R. Guldin, « Simulacro e imagens técnicas », *art. cit.*, p. 19. Je traduis.

L'*homo ludens* possède la capacité de techno-imagination. Cela veut dire qu'il a la capacité à implanter des territoires possibles. Les mondes possibles et passibles d'être créés ne laissent pas de présenter des risques, mais ils figurent, dans le même temps, la seule sortie vers des nouvelles potentialités créatives. Selon Guldin, « Flusser souhaite avec le concept de techno-imagination des personnes critiques et créatives qui ne regardent pas avec tristesse le statut d'artificialité du nouveau monde au nom d'un meilleur passé perdu, mais qu'elles comprennent cela comme un point de départ possible pour de nouveaux projets collectifs »[1]. Une solution qui passe par l'imagination et par les images pour trouver et construire des nouveaux contextes communautaires.

L'attitude de Flusser m'intéresse pour ouvrir une brèche et penser des possibilités de renversements face aux problèmes soulevés par l'usage des images-techniques et leur constante présence dans le monde actuel. Dans le contexte de création des nouvelles réalités et des nouveaux mondes, la question de la *référence* se pose à nouveau. Dans la situation contemporaine des images telle qu'on la pose entre *action* et *fiction*, si l'on ne pense pas de façon alarmante l'*annihilation de toute référence* comme inévitable, comme le fait Baudrillard, mais si l'on considère une *multiplication des références* – non plus l'image traditionnelle qui fait référence au réel, mais, comme on l'a vu dans le premier chapitre, une image qui peut avoir d'autres mondes de départ – on se rapproche de la perspective des mondes possibles.

Comme le philosophe Jairo Dias Carvalho l'observe, la *simulation* peut être abordée comme *production de réalité*, quand on donne une matière sensible au possible, quand on présente des versions simulées de mondes – ce qu'il nomme les *microversions*[2]. Car, comme l'affirme Flusser, « Le véritable objectif [des images calculées] est de faire émerger des situations inattendues parmi un champ de possibilités donné »[3]. Dans notre perspective, la simulation est alors *production de réalité*, à travers l'actualisation des mondes possibles visuels originaires de procédures de manipulation de l'image – soit-elle techniquement

1 R. Guldin, *ibid.*, p. 20. Je traduis.
2 J. D. Carvalho, « Artes e Mundos Possíveis », *art.cit.*
3 Vilém Flusser, *Writings*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002, p. 115. Je traduis.

simulée, comme dans le cas des réalités virtuelles et des œuvres visualisables par le moyen des casques VR, ou non.

Dans cette phase de l'histoire de l'image que nous vivons, post-historique et plongée dans la *simulation*, la vision de Flusser comprend non la perte tragique de la réalité, mais les conditions de création et de manipulation des mondes alternatifs, à travers l'ordinateur et le numérique. Je m'approche de cette perspective pour essayer de montrer comment on peut jouer le même jeu de la manipulation hiérarchique, duquel on a parlé, pour le renverser, en simulant d'autres contextes possibles pour notre monde actuel, pour *produire réalité*. Comment utiliser les mêmes stratégies pour créer d'autres versions de notre monde, à partir des *manières de faire*, car

> La techno-imagination n'est pas contestation, mais surpassement de la situation actuelle du monde codé. Cela ne mène pas à la révolution […]. Cela mène, au contraire, à une action qui profite de la situation établie à des fins étrangères à celles des manipulateurs actuels. La techno-imagination est précisément la capacité d'imaginer les idéologies actuellement manipulatrices et de jouer avec elles. Et celui qui possède la techno-imagination serait, *ipso facto*, l'opposé de l'idéologue et du technocrate : il serait un joueur, *homo ludens*. En bref : la techno-imagination ne serait pas une pensée critique, mais une pensée structurelle, reformulant ironiquement les données disponibles.[1]

La photographie est un jouet, un objet servant à jouer. On peut jouer l'image, mais aussi *avec* l'image, *à* l'image. On ne peut pas déclarer une guerre contre elle, ni la combattre avec *la vérité* – il n'en est plus question. On doit surtout utiliser les mêmes moyens pour être libre *avec* l'image. S'approprier certains procédés, s'approprier la manipulation, la comprendre et apprendre avec l'image, pour ne pas être manipulés, pour explorer la puissance des possibilités qu'elle ouvre et *sa capacité de passer de la latence à l'influence*[2]. L'image active un mécanisme qui va de sa production à sa réception, dans plusieurs directions, en rhizome. Les mondes possibles que les images peuvent simuler montrent d'autres

1 V. Flusser, *Nascimento de imagem nova*, *art. cit.* Je traduis.

2 H. Bredekamp, *Théorie de l'acte d'image, op. cit.*

versions d'un monde de référence et, ce faisant, renvoient aux possibilités que l'on peut envisager pour l'actualité.

Dans ce sens, la techno-imagination consiste en une pratique qui tente de démasquer des intentions cachées dans ce que j'appelle l'image-action, ensemble avec la compréhension du programme établi par le régime des images-techniques. Quand la manipulation est cachée dans une image, il faut la découvrir au lieu d'en être une victime. La logique que je propose place les images-fiction sur un plan où l'on peut apercevoir des manières de manipulation à travers l'auto-dénonciation.

L'image-action manipulée par le pouvoir génère *réaction*, comme on l'a vu dans le cas des fausses informations. Des réactions *pour* ou *contre* une idée véhiculée, comme « partager » ou « effacer » des données sur les réseaux sociaux et applications de messages, pour rejeter et juger des informations visuelles et écrites de manière simpliste et unilatérale – dans un mouvement en boucle, proposé dans le schéma qui figure page 201. L'image-fiction qui s'auto-dénonce peut, inversement, générer *action* à partir de la compréhension de ses manières de faire. Il faut participer au jeu de la manipulation, permettre à l'image de révéler d'autres possibles ; utiliser les mêmes forces et moyens pour renverser les effets de réaction de l'image-action et pour ne pas tomber dans une sorte d'inertie ou d'inaction, mais pour se lever dans le champ de l'*action libre*. *Réaction* n'est pas la même chose qu'*action* – même si l'on peut avoir l'impression que l'on *agit* quand on *réagit*. Entre les deux, il existe un sentier fertile, au milieu de la *reproduction* et de la *production*. Il faut alors veiller à nous laisser visibles sur le sentier, y marquer les empreintes de nos pieds, y implanter nos territoires possibles.

Il est nécéssaire de mener cette *guerre* et de la jouer d'égal à égal ; de participer au jeu, en visant moins à chercher *la vérité* qu'à en créer d'autres, proposant d'autres critères et d'autres questions pour interagir avec le plan où reposent les structures du pouvoir unilatéral et hégémonique. Les manières d'imaginer les mondes, de les manipuler et de les simuler traversent l'idée de techno-imagination et constituent une étape nécéssaire dans le jeu contre l'appareil. Jeu qui circule entre l'image, l'artiste et le spectateur, *jeu de l'image*.

Face à ce complexe, ceux qui adoptent une posture ludique – mais non moins rigoureuse – ne veulent pas faire fonctionner un *instrument*, mais plutôt jouer avec les différentes dimensions de l'*appareil*. Jouer dans la tentative de créer d'autres modèles pour celui-ci, permettant d'autres contextes collectifs et la réalisation d'un monde où l'on veut vivre.



# CHAPITRE IV.

## *Personnes possibles*

Page précédente
Image 61 : Gillian Wearing,
*Self Portrait as My Sister Jane Wearing*,
2003.

## 1. INTRODUCTION

En parlant des traditions de l'histoire de l'art dans le dernier chapitre, l'on a vu que cette discipline est formée d'au moins deux ensembles qui se débattent l'un contre l'autre. D'après la perspective de l'historien de l'art Georges Didi-Huberman, en analysant le texte de Pline l'Ancien, on détecte des lignages qui descendent à la fois de la *matière* et de l'*optique*. Ainsi, le développement de l'image-fiction, manipulée et qui fait acte de simulation d'un monde possible, rejoint le côté de l'impression, de la matière. Suivant cette direction, pour penser ce que l'on appelle les *personnes possibles*, je propose de continuer l'exploration de ce champ en nous conduisant vers la pratique du *portrait*, de la représentation des personnes en image. Normalement associé à la sphère de la peinture, ce genre *pictural* touche encore le domaine de la photographie, mais remonte, plus loin dans le temps, à celui, plus large, de l'impression.

D'après la tradition picturale de l'histoire de l'art, le portrait est considéré comme ce qui représente un modèle « réel », ce qui *présentifie* l'être absent[1]. Sur ce point, il convient d'évoquer un extrait connu, issu du livre II du traité *De la peinture*, de Leon Battista Alberti, humaniste du XV[e] siècle qui participe à la constitution de cette tradition dite *optique*, mimétique – qui débute officiellement avec la publication de l'ouvrage *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori*, de Giorgio Vasari, en 1550. Alberti écrit :

> […] la peinture mérite que nous lui consacrions notre travail et notre attention. Elle a en elle une force tout à fait divine qui lui permet non seulement de rendre présents, comme on le dit de l'amitié, ceux qui sont absents, mais aussi de montrer après plusieurs siècles les morts aux vivants, de façon à les faire reconnaître pour le plus grand plaisir de ceux qui regardent, et pour la plus grande gloire de l'artiste. Plutarque rapporte que Cassandre, l'un des généraux d'Alexandre, se mit à trembler de tout son corps en voyant une image du défunt Alexandre et reconnaissant en elle la majesté du roi […]. C'est donc que les visages des défunts prolongent d'une certaine manière leur vie par la peinture.[2]

1 L. Marin, *Des pouvoirs de l'image, op. cit.*

2 Leon Battista Alberti, *De la peinture : 1435*, Paris, Macula Dédale, 1992, p. 133.

En réfléchissant sur *les pouvoirs de l'image* picturale, Louis Marin écrit : « Tel serait le "primitif" de la représentation comme effet : présentifier l'absent, comme si ce qui revenait était le même et parfois mieux, plus intense, plus fort que si c'était le même »[1]. Pour Marin, l'*être* de l'image serait sa *force*,

> D'où la tentative de cerner, par retour à la question « originaire », l'être de l'image, non en le renvoyant à l'être même, non en faisant de l'être de l'image, la pure et simple, et cognitivement insuffisante, voire trompeuse image de l'être, son *mimème*, mais en interrogeant ses « vertus », comme on l'aurait dit jadis, ses forces latentes ou manifestes, bref, son efficace, fût-il même de connaissance.[2]

Cette lecture de la force de *présentification* du portrait pictural défend, d'une certaine façon, une image qui légitime une absence en tant que présence, mais qui porte un *quelque chose de plus* que le simple mimétisme du modèle « réel ». Cela veut dire que Marin parle d'une image qui n'est pas seulement trompe-l'œil, illusion platonicienne classique, support d'une information visuelle fausse – comme les raisins de Zeuxis et le rideau Parrhasios[3]. Marin parle d'une image qui trouve son intensité dans le préfixe *re-* de *représentation*, qui est, selon lui, le *faire* d'une *force* : « Qu'est-ce que re-présenter, sinon présenter à nouveau (dans la modalité du temps) ou à la place de… (dans celle de l'espace) ? »[4]. Tout comme le miroir, tout comme un Narcisse qui regarde son reflet ; Narcisse qui, d'ailleurs, est vu par Alberti comme *l'inventeur de la peinture* : « La peinture est-elle autre chose que l'art d'embrasser ainsi la surface d'une fontaine ? »[5].

Alors, l'*image* dont parle Marin porte en elle une particule de plus, une *force*. Déjà dans le ton d'Alberti, on reconnaît une partie *symbolique* de l'image : Cassandre ne se trompe pas quand il regarde le tableau, il identifie Alexandre, qui était déjà mort. Il n'est donc pas question de *raisins* trompe-l'œil, mais d'une

1 L. Marin, *Des pouvoirs de l'image, op. cit.*, p. 11.

2 *Ibid.*, p. 10.

3 Anecdote présentée dans l'*Histoire naturelle* de Pline l'Ancien, selon laquelle les peintres Zeuxis et Parrhasios se mettent au défi de faire la peinture la plus conforme à la réalité visuelle du monde des phénomènes. Zeuxis peint des grappes de raisins qui trompent les oiseaux essayant de les manger. Parrhasios, à son tour, apporte un tableau avec l'image d'un rideau, lequel Zeuxis essaie d'ouvrir pour voir ce qu'il y a derrière. Le rideau étant peint, Parrhasios réussit à tromper Zeuxis.

4 *Ibid*.

5 L. B. Alberti, *De la peinture*, *op. cit.*, p. 135.

image qui problématise aussi la question *documentaire*[1] ; image déjà *historique*, dans le sens de Flusser, que l'on a vu dans le Chapitre III. Il s'agit d'un portrait qui est document, témoignage de quelqu'un de célèbre qui n'est plus là. Témoignage *optique*, établi dans la distance des corps. Cette problématique touche les questions du pouvoir de l'image et de sa valeur de document, qui revient à la valeur de l'homme représenté. Elle constitue un même discours qui a été apporté à la photographie, qui considère que le document n'a de valeur que quand « la chose » n'est plus là, articulant différents niveaux temporels. La photographie du *ça a été*, comme on l'a vu, porte elle aussi valeur de document, de preuve, d'attestation de la réalité, assemblant le *passé* et le *présent* de façon linéaire, jouant la croyance de ses regardeurs.

Ainsi, la tradition du portrait pictural, suivant les anecdotes de Zeuxis et d'Alexandre, lie deux logiques distinctes : celle de la copie purement optique et celle de la représentation qui s'accompagne en plus d'une dimension discursive. Au-delà de cette problématique, et pour penser le portrait en photographie, je convoque, à nouveau, la branche de l'histoire de l'art qui descend de l'impression, telle que présentée par Didi-Huberman[2]. D'après cette proposition, qui considère que l'histoire de l'art occidental est née au moins deux fois – avec Pline et avec Vasari –, la tradition du portrait des morts remonterait encore, avant le portrait pictural, à la pratique de confection des masques mortuaires. Selon Didi-Huberman,

> Il est vrai que le début du livre XXXV a de quoi surprendre un lecteur qui attendrait quelque chose comme un *De pictura* avant l'heure : notre première histoire de l'art occidental commence par *ne pas* poser le problème de la peinture en termes de représentation (bien ou mal imiter la nature), en termes de genres artistiques (portrait, paysage) ou en termes de périodes stylistiques (archaïsme, maturité classique, décadence maniériste). Il n'est ici question que de matériaux bruts (métaux, pierres et ces *terrae* qui s'avèrent constituer un véritable « sujet », soit, en termes pliniens, la véritable *materia* du livre) et d'activités que Vasari eût nommées *artisanales*, où les termes de « peinture » et de « sculpture »

1 Ces réflexions ont été apportées lors du séminaire « Agir par l'image. Pragmatique des formes visuelles », donné par André Gunthert dans le cadre des enseignements de la spécialité « Arts et langages » de l'EHESS, en 2018-2019.

2 Musée national d'art moderne-Centre de création industrielle, *L'empreinte : [exposition]*, *op. cit.* ; Georges Didi-Huberman, *Devant le temps*, *op. cit.*

> n'apparaissent même pas, au profit d'activités comme la ciselure, le modelage et la teinture.[1]

Selon Didi-Huberman, le projet de Pline serait alors de l'ordre des *matières*, différent du projet de l'ordre de l'*idée* de Vasari, qu'il revendique dans la pratique picturale. En analysant le texte de Pline, l'auteur français explique comment la question de la naissance de l'art pictural correspond à l'*origine*, en tant que ce qui existe avant tout commencement, qui est d'ordre anthropologique ou structurel, et non chronologique ou téléologique. L'approche de Pline ne suit pas les termes dans lesquels la tradition classique traite les problèmes artistiques. Autrement dit, l'Ancien n'examine pas son histoire de la peinture en termes de *représentation*, mais en ordre de *matière*, comme on l'a vu. Il emploie les termes *terre*, *matière*, *nature* et *vie* pour disserter sur l'*ars* et la *pictura*, sur *quae restant de pictura*, « ce qui reste de la peinture », à son époque[2].

Toujours selon Didi-Huberman, cette dernière expression indique une sorte de deuil définitif, de la part de Pline, pour quelque chose que la peinture avait fait disparaître. Le *reste* serait ce qui reste d'une destruction, un vestige d'un art auparavant noble, et maintenant, au temps de Pline, totalement mort, tombé dans l'oubli. Alors, qu'est-ce qui meurt ? L'*origine de l'art*. Et qu'est-ce qui aurait disparu ? Ce qui a disparu en tant que l'origine de l'histoire de l'art serait pour Pline l'*imaginum pictura* – terme qui a d'ailleurs causé des nombreux problèmes de traduction, comme le montre Didi-Huberman[3]. L'*imaginum pictura* correspond à la ressemblance extrême, qui ne peut s'originer que par contact : « On le comprend : pour Pline l'Ancien – ce Romain du I^er^ siècle –, *la ressemblance est déjà morte* »[4]. Alors, l'*imaginum pictura*, dans le contexte d'une histoire de l'art *optique*, a été traduit par « peinture de portraits ». Par contre, selon Didi-Huberman, ce terme se réfère aux *empreintes du visage*, à la tradition romaine des masques mortuaires pour la reproduction des bustes des ancêtres d'une famille, destinés à occuper les atriums des maisons des parents des générations ultérieures. Un objet rituel, donc,

1 G. Didi-Huberman, *Devant le temps*, *op. cit.*, p. 63.
2 *Ibid.*, p. 65.
3 *Ibid.*
4 *Ibid.*, p. 66.

de culte privé. Pline ne nous parle même pas d'un genre, alors que le portrait était déjà destiné à un culte public de l'image : il nous parle de l'*image* et non du *portrait*. Ainsi,

> Loin de notre tradition vasarienne où le portrait se définit comme une imitation optique (à distance) de l'individu portraituré, au mieux, une *illusion factice* de sa présence visible, la notion romaine de l'*imago* suppose une duplication par contact du visage, un processus d'empreinte (le moule en plâtre « prenant » sur le visage lui-même), puis d'« expression » physique de la forme obtenue (le tirage positif en cire réalisé à partir du moule). L'*imago* n'est donc pas une imitation au sens classique du terme ; elle n'est pas factice et ne requiert aucune *idea*, aucun talent, aucune magie artistiques. Elle est au contraire une *image-matrice* produite par adhérence, par contact direct de la matière (le plâtre) avec la matière (du visage).[1]

Alors, cette image qui s'origine *par contact*, permise par le rapprochement des matières et qui articule *ressemblance* plutôt que *représentation*, correspond à une institution physique de l'image, qui n'est pas seulement optique ; institution qui se fait depuis la *manipulation* de la matière en contact direct avec un modèle concret. Dans le cadre de la théorie photographique, l'image analogique a longtemps été considérée comme empreinte de lumière se fixant sur un support, laissant apparaître les traces venues du monde réel. Une empreinte optique qui diffère de notre approche : l'image qui s'origine de la manipulation, du *fingere*, marie manipulation physique et conceptuelle, forme et contre-forme, de sorte que l'*empreinte* apparaît comme force, puissance, *devenir* ; image manipulée, forgée, qui porte son propre pouvoir de manipulation, sans connotation péjorative, mais comme acte originaire. Il faut noter que, dans notre contexte, la matière a alors un rapport avec la notion de *manipulation* des mondes et non avec celle d'*émanation* du monde[2]. L'image produite par le *fingere* engage et forme et contre-forme, et matière et art, et origine et histoire.

D'après mon expérience en tant que graveuse, depuis 2008, je pourrais dire que quiconque est face à des *matrices* pour fabriquer des estampes sait que

1 *Ibid.*, p. 69.

2 L'expression est d'André Bazin, « Ontologie de l'image photographique », dans A. Bazin *Qu'est-ce que le cinéma ?*, *op. cit.*, p.14.

chaque copie produite est singulière, car chaque copie naît d'un processus d'impression manuel. Les matrices originent des copies différentes, jamais identiques, car fruits de la *manipulation manuelle*. Des empreintes, l'on peut dire qu'elles articulent ressemblance et différence, homogénéité et hétérogénéité. Du statut de ces images, l'on peut dire qu'elles comprennent à la fois le fait (matrice physique) et la fiction (manipulation singulière), le légitime et le fictif – ce qui, dans une pensée historique moderne serait mis en termes de « vérité » et de « mensonge ». Un défi contemporain pour l'image est de considérer les deux côtés, les opposés, de manière dialectique, non-manichéenne ; aller contre la vérité unique et hégémonique et mettre au pluriel les *vérités*, car les mensonges le sont déjà ; comprendre les frontières entre les pôles comme existantes mais flexibles, créatrices de mouvements et de réseaux – et non de séparations strictes.

L'on a analysé au Chapitre III des images-fiction qui articulent l'histoire officielle pour en donner d'autres versions, créant un troisième degré d'image (post-photographique) et d'histoire (post-historique) – à partir d'un *déterrement des cadavres*, pour employer les termes de l'artiste Jeremy Deller. Les artistes du *fingere* sont des « déterreurs » d'image et d'histoire, et des articulateurs, à travers les images, du *troisième degré*, auquel on a affaire dans le monde contemporain. Chaque déterrement réalisé est *originaire*, *archéologique*, dans le sens de Didi-Huberman[1]. Chaque déterrement est un re-travail, un morceau de monde possible fabriqué, auto-dénoncé et fait toujours à partir d'autres mondes de référence – comme dirait Nelson Goodman, *faire c'est refaire*. De la contemporanéité, nous savons que l'image ne se trouve plus dans un contexte de culte, comme dans le temps de Pline. Mais nous savons aussi qu'elle a perdu sa valeur habituelle de document – les frontières brouillées par des images-action, les faits et les fictions se sont mélangés pour être mis dans des positions figées, telles des entités artificielles et sans vie. Comme nous le connaissons par l'histoire de l'image en Occident, les images ne peuvent plus être abordées seulement par un des côtés des pôles, car il faut considérer qu'elles arrivent à articuler plusieurs côtés, étoilés dans une trame complexe : à la fois construction, et communication, et document,

1 *Ibid.*

et copie, et mémoire, et simulacre, et réel, *et et et*... Elles jouent un jeu multiple, dans la complexité des polarisations et des superpositions. Nous vivons un temps où nous devrions être engagés dans la quête des images actives, puissantes ; des *images-professeures*, *généreuses,* qui enseignent leur jeu et leur origine, la manipulation, qui stimulent le *déterrement des cadavres*, la construction des mondes possibles par des personnes émancipées, critiques, autonomes – et qui s'ajoutent aussi à la sphère collective. Je répète, nous ne sommes pas des victimes de l'image, mais nous pouvons jouer avec elle, à ses côtés ; nous avons des choses à apprendre des images.

Pour continuer à penser la catégorie « image », on s'aligne alors avec la théorie proposée par Didi-Huberman, d'« Une histoire de l'art capable d'inventer – au double sens du verbe – imaginatif et archéologique – de "nouveaux objets originaires" […], capable de créer des tourbillons, des fractures, des déchirures dans le savoir même qu'elle se donne pour tâche de produire »[1]. L'image-fiction est déchirure de la *représentation* et du *réel* que les représentations posent comme modèle unique idéel. L'image-fiction est ce que Li Wei fait quand il traverse le miroir avec son visage : non plus le reflet dans le miroir, mais le franchissement d'une surface réflective, fracture de la représentation, construction et présentation des possibles en vue d'une autre actualité.

L'image-performance que Wei présente, et que l'on a déjà analysée dans le deuxième chapitre de cette thèse, se constitue d'une certaine façon comme un portrait d'une *personne possible*, qui n'est pas Li Wei (artiste vivant dans le monde des phénomènes), ni un personnage (au niveau théâtral). Si la construction d'un monde possible est une force performative de la part de l'artiste du *fingere*, l'on voit que cet artiste peut aussi y participer. Alors, qui est cette personne présentée en image-monde-possible, quel est son statut ? Un individu possible ? Une identité trans-mondaine[2] ? L'image-fiction de Wei est un portrait qui marie le documentaire

1 *Ibid*, p. 83.

2 L'expression en anglais « transworld identity » apparaît dans la traduction de *Naming and Necessity* comme « identité à travers les mondes » (S. Kripke, *La logique des noms propres*, *op. cit.*, p. 08). La traduction que j'adopte, présente dans la version française de *On the Plurality of Worlds*, de David Lewis, préfère le sens « identité trans-mondaine » (David Kellogg Lewis, *De la pluralité des mondes*, Paris, Éd. de l'Éclat, 2007).

et le fictionnel, le fait et la fiction. Comme un portrait-fiction qui présente un individu possible à travers cette articulation explicite dans une image qui s'auto-dénonce.

Il existe des personnes qui habitent les mondes possibles dont on parle : « Les mondes changent en fonction des propriétés attribuées aux individus, et on ne peut séparer les individus des mondes : ceux-ci selon l'expression d'A. Plantinga, "attachés aux mondes" (*world-bound individuals*) »[1]. Ces conditions étant posées, l'on débute alors les analyses du présent chapitre.

1 Pascal Engel, *Identité et référence : la théorie des noms propres chez Frege et Kripke*, Paris, Presses de l'école normale supérieure, 1985, p. 109.

# IV.A. SE MANIPULER SOI-MÊME

## 1. LES PORTRAITS-FICTION

Commençons par considérer une image très célèbre dans l'histoire de la photographie : *Autoportrait en noyé* (1840), d'Hippolyte Bayard. On sait que cette photo s'accompagne d'un texte, inscrit au verso et signé HB :

> Le cadavre du Monsieur que vous voyez ci-derrière est celui de M. Bayard, Inventeur du procédé dont vous venez de voir, ou dont vous allez voir les merveilleux résultats. A ma connaissance, il y a à peu près trois ans que cet ingénieux et infatigable chercheur s'occupait de perfectionner son invention.
> L'Académie, le Roi et tous ceux qui ont vu ces dessins que lui trouvait imparfaits, les ont admirés comme vous les admirez en ce moment. Cela lui fait beaucoup d'honneur et ne lui a pas valu un liard. Le gouvernement qui avait beaucoup trop donné à M. Daguerre a dit ne pouvoir rien faire pour M. Bayard et le malheureux s'est noyé. Oh ! Instabilité des choses humaines !
> Les artistes, les savan[t]s, les journaux se sont occupés de lui depuis longtemps et aujourd'hui qu'il y a plusieurs jours qu'il est exposé à la Morgue personne ne l'a encore reconnu, ni réclamé. Messieurs et Dames, passons à d'autres, de crainte que votre odorat ne soit affecté, car la figure du Monsieur et ses mains commencent à pourrir, comme vous pouvez le remarquer.[1]

L'image de Bayard dépend du texte qui l'accompagne : pas une simple photo d'un mort – photographie post mortem, pratique devenue commune à la fin du XIX[e] siècle –, mais une photographie-fiction, d'un faux mort, qui n'a absolument pas commis un suicide. De fait, cette image est « Saluée comme la première fiction photographique, où la légende insiste sur l'effet de vérité en attirant notre attention sur le pourrissement même du corps (le hâle du visage et des mains étant là d'utiles "signes"), cette image s'inscrit dans une stratégie bien plus qu'elle ne forme l'aveu d'un renoncement »[2] – l'explique l'historien de la photographie Michel Poivert.

1 *Hippolyte Bayard*, Paris, Nathan, 2001.
2 *Ibid.*

Ainsi, l'autoportrait fictif de Bayard se constitue comme une image-document d'un événement qui n'a jamais eu lieu, « documenté » en photographie – un document tout à fait factice, fabriqué. Il s'agit d'une mise en scène qui caractérise un aspect théâtral de l'image photographique, et qui dénonce une sorte de « pré-manipulation » de l'image avant son état final – c'est-à-dire, une manipulation de la *scène* que l'image montrera dans l'espace du cadre, et non manipulation de l'*image* elle-même. À partir du recul temporel qui nous est permis aujourd'hui, on peut considérer que l'*Autoportrait en noyé* se montre très tôt dans l'histoire de la photographie contre une image-trace d'un *ça a été* – ce qui correspond tout à fait à nos perspectives dans ce travail. Même si, sous un angle technique, elle se constitue comme une image de *ce qui a été mis en scène* dans le monde actuel pour être photographié, son articulation conceptuel dans la sphère du *fingere* soutient une photographie *construite* qui combine *document* et *fiction*, *peinture* et *théâtre*, *artiste* et *personnage*. Bayard joue le jeu de la légitimation à la fois de son invention et de l'image photographique. En conséquence, son image fait acte d'auto-dénonciation et de création d'une version mondaine, à laquelle participe l'artiste : un monde possible où il serait mort, suicidé à cause de l'injustice subie. Si Louis Daguerre peut être considéré comme l'inventeur d'une photographie qui légitime le *ça a été*, Hippolyte Bayard – tout comme Lucien de Samosate, dans le cas littéraire – inaugure la fiction en photographie et s'inscrit dans un courant marginal de l'image fabriquée entre fait et fiction explicites.



Image 62: Hippolyte Bayard, *Autoportrait en noyé*, 1840.

Dans son livre *La photographie contemporaine*, Michel Poivert utilise le terme d'*image performée* pour désigner ce qu'il classifie comme la *photographie contemporaine théâtralisée*[1]. La photographie *posée* remonte aux débuts mêmes de ce médium – soit en tant que fiction, comme dans le cas de Bayard, soit par rapport au long temps d'exposition requis pour la prise de vue, les modèles ne pouvant pas bouger durant la pose, pour des raisons techniques. Même si pratique commune, ce type photographique constitue une question rejetée pendant une période qui a fait l'éloge de l'*instant* de « capture du réel », du *réel* tel qu'il *est*, autant dans la théorie que dans la pratique. Selon l'auteur, l'image performée est construite à partir d'une mise en scène qui joue l'image – et pensée et posée pour la fabrication de la photographie. Toujours selon Poivert,

> L'image performée relève d'une esthétique qui n'appartient pas à un moment historique particulier ni à un courant de pensée. Elle relève plutôt d'une « manière de faire » *avec* la photographie. La photographie en tant que pratique (savoir-faire, style, etc.) n'est pas ici en jeu. La manière de faire est en revanche *grosso modo* toujours identique : programmer et exécuter une action (adopter également une attitude expressive) dans le champ visuel d'un appareil ou d'une chambre photographique et l'enregistrer.

Catégorie qui traverse l'histoire de façon anachronique, l'image performée est comme une scène de théâtre jouée dans l'espace du cadre – image fixe, mais qui porte avec son immobilité l'acte du *fingere* qui constitue l'image manipulée. De manière très évidente, cette image porte en elle son caractère *construit* qui finit par caractériser une esthétique spécifique longtemps rejetée pour son air artificiel, puisque

> [...] l'image construite affirme d'emblée le caractère artificiel de sa construction et situe la création en dehors de toute transcendance : l'image construire ne peut être une « révélation » de la vision du monde. Elle porte en elle, dans son impureté même d'artifice, la critique de la croyance en l'image naturelle de l'enregistrement.[2]

1 Michel Poivert, *La photographie contemporaine*, Paris, Flammarion, 2018.

2 *Ibid.*, p. 225.

Alors, cette catégorie anachronique articulée par Poivert soutient une des lignes qui constituent notre tissu théorique. Comme je l'ai déjà explicité, je situe la théorie ici bâtie non à partir d'une tradition de la photographie du *ça a été* – qui, à son tour, descend des théories de la représentation, de la tradition du portrait pictural, mimétique, comme on l'a vu dans l'introduction de ce chapitre – mais à partir d'un lignage qui provient de la *matière*. Dans ces circonstances, l'image dite post-photographique descend directement des pratiques de la manipulation imagétique, qui trouve son origine dans la tradition des masques mortuaires romaines. Ce rapprochement nous permet de créer des bases pour penser le *fingere* en tant qu'instance de manipulation manuelle et conceptuelle qui imprègne les pratiques contemporaines. Presque comme une ligne marginale de l'histoire de la photographie, qui valorise la manipulation en tant que constitution de l'image – et qui, dans notre contexte, rejoint les théories des mondes possibles et des actes d'image pour penser une image-fiction qui porte des effets actifs dans le monde vécu.

Ainsi, certains artistes contemporains explorent les pratiques les plus réprouvées de la photographie pour fabriquer des images stratégiques – comme l'observe Poivert sur le travail de Jeff Wall dans le but de montrer comment il active une machinerie théâtrale existante dans des tableaux dont il donne des remakes[1]. L'on pense alors en termes de *stratégie* de l'image-fiction pour continuer à analyser des images qui persistent à ne pas s'inscrire dans une tradition théorique du registre du réel, mais de la production de réalités ; des images qui osent agencer des mondes possibles. Ce qui importe n'est pas seulement la fiction que les images articulent dans leur contexte, mais aussi les effets de leur caractère *produit* dans le monde à partir duquel on a accès à elles. Dans ce sens,

> Il faut donc prendre ce léger recul pour regarder les mises en scènes contemporaines dans leur aspect antimoderne et percevoir le caractère induit de leur esthétique : un antidote contre les fausses évidences de la représentation photographique. Non pas des « fictions » ou des « simulacres » pour reprendre les poncifs de la critique postmoderne, mais

1 *Ibid.*, p. 229.

> des formes de l'expérience imaginative. Cela peut paraître paradoxal, mais c'est à ce prix que les photographies, affranchies de tout naturalisme, peuvent nous conduire vers les fantaisies les plus absolues. Les voies de l'imaginaire s'ouvrent une fois congédiée l'idée que la photographie est déterminée par la seule réalité.[1]

En croisant cette capacité à faire imaginer avec le contexte contemporain des pratiques numériques de l'image, on rejoint à nouveau l'idée de *techno-imagination* de Vilém Flusser – cette catégorie structurelle, et non critique, qui permet de reformuler les données disponibles pour créer et manipuler des mondes alternatifs.



Image 63 : Claude Cahun,
*Autoportrait*,
1927.

Le chemin ouvert par Bayard a été continué par un grand nombre d'artistes, discutant la question de l'identité personnelle et collective. Prenons une image, à titre d'exemple : un portrait de Claude Cahun, où l'on voit l'artiste travestie en homme, son profil reflété dans un miroir. Cette image montre un *double* de l'artiste permis par un jeu de travestissement et de représentation photographique. Portrait-Narcisse, le miroir que l'artiste affronte se cache à l'intérieur de la caméra, il n'est pas l'objet miroir qui se trouve à ses côtés. Chez Cahun, l'on peut déjà détecter des images indépendantes des textes, présentant des profils hétérogènes et travestis qui se *présentent* à la caméra – et non des représentations en genre de portrait. Dans ce sens, les innombrables autoportraits de Cahun constituent moins des « incarnations » de personnages que des

1 *Ibid.*

explorations des possibles facettes de son corps désiré multiple. Se travestir pour jouer le rôle d'une autre personne, pour jouer sa propre identité et présenter un portrait d'un inconnu constituent des pratiques de manipulation de soi-même. Des personnes inexistantes peuvent être présentées et actualisées en image photographique.

Quel est alors le statut de cette personne présentée, qui n'est pas l'« artiste » elle-même ni un « personnage » lié à un récit imagétique ? Dans le cas de Bayard, l'image est encore dépendante d'un texte, l'ensemble créant un sens narratif. Dans plusieurs photographies de Cahun, en revanche, le texte est déjà absent et l'on a affaire à une artiste qui joue visuellement plusieurs visages et corps, sans forcément les rattacher à un discours narratif, mais plutôt les *présentant* à la caméra. Ces photo-performances évoquent des multi-personnalités et une artiste changeant constamment de masque. Toutefois, dans le cadre de notre théorie, il est indispensable de considérer les *personnes possibles* qui sont présentées dans ces images, de façon à les aborder dans le cadre des mondes possibles : « Une personne possible [...] est une manière possible dont une personne pourrait être »[1].

Dans la discussion sur l'autoportrait, la question du *masque* apparaît – et, à nouveau l'on croise le champ théâtral. D'après notre approche, cette question est importante non seulement pour le caractère *performant* que le masque évoque mais aussi parce qu'elle intègre la perspective théorique de la manipulation imagétique. Si un artiste visuel joue comme un acteur dans le cadre photographique de l'image performée, derrière son masque performatif – masque physique mais aussi costumes, maquillage, jeux de lumières, entre autres –, il ne se trouve pas être un acteur de théâtre. Dans ce sens, on veut arriver là où se trouvent les artistes du *fingere*, qui ne sont pas des acteurs de théâtre incarnant des rôles, mais *des performeurs qui se manipulent eux-mêmes*.

De cet angle, alors, l'on peut observer non des artistes se présentant en tant qu'*artistes*, pas même comme des *personnages* ; il ne s'agit pas d'identité rigide se voulant représentée ni d'une sorte d'« entité » extérieure incarnée dans

1 D. K. Lewis, *De la pluralité des mondes*, *op. cit.*, p. 351.

un corps, mais de re-travail de soi-même jouant une machine à facettes : une machine à corps, à visages, à personnalités hétérogènes, qui permet de jouer l'altérité. Dans cette machine, il importe moins de penser les différentes représentations de soi-même, dans la quête de l'exploration d'une identité unique et donnée, qu'à la manipulation, à partir d'un *corps-surface-manipulable*, de nouvelles et différentes *altérités visuelles*. Ainsi, il est visuellement possible de se re-travailler et de transiter entre des facettes variées utilisant les moyens de la manipulation photographique. Comme l'explique le professeur et réalisateur Olivier Asselin et la professeure Johanne Lamoureux, « Qu'ils interviennent sur leur corps réel ou sur la représentation de soi, ces artistes travaillent à la transformation d'eux-mêmes, à l'invention de nouveaux corps, de nouvelles identités et de nouvelles vies »[1].



Image 64 : Gillian Wearing,
*Me as Cahun Holding a Mask of My Face*,
2012.

Dans cette perspective, le visage d'un artiste existant dans le monde des phénomènes peut devenir un masque que l'on enlève pour donner place à d'autres. Par exemple, dans *Me as Cahun Holding a Mask of my Face* (2012), l'artiste anglaise Gillian Wearing se présente vêtue d'un masque moulé avec le visage de Claude Cahun, tenant dans sa main droite un masque de son propre visage[2]. Dans cette image, l'artiste crée trois niveaux, trois couches d'identités : l'artiste performeuse, la supposée Claude Cahun et le masque de l'artiste

1 Olivier Asselin et Johanne Lamoureux, « Autofictions, les identités électives », *Parachute : revue d'art contemporain*, 2002, n° 105, p. 14.

2 Gillian Wearing est une artiste anglaise, née en 1963, qui vit et travaille à Londres.

performeuse – à savoir, un visage caché et deux masques. Ce complexe met en abyme non seulement les visages qui sont superposés, mais la performance en elle-même : *moi déguisée en Cahun, qui tient le masque de mon visage caché*. Il est toujours possible de superposer encore un masque, une couche, dans un mouvement opposé, mais semblable, à celui décrit par Cahun dans un de ses photomontages : « Sous ce masque un autre masque. Je n'en finirai pas de soulever tous ces visages »[1].



Image 65: Masques utilisées dans *Me as Cahun Holding a Mask of my Face* et *Self Portrait at Twenty-Seven Years Old* par Gillian Wearing.

Concernant encore cette pratique de masques contemporains, Wearing, dans un projet de *déterrement* d'anciennes photographies de famille, refait une série de portraits de ses parents et d'elle-même. De cet ensemble, on retient quelques titres : *Autoportrait en tant que ma mère Jean Gregory*, *Autoportrait en tant que ma sœur Jane Wearing*, *Autoportrait en tant que mon frère Richard Wearing*, *Autoportrait à trois ans*. Ces images de la série *Album*, datant de 2003 et 2004, recréent des portraits de différentes personnes, toujours performés par l'artiste elle-même.

Si la pratique de l'autoportrait impliquerait, comme attendu, la représentation de soi-même – et, tout au long de l'histoire de l'art, l'on voit plutôt des artistes qui se représentent en tant qu'*artistes* – Wearing ne fait ni un autoportrait authentique d'elle-même en tant qu'artiste, ni des portraits des autres ; elle *performe* le portrait des autres, tout en faisant son propre autoportrait sous leurs traits. Concernant la photographie où Wearing se glisse dans la peau de son frère, l'artiste écrit :

1 Cette inscription se trouve dans le photomontage fait par Cahun, intitulé *I.O.U. (Self-Pride)*, de 1930.

Il est un art de rendre les choses réelles. Ceci est un autoportrait de moi comme mon frère, se préparant pour aller en boîte de nuit. C'est une reconstitution d'un instantané que ma mère a pris de lui vers 1990. Je porte un costume en silicone, un masque et une perruque. Il y a beaucoup de détails là-dedans – les bas de survêtement tachés, les vêtements sur le lit, le verre de bière sur le côté. Je suis assez perfectionniste, il a donc fallu trois ou quatre mois de préparation en 2003. Même le pantalon devait être parfait.
J'ai utilisé un meilleur appareil photo que celui de ma mère, mais comme elle avait toujours l'original, je pouvais étudier la façon dont le flash tombait du plafond. Heureusement, c'est la même maison et elle n'a pas été rénovée, donc je n'ai pas eu à la recréer. Le port du costume, cependant, était difficile. Mon frère n'est pas beaucoup plus grand que moi, mais il est beaucoup plus large et le costume pesait une tonne. Il était sculpté dans cette position fixe, donc je ne pouvais pas bouger. La bouche du masque était fermée, alors je respirais par les narines. Je me souviens avoir pensé que je ne pouvais durer que 10 minutes environ, même si je devais donner l'impression d'une séance de brossage de cheveux naturelle. J'ai demandé à un ami photographe de prendre les photos, alors que je le guidais en marmonnant ou en écrivant des choses. Une fois que vous enlevez le silicone, il s'étire ; je n'aurais probablement pas pu refaire une prise de vue sans la création d'un autre moule. Essayer de recréer un cliché qui prenait quelques secondes à l'origine nécessitait environ treize rouleaux de film et cinq ou six heures.[1]



Image 66 : Gillian Wearing,
*Self Portrait as My Brother Richard Wearing*,
2003.

Wearing fait un remake non d'un grand événement, mais d'une photo banale d'album de famille, un instantané naturel. Sa photographie est entièrement composée, une *image performée*, pour reprendre le terme de Poivert. Cet éloge

1 Interview by Leo Benedictus, « Artist Gillian Wearing's best shot », *The Guardian*, 8 avril 2009, (consulté le 13 juillet 2019).

de la photographie fabriquée, un théâtre de personnes déterrées du temps passé, se donne contre la logique de l'instant, car elle *fabrique* l'instant lui-même, nécessitant beaucoup plus de temps de préparation – et non de pose. Aussi, la fabrication des corps en silicone fait penser aux masques mortuaires romains : aujourd'hui, des moules fabriqués en cire, à la Madame Tussauds[1] ; autrefois, des visages humains servant de moule pour reproduire un buste en cire. Le corps en silicone a été créé à partir d'une reproduction par contact, non d'un visage défunt mais d'un visage factice, construit en cire pour servir de matrice.

De cette façon, Wearing travaille ses « ancêtres » contemporains, c'est-à-dire, ceux qui sont encore vivants – elle travaille en fait les personnes telles qu'elles étaient à un moment donné de leur vie et telles qu'elles ont été représentées selon une logique de la photographie du *ça a été*. Elle réactualise le passé, mais en renversant cette logique avec des « faux-portraits » basés sur des « vrais-portraits », fabricant des « faux-instants ». Ainsi, elle brouille les catégories, mélangeant réalité et fiction, présent et passé, mais mettant l'accent sur la construction de chaque scène et costume. Cela pour les expliciter : le masque est perceptible au niveau du contour des yeux – l'on peut constater que, derrière le silicone réaliste, apparaît le regard de Wearing elle-même. Ce seul détail est ce qui fait du nouveau portrait qui reproduit l'instant passé un autoportrait.

Dans l'*Autoportrait à l'âge de trois ans*, ses yeux d'adulte entourés du masque causent une étrangeté, auto-dénonçant la mise en scène. Un autre facteur d'auto-dénonciation réside dans le titre, à savoir qu'il serait un peu tôt pour une enfant âgée de trois ans dans les années 1960 pour se photographier seule. Ce qui, aujourd'hui, sous le nom de *selfies*, est pratique courante, y compris pour les enfants, et qui constitue un changement notable des pratiques de l'image, avec la diminution du coût de production photographique après l'avènement du numérique.

1 Madame Tussauds est un musée de cire à Londres, rassemblant des copies à taille réelle de personnes célèbres. D'ailleurs Wearing a collaboré avec une équipe d'experts, certains ayant travaillé pour cette institution. Voir : *Gillian Wearing: Trauma and the Uncanny*, https://www.guggenheim.org/arts-curriculum/topic/gillian-wearing , 8 septembre 2010, (consulté le 13 juillet 2019).



Image 67 : Gillian Wearing,
*Self Portrait at Three Years Old,*
2004.

Selon Poivert, la théâtralité de l'image performée *n'a pas vocation à produire un message, mais à ouvrir le sens*[1]. Sous cet angle, ce que l'on appelle les portraits-fiction résonnent dans un champ hétérogène des identités en quête d'altérité. On peut devenir *autre*, un *devenir collectif* dans la rencontre avec ce qui diffère, grâce à cette sorte d'altérité visuelle avec laquelle on apprend les possibilités de l'être et les manières d'être. Ainsi,

> On le comprend, l'image performée vient sur le terrain des manipulations en tout genre rappeler que rien n'excède en matière d'étrangeté notre capacité à déjouer les règles du monde. Plus fondamentalement encore, l'image performée dénie l'opinion selon laquelle l'image nous éloigne ou nous exonère d'une relation au monde : l'image est aussi, et surtout, une forme d'expérience du monde.[2]

L'image-fiction performée est l'acte de simulation des personnes possibles habitant des mondes possibles visuels – et non seulement capture d'un instant dans le monde vécu. Elle porte ainsi, à travers son propre mouvement performatif et ses traits d'auto-dénonciation du jeu de la manipulation de soi-même, une puissance de *techno-imagination* et de *fiction qui génère action*.

1 M. Poivert, *La photographie contemporaine, op. cit.*, p. 213.
2 *Ibid.*

## 2. LES IDENTITÉS TRANS-MONDAINES ET LES CONTREPARTIES

À ce stade, il convient de faire un point sur le croisement de la thématique de l'autoportrait avec les théories des mondes possibles. Pensons en termes d'« individus » : des individus actuels forment le monde actuel, ainsi que des individus possibles forment les mondes possibles auxquels ils appartiennent. Un *individu possible* est un individu qui existe dans un monde possible[1]. Alors, on part du principe que certains individus peuvent appartenir à plus d'un monde, ayant certaines de ses propriétés conservées à travers ces mondes. Sur ce sujet, beaucoup de débats existent touchant aussi la question des propriétés essentielles des individus et de leur désignation. Dans les prochains paragraphes, je propose un bref parcours de la polémique existante entre la théorie de l'*identification à travers les mondes*, de Saul Kripke, et celle des *contreparties*, de David Lewis, pour penser le statut de l'individu montré en photo-performance dans le contexte de la photographie contemporaine.

Dans le cadre de la sémantique des mondes possibles de Kripke, un individu qui appartient à plus d'un monde et qui conserve son identité à travers les mondes peut être considéré comme un individu *trans-mondain*. Dans ce cas, son identité est garantie par son *nom propre*. Dans *La logique des noms propres*, Kripke expose une théorie de la référence linguistique mise en relation avec sa sémantique des mondes possibles qui pose les bases pour sa théorie de l'« identification à travers les mondes », fondée sur les dits *désignateurs rigides*. Thomas Pavel explique que, dans le cadre que Kripke établit, « Les noms propres ne sont pas des descriptions abrégées, mais des *désignateurs rigides* »[2]. Alors, un « désignateur » est *un terme commun couvrant à la fois les noms et les descriptions*[3]. Dans cette direction, un *désignateur rigide* désigne un même individu dans tous les mondes possibles auxquels il appartient, *si et seulement si* il le désigne *nécessairement*. Cela veut dire que, pour Kripke, deux objets ne

1 Frédéric Nef, *Qu'est-ce que la métaphysique ?*, Paris, Gallimard, 2004, p. 808.
2 T. G. Pavel, « "Possible Worlds" in Literary Semantics », *art. cit.*, p. 169. Je traduis.
3 S. A. Kripke, *La logique des noms propres*, *op. cit.*, p. 13.

peuvent pas être identiques de façon contingente, mais « Si deux objets sont *de fait* identiques, alors ils sont *nécessairement* identiques »[1].

La théorie de Kripke peut être très utile dans l'analyse de certaines œuvres d'art visuel. Un film comme *Matrix*, par exemple, montre le personnage Neo, l'alias de Thomas A. Anderson (joué par l'acteur Keanu Reeves), qui transite entre des mondes différents, tout en conservant la même identité[2]. Toutefois, ce n'est pas cette perspective qui importe pour l'analyse des photo-performances de notre corpus. Les questions soulevées par Kripke intéressent moins en elles-mêmes que pour la polémique qu'elles ont généré. À cause des problèmes posés par le modèle de Saul Kripke, David Lewis a créé une logique modale originale qui donne importance à la question de ce qu'il nomme les « contreparties » – thématique que l'on a brièvement introduite dans le Chapitre I.

Selon le philosophe Frédéric Nef, les deux types de logique modale, celle de Kripke et celle de Lewis, se divergent radicalement d'un point de vue philosophique, même s'ils sont *grosso modo* équivalents[3]. Nef écrit que « Si, comme on l'a dit, pour Kripke la relation fondamentale est finalement celle d'accessibilité – celle qui structure l'univers des logiques modales –, c'est la relation de contrepartie qui est fondamentale pour Lewis. La relation de contrepartie est définissable uniquement en termes d'essence et donc de propriétés [...] »[4]. Kripke ne s'engage pas envers les propriétés et l'essence, mais donne « […] une version conceptualiste où les prédicats dans les mondes possibles sont attachés à des individus conçus simplement comme des places syntaxiques, ce que David Lewis dénonce comme ersatzisme linguistique »[5]. Toujours selon Nef, la relation de contrepartie peut se définir de la façon suivante : un individu *a*, qui est dans un monde *w*, a une contrepartie *b*, qui est dans un autre monde *w'*, si *a* et *b*

1 P. Engel, *Identité et référence*, *op. cit*, p. 117.

2 *Matrix* (1999) est un film de science-fiction réalisé par Les Wachowski.

3 F. Nef, *Qu'est-ce que la métaphysique ?*, *op. cit.*, p.665.

4 *Ibid.*

5 *Ibid.*, p. 666. David Lewis écrit que « L'ersatzisme linguistique construit typiquement ses ersatz de mondes comme des ensembles maximalement consistants d'énoncés » (*De la pluralité des mondes*, *op. cit*, p. 221). Sa vision défend que les mondes que le langage peut produire ne *sont* pas les mondes parallèles qu'il décrit, mais des ersatz, des produits de substitution. Ainsi, « Ce qui peut être décrit est limité par les mots dont nous pouvons disposer pour cela, attendu que les mondes peuvent excéder nos moyens de les décrire » (p. 256).

possèdent une essence en commun[1]. Kripke, à son tour, répond à la théorie de Lewis :

> La conception de Lewis, à proprement parler, n'est pas une théorie de l'« identification à travers les mondes ». Les similarités entre mondes possibles déterminent à son avis des répliques plutôt que des identiques, et la relation de réplique n'a pas à être supposée symétrique ou transitive. La réplique de quelque chose dans un autre monde possible n'est *jamais* identique à la chose elle-même.[2]

Alors, l'*essence*, qui serait le facteur commun entre deux contreparties d'un individu d'après la théorie de Lewis, ne se définit pas par une totale correspondance entre les deux parties – elles ne sont pas identiques –, mais par une similarité de seulement quelques facteurs qui permettent de mettre les parties en relation – ces contreparties étant, dans le même temps, toujours différentes *et* semblables.

D'après l'extrait de Kripke, l'on peut constater l'usage du terme « réplique », traduction de « counterpart » qui a causé quelques confusions théoriques. Ce même terme a aussi été traduit par « contrepartie »[3]. Dans son contenu, la critique de Kripke porte justement sur le fait qu'une contrepartie n'établit pas une relation d'identité entre des objets trans-mondains – ce qui est tout à fait correct. Selon la thèse de la *nécessité de l'identité* de Kripke, cette dernière « [...] ne peut être qu'une relation entre objets, et qui plus est, entre un objet et lui même »[4]. Différemment, dans la *contrepartie*, il y a une relation qui n'est pas d'identité – d'objet identique à sa matrice –, mais de ressemblance qui, je dirais, est du type « par contact », ayant une *origine* perdue – pour faire un parallèle avec la perspective de Didi-Huberman déjà présentée.

---

1 *Ibid*.

2 S. A. Kripke, *La logique des noms propres*, *op. cit.*, p. 33.

3 Voir le commentaire des traducteurs de Lewis : « Une *counterpart* n'est pas exactement une réplique ; c'est un individu possible (ou une duplicata qui en est la copie, en ce qu'elle existe déjà dans un monde et se trouve être la contrepartie d'un autre individu selon une relation de similarité) […] » (D. K. Lewis, *De la pluralité des mondes*, *op. cit.*, p. 08.). Voir aussi : P. Engel, *Identité et référence*, *op. cit*, p. 109 ; Emmanuelle Garcia et Frédéric Nef (eds.), *Métaphysique contemporaine : propriétés, mondes possibles et personnes*, Paris, J. Vrin, 2007, p. 288.

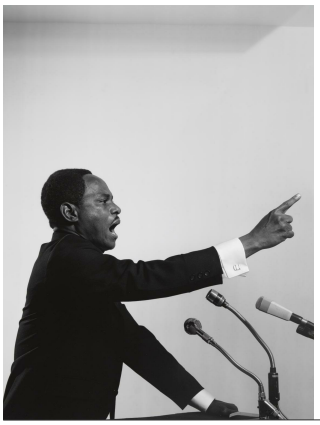
4 P. Engel, *Identité et référence*, *op. cit*, p. 118.

Rappelons la condition de ressemblance de l'image-matrice : les bustes romains sont produits à partir des masques mortuaires moulés directement sur le visage du défunt, lesquels servent de matrices pour construire ces *répliques* du visage de départ – ils fonctionnent comme une *contreforme* du visage. La question de la traduction permet ici de faire un rapprochement avec la notion d'individu possible avec les portraits et autoportraits des artistes que l'on a analysés dans la section précédente. Par analogie, on peut supposer que la ressemblance entre deux contreparties d'un artiste est du type évoqué par le domaine de l'impression : aucune copie n'est identique à l'original, pas même à une autre copie. Dans le transfert d'un monde à un autre, ainsi que dans le transfert de l'image de la matrice à l'empreinte, il y a toujours des particules qui se transforment, des éléments qui disparaissent, d'autres qui s'ajoutent.

Il est évident que, dans cette thèse, je réduis les mondes possibles à des entités visuelles, dans le contexte des photographies de l'art contemporain. Pour cette raison j'ai évoqué toute la tradition du portrait dans l'histoire de l'art en croisement avec les mondes possibles. Mais alors, quel est le statut de l'individu présenté en image photographique, par ces artistes contemporains ? Dans notre corpus, on y voit moins des artistes conservant leur identité à travers les mini-mondes-possibles qu'ils présentent – et que l'image simule – que des individus mettant à l'épreuve l'idée et la pratique d'une identité rigide inchangeable – ainsi que nous l'avons vu des artistes mettant à l'épreuve la rigidité de la réalité et de l'histoire. Si les individus trans-mondains peuvent transiter entre des mondes, à quoi sert le transit sinon pour permettre une affectation par la différence entre les mondes, sinon pour finalement porter avec soi les effets d'une affectation, au retour des expériences, même métaphoriques, dans d'autres mondes ? Si l'on cherche le pluralisme mondain, c'est pour faire face aux possibilités, aux versions différentes d'un monde de départ, qui ont le pouvoir de nous affecter – et c'est pour cette raison que l'on aborde les images en termes de *mondes*.

Dans ce sens, je vois les figures présentées par les artistes abordés dans ce chapitre comme des *contreparties* : jamais identiques, toujours des répliques qui portent des similitudes et des différences. Ce n'est pas le cas d'un artiste qui se

présente en tant qu'un autre individu reconnaissable dans une photo-performance, présentant une personne célèbre. Dans ce cas, il peut *jouer* quelqu'un de connu, et présenter peut-être des contreparties de ces personnes. Tout comme Samuel Fosso qui, dans la série *African Spirits* (2008), fait des autoportraits déguisé en leaders culturels et politiques d'origine africaine ; comme Yasumasa Morimura, dans la série *A Requiem* (2007), se déguise en sujets masculins intellectuels, en hommes célèbres de la culture et de la politique, en dictateurs ou en révolutionnaires[1]. Mais ce n'est pas la perspective qui m'intéresse ici.





Images 68 et 69: Samuel Fosso, *Untitled (Martin Luther King Jr.)*, 2008; Yasumasa Morimura, *A Requiem: Red Dream/Mao*, 2007.

Les *contreparties* à explorer correspondraient plutôt aux cas des artistes jouant des inconnus, des personnes inexistantes dans le monde vécu mais qui acquièrent une existence légitime à travers l'image photographique. Dans *Untitled Film Stills* (1977-1980), par exemple, Cindy Sherman se présente dans la peau de femmes figurant dans des scènes de films fictifs – telle *une copie sans original*, dans les mots de Rosalind Krauss[2]. Sherman actualise des personnes inexistantes dans le monde actuel pour créer des vues qui ont l'air familier, qui se prétendent des scènes classiques de films de cinéma. Malgré la suggestion du titre, *film stills*,

1 Samuel Fosso est un artiste camerounais et nigérian, né en 1962, qui vit et travaille à Bangui ; Yasumasa Morimura est un artiste japonais, né en 1951, qui vit et travaille à Calvisson.

2 Rosalind E. Krauss, Cindy Sherman et Norman Bryson, *Cindy Sherman, 1975-1993*, New York, Rizzoli, 1993, p.17.

l'artiste déclare : « Certaines personnes m'ont dit qu'elles se souvenaient du film dont l'une de mes images est dérivée, mais en fait je n'avais aucun film en tête »[1].



Image 70 : Cindy Sherman, *Untitled Film Still #53*, 1980.

Au-delà de toutes les lectures de l'insertion de Sherman dans ces cadres en dialogue avec les représentations stéréotypées de la femme, ces figures peuvent être considérés comme des individus possibles construits et présentés en images : les individus, comme les mondes, sont fabriqués. Un individu quelconque, inexistant dans le monde des phénomènes, mais existant en image-fiction. Un inconnu, un individu possible générique, *sans nom propre* – non une identité trans-mondaine, reconnaissable, mais une contrepartie inédite, à découvrir.

Évidemment que je ne défends pas qu'une théorie de l'identité trans-mondaine est inutile ; elle peut certes être appliquée à l'étude de nombreux exemples. J'essaie tout simplement d'établir un nouvel angle pour penser les images photographiques contemporaines et leur agentivité dans le monde vécu ; donner moins d'importance à la partie rigide des identités et explorer leurs parties flexibles, capables de devenir *altérité*. Un mouvement qui rappelle celui du caractère processuel de la réalité proposé par Deleuze et Guattari, que l'on a vu au début du Chapitre II : la dynamique des lignes – qui composent tout dans la réalité et qui traversent le rhizome – comprend des *lignes dures* qui nous laissent sûrs de notre subjectivité/identité, des *lignes flexibles* qui rendent possible une double interface avec ce qui est dur et avec ce qui est mouvementé, et des *lignes de fuite*,

1 *Ibid*.

agitées, qui arrivent à déstabiliser l'être centré. Rappelons que cette dynamique est vue sous l'optique du plan d'immanence, qui comprend à la fois le plan de consistance, celui qui comporte la différence et l'altérité, et le plan d'organisation, qui articule des individualités identitaires. Ainsi, les individualités sont vues comme n'étant pas statiques, mais capables d'être affectées par des lignes de fuite, ce qui permet une rencontre avec le *dehors*, le *différent*, l'*autre*, et qui a comme conséquence une déstabilisation pouvant culminer à un changement dans l'individu. L'art peut être un catalyseur de ce processus, tant pour l'artiste que pour le spectateur.

Alors, est-ce que les images-fiction, au-delà d'apprendre des manières de faire des mondes, peuvent aussi nous apprendre des manières de construire des individus ? Sont-elles capables d'affecter les lignes flexibles de l'identité pour les mettre en contact avec les possibles ? Peuvent-elles enseigner des manières de nous manipuler nous-mêmes, au lieu de nous laisser être manipulés par les images-action ? L'individu, comme la réalité, est lui aussi processuel – *on ne peut séparer les individus des mondes*. Sur ce point, je suis d'accord avec Lewis : on ne peut pas être les mêmes dans d'autres mondes possibles, ni dans d'autres conditions. Dans le transit que l'on peut opérer entre les situations contrefactuelles, il y a certes quelque chose qui se conserve – qui pourrait être un nom propre, comme sous l'angle de Kripke, ou une essence, sous l'angle de Lewis. Mais ce qui m'intéresse dans ce contexte complexe n'est pas trouver des solutions aux querelles philosophiques, mais bien penser les facettes qui s'intercalent dans un corps d'artiste et qui peuvent être analysées à travers l'image photographique.

Même si le « nom propre » peut être utile pour l'analyse de certaines œuvres d'art, où il existe la nécessité d'identification d'individus à travers les mondes, un artiste visuel qui se présente en photo-performance comme un individu *sans nom propre* constitue un cas à traiter différemment. Alors, on ne cible pas les identités qui peuvent se conserver à travers les mondes possibles, mais les identités qui sont en quête de se *jouer* dans d'autres corps possibles, dans d'autres mondes et situations contrefactuelles. Cette procédure met en échec l'illusion d'une seule identité fixe qu'un individu possède, pour chercher ses

possibles contreparties. Je ne dis pas que nous ne possédons pas des lignes dures qui nous dessinent des traits identitaires, mais justement que nous possédons et des lignes dures et des lignes flexibles capables de se connecter avec les différences, comme expliqué auparavant selon l'optique de la dynamique des lignes de Deleuze et Guattari.

Alors, l'artiste *joue* la manipulation de l'image quand il joue l'image de son visage et de son corps en présentant des contreparties de lui-même. Dans cette perspective,

> La relation de contrepartie (*counterpart relation*) est notre substitut de l'identité des choses à travers les mondes. Là où certains affirment que vous existez dans plusieurs mondes, dans lesquels vous avez des propriétés quelque peu différentes et où vous arrivent des choses dans une certaine mesure différentes, je préfère dire que vous existez dans le monde actuel et dans aucun autre, mais que vous avez des contreparties dans des nombreux autres mondes. Vos contreparties vous ressemblent étroitement à beaucoup d'égards, dans le contenu et le contexte. Ils vous ressemblent plus que les autres choses dans leur mondes. Mais ils ne sont pas vous. Car chacun d'eux est dans son propre monde et vous seulement êtes dans le monde actuel. Nous pourrions dire en effet, en parlant simplement, que vos contreparties sont vous dans d'autres mondes, que vous et eux sont les mêmes ; mais cette ressemblance n'est pas plus une identité littérale que la ressemblance entre vous aujourd'hui et vous demain. Il vaudrait mieux dire que vos contreparties sont des hommes que vous auriez été, si le monde avait été différent.[1]

Dans le cadre de la théorie de Lewis, il est important de souligner que les différents mondes possibles existent effectivement – son réalisme modal spécifie que notre monde n'est qu'un monde parmi beaucoup d'autres. Lewis ne travaille pas une théorie pour étudier l'art, mais une théorie pour penser le monde actuel dans un complexe plurimondain. Rappelons que l'on fait ici une application et un croisement de différentes théories des mondes possibles aux arts visuels – et donc que l'on articule des théoriciens pour trouver une voie adaptée à notre domaine d'étude.

Dans le contexte artistique que l'on aborde, les différents mondes sont stipulés en image par les artistes, et non trouvés quelque part par ceux-ci. On se

1 E. Garcia et F. Nef (eds.), *Métaphysique contemporaine*, *op. cit.*, p. 288.

souvient que ceci est la perspective de Kripke, et non de Lewis. Pourtant, à ce moment, il convient de croiser les pensées des deux théoriciens, pour dire de la fabrication d'une photo-performance qu'elle présente une situation contrefactuelle *stipulée* par l'artiste, pour que ce dernier se fasse une contrepartie. En pensant en termes d'individus possibles, on considère *différentes manières possibles d'être pour un individu* et on comprend qu'un *grand nombre d'entre elles peuvent coexister à l'intérieur d'un même monde*[1]. Dans le monde actuel, les contreparties présentées en image-fiction peuvent être accessibles, coexistant à l'intérieur d'un même monde et montrant les possibilités et les *manières de se faire contrepartie*. La relation individu/monde est fondamentale, car « Un même monde peut donner nombre de possibilités, puisque nombreux sont les individus possibles qui y habitent »[2]. Un monde est la totalité des objets qu'il comprend et ces objets influencent le monde et les possibles accessibles à partir de celui-ci. Tout comme les artistes le font, montrant des contreparties de soi qui influencent les fragments des mondes possibles qu'ils donnent à voir ; mondes possibles qu'ils stipulent en image et qui, donc, dépendent de l'acte du *fingere* de l'artiste.

## 3. UNE AUTOFICTION EN IMAGE

La production et le champ d'études sur l'autofiction se sont développés en France. Ce terme a été créé par Serge Doubrovsky, critique et écrivain, dans son ouvrage *Fils* (1977), où l'on peut lire, en quatrième de couverture : « Autobiographie ? Non, c'est un privilège réservé aux importants de ce monde, au soir de leur vie, et dans un beau style. Fiction, d'événements et de faits strictement réels ; si l'on veut, *autofiction* [...] »[3]. Selon le théoricien Philippe Gasparini, « [...] le concept d'autofiction s'est construit contre celui d'autobiographie, dans un rapport critique au genre que venait de définir Philippe Lejeune deux ans auparavant dans

1 D. K. Lewis, *De la pluralité des mondes*, *op. cit.*, p. 55.
2 *Ibid*., p. 352.
3 Serge Doubrovsky, *Fils : roman*, Paris, Galilée, 1977.

*Le pacte autobiographique* »[1]. Lejeune est celui qui, en 1992, dans l'ouverture du colloque *Autofictions & Cie*, qui a eu lieu à l'Université de Nanterre, a proposé une trajectoire de l'autofiction, débutant en 1973 jusqu'en 1992[2]. Dans la difficulté d'établissement d'une définition close du terme, l'autofiction s'est prolongée encore à d'autres types d'écritures de soi-même. En 1989, Vincent Colonna propose un élargissement du terme tant dans sa conception que dans l'histoire[3]. Colonna suggère que la *fabulation de soi* remonte jusqu'à Lucien de Samosate, avec son *Histoire véritable*[4]. Lucien serait pour Colonna le *prototype de l'autofiction*.

Dans le parcours de l'emploi de ce terme, des questionnements sur la forme littéraire, sur le contenu et sur le pacte de lecture animent les discussions des principaux écrivains et critiques de l'autofiction – qui, par ailleurs, transitent entre les deux pratiques. Selon l'écrivain et théoricien Philippe Vilain, « Le pacte de lecture de l'autofiction est aussi essentiel que problématique dans la mesure où le *pacte autobiographique* qui y est mis en place – un auteur informe sans ambiguïté qu'il raconte une histoire vraie – se double un *pacte romanesque* [...] »[5]. Ce dernier impliquerait le déroulement non d'une histoire vraie, mais d'une histoire retravaillée par l'auteur. Ainsi, toujours selon Vilain, « D'un côté, l'auteur s'engage à dire la vérité ; de l'autre, il s'en dégage, même si, au final, dans ce double mouvement d'engagement-dégagement, le pacte romanesque, revendiqué, semble l'emporter sur le pacte autobiographique […] »[6]. Ce facteur finit par créer un brouillement des frontières fait/fiction dans le pacte de croyance établi avec le spectateur.

1 Philippe Gasparini, *Poétiques du je : du roman autobiographique à l'autofiction*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 2016, p. 176-177.

2 Jovita Maria Gerheim Noronha (ed.), *Ensaios sobre a autoficção*, Belo Horizonte, Editora UFMG, 2014.

3 Vincent Colonna, *L'autofiction. Essai sur la fictionnalisation de soi en littérature*, Thèse de doctorat en linguistique (dir. Gérard Genette), École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS), 1989.

4 L. de Samosate, *Histoire véritable*, *op. cit.*

5 Philippe Vilain, *L'autofiction en théorie* suivi de *Deux entretiens avec Philippe Sollers & Philippe Lejeune*, Chatou, les Éd. de la Transparence, 2009, p. 12.

6 *Ibid*.

Aujourd'hui, l'autofiction indique un domaine qui est de plus un plus large, touchant d'autres arts, y compris les arts visuels. Dans ce cadre, Asselin et Lamoureux rappellent que

> Généralement, la « fiction » est opposée au « fait » : le terme est utilisé comme un synonyme d'« imaginaire » par opposition à « réel » ou comme un synonyme de « faux » par opposition à « vrai ». Or, la fiction peut être entendue autrement, comme le signale l'étymologie du terme : le mot latin *fingere* signifie *imaginer*, mais au sens figuré seulement ; au sens propre, le mot signifie *façonner*, *modeler*. En ce sens, l'autofiction pourrait bien être une autre manière de dire la transformation de soi, la sculpture de soi, le *self-fashioning*, tout en soulignant l'importance de l'invention dans ces pratiques.[1]

La pratique et l'œuvre de plusieurs artistes contemporains pourraient être incluses dans une catégorie dite « autofiction », même si ce terme n'est pas normalement employé dans les arts visuels. Des artistes travaillant leurs corps, leurs visages, des artistes ré-élaborant leurs vies, leurs histoires et leurs représentations de soi[2]. Selon les auteurs, l'identité joue un rôle éminent en tant que *création* : en allant au-delà de l'identité comme un idéal de *plasticité*, c'est-à-dire, un caractère inné mais modifiable, on a affaire à une vision d'identité qui s'organise selon un idéal de *créativité*, des qualités qui ne sont pas innées mais acquises, passibles de choix, d'invention, mais aussi, selon un autre usage, d'*achat*. Paradoxalement, ce dernier point est exploité « […] dans le marché de la culture de masse et dans le champ d'une certaine culture d'élite, dans les nouvelles stratégies de marketing et les comportements mêmes de consommateurs [...] »[3] – suivant la logique de l'image-action. Cependant, il est évident que nous ne pouvons pas *être ce que nous voulons être*, car plusieurs déterminismes biologiques et normes sociales s'y imposent. La combinaison d'une libéralisation de l'identité avec une valorisation de la norme finit par réduire les alternatives et combinaisons possibles d'être inventées, et par créer des envies, des besoins et des identités prêtes à être consommées.

1 O. Asselin et J. Lamoureux, « Autofictions, les identités électives », *art.cit.*, p. 11-12.

2 Pour une liste détaillée des exemples donnés par les auteurs, voir O. Asselin et J. Lamoureux, « Autofictions, les identités électives », *art.cit.*, p. 12-13.

3 *Ibid.*, p. 15.

Dans cette double articulation, l'on peut reconnaître la dynamique de l'image-fiction et de l'image-action. D'un côté, « […] le désir d'auto-création manifeste peut-être un fantasme de toute-puissance, qui constitue un refoulement de la réalité ou du symbolique – du donné, du corps, de la famille, du social, de l'histoire – et une sorte de régression narcissique dans l'imaginaire, une tendance hystérique ou même psychotique »[1]. De l'autre, « […] en ce désir d'auto-création pourrait bien poindre un fantasme inverse, un désir d'être non plus un sujet, mais un objet, l'objet du regard, un autre, une altérité »[2]. On pourrait ajouter une *contrepartie*, un *devenir-autre* des identités en quête d'altérité.

Le cadre précédemment exposé aide à l'analyse d'un travail de l'artiste Amalia Ulman, plus spécifiquement d'une performance faite sur l'application Instagram, intitulée *Excellences and Perfections* (2014)[3]. Sur un profil apparemment personnel, nommé « Amalia Ulman », l'artiste a publié pendant cinq mois des photographies et des vidéos d'elle-même et de sa vie. Le profil créé en août 2012 était assez inactif jusqu'au moment où elle a commencé cette série de publications, en avril 2014. La démarche consistait à publier des photographies et des courtes vidéos de son quotidien, ainsi que des phrases banales de motivation personnelle, parfois avec des légendes simples, mais surtout avec des mots-clés en vogue sur Instagram dans les profils des micro-célébrités de l'Internet. L'emploi des mots-clés (*hashtags*) fonctionne de manière à attirer l'attention sur les publications dans le but d'obtenir plus de « j'aime » (*likes*) et, en conséquence, à pousser les profils à compter un plus grand nombre d'abonnés (*followers).* En ce sens, les légendes servent non seulement à décrire l'image ou un état d'esprit évoqué mais aussi à établir un contact avec un public plus élargi, comprenant des personnes du monde entier.

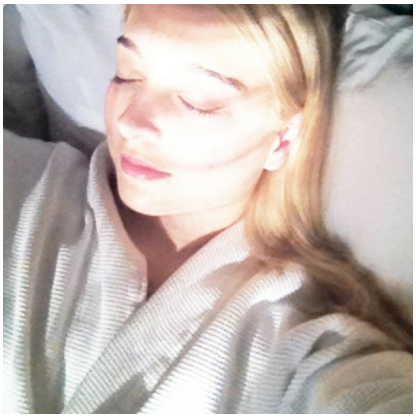
1 *Ibid.*, p. 17.
2 *Ibid.*
3 Amalia Ulman est une artiste argentine, née en 1989, qui vit et travaille à Los Angeles.

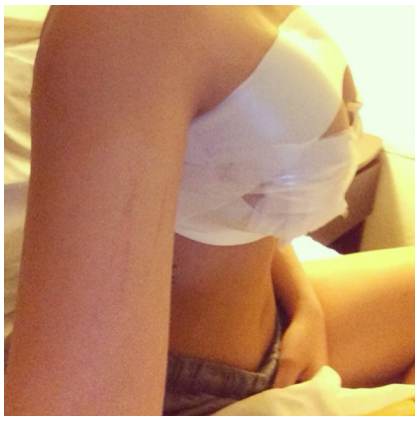



Image 71: Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (mise à jour Instagram du 19 avril 2014), 2014.

Pendant les cinq mois de publications, Ulman a façonné une narrative visuelle avec des images passées sous un filtre *pastel*, créant un ensemble visuel homogène, et des légendes qui comportaient de plus en plus les mots-clés stratégiques. L'histoire qui est montrée en images commence par l'arrivée d'une innocente jeune femme à Los Angeles, apparemment Amalia Ulman elle-même. La première image de la série qui a été publiée est déjà auto-dénonciatrice : il s'agit d'un texte, en image, où l'on peut lire « Partie I » et la légende indique : « Excellences & Perfections ». La deuxième image publiée entre déjà dans le jeu de l'« instagrameuse » : une photo des ses propres pieds, couverts d'un collant ; en légende : « ce moment est si beau ». Ainsi, Ulman continue pendant deux mois, avec un air assez innocent, dans la peau d'une jolie fille qui fait des selfies et écrit des aphorismes comme « une autre journée ensoleillée à L.A. aaaaahhhh j'aime ma vie ».

Tout se passe de manière homogène jusqu'au moment où Ulman rompt avec son supposé petit ami et les choses prennent une autre direction. Le 20 juin 2014, elle publie une photo du couple, où l'on peine à identifier le visage du garçon. La légende affiche : « ne soyez pas triste parce que c'est fini, souriez parce que c'est arrivé ~ après 3 ans, il était temps de passer à autre chose, je suppose. il y a eu des bons et des mauvais moments mais je me souviendrai des meilleurs moments. la vie continue ». À ce moment, Ulman commence la chronique de sa vie après la rupture, avec des selfies à chaque fois plus sensuels, un quotidien de consommation extrême, la réalisation d'une chirurgie d'augmentation mammaire, arrivant au moment de chute, avec des crises dépressives.






Images 72 à 77 : Amalia Ulman, *Excellences & Perfections*
(mises à jour Instagram des 20 et 06 juin ; 08, 11 et 29 juillet ; 06 août 2014), 2014.

Le 14 août, cette deuxième phase arrive à sa fin, avec la publication du dessin d'un coeur et la légende suivante :

> Chers Tous, je suis vraiment désolée pour mon comportement récemment. J'ai agit bizarrement et commis beaucoup d'erreurs parce que je n'étais pas à la bonne place dans ma vie. Je récupère maintenant et

> je me sens mieux, tout cela grâce à l'aide de mes amis les plus proches et de ma famille. Je suis très reconnaissante à ma famille de me sauver d'un si sombre vide. J'étais perdue. En outre, je me sens bénie pour tous mes amis d'Internet qui ont envoyé de merveilleux messages de récupération sur fb [Facebook]. Je suis vraiment désolée si je vous ai offensé. Tout est sorti d'une âme pleine de douleur, de colère et de ténèbres. Merci beaucoup d'être patient avec moi, soyez bénis, Amalia.

Par conséquent, la troisième partie débute : sa guérison par le yoga, la méditation et une nourriture saine. Parmi les selfies et les textes inspirants, des photos de toasts à l'avocat, de bols de baies et de yaourt, des fruits et des fleurs. Les mots-clés « simple », « relaxant », « namasté », entre autres, indiquent un style de vie zen. Suivie par un nutritionniste et un entraîneur personnel, Ulman adopte la vie saine standard du XXI^e^ siècle – ce qui ne l'empêche pas de continuer à faire du *shopping*, comme on peut le constater par la suite des publications.

Le 14 septembre, elle publie quatre photos, l'une après l'autre. D'abord, elle remercie tous ses abonnés (« Merci mes *followers* d'être si gentils et si généreux! »). Ensuite, elle poste deux photos de son nouveau petit ami – l'une avec elle – et une dernière image d'une rose avec en légende un petit cœur bleu. Le 19 septembre, elle poste une image toute blanche, *carré blanc sur fond blanc* – on arrive à la fin. Son compte Instagram reprend ainsi son flux normal, avec d'autres publications, beaucoup plus espacées dans le temps et sans le filtre pastel. Depuis mai 2018, le profil se trouve inactif. Au début de la série *Excellences & Perfections*, Ulman avait très peu d'abonnés ; à la fin, elle atteint presque 90 000 (actuellement, 158 000).

De nos jours, le Web canalise nos possibilités de représentation par des modèles de plus en plus standardisés et classe des aspects de notre identité dans des catégories définies. L'actuel modèle commercial des médias sociaux fonctionne de façon à récompenser les usagers qui trouvent un certain succès de public – aujourd'hui, Amalia Ulman a obtenu une certification de l'application Instagram qui n'est donnée qu'aux profils originaux de célébrités et figures publiques. Nos données personnelles constituent une monnaie d'échange dans le système capitaliste en ligne – soit pour mieux cibler quels produits nous offrir (des

objets, mais aussi des voyages, des styles de vie), soit pour mieux savoir quelles opinions nous donner à lire (comme dans le cas des données personnelles vendues à des fins politiques). Des micro-personnalités sont identifiées par les applications pour aider à pousser ce système – les dits « influenceurs ». Même, elles peuvent parfois être fabriquées par l'action des intelligences artificielles, comme on le verra dans la section « Visages composites ».

Dans ce sens, le monde de l'Internet participe du monde quotidien dans la mesure où les effets de ce qui se passe en ligne agissent dans l'actualité. Des images-action véhiculées par des prototypes des personnes véhiculent des informations qui migrent subtilement dans le monde des phénomènes ; des images-action qui poussent les usagers à reproduire des profils et des identités pré-fabriquées. Ces images-action ont, certes, des effets dans le monde des phénomènes, mais elles ferment en boucle la réaction et le comportement des usagers, qui commencent à vivre en fonction du monde de l'Internet plutôt que le monde concret. Pour les entreprises qui créent les applications, ainsi que pour les entreprises auxquelles elles vont vendre les données des usagers, les profils sont de plus en plus prévisibles et traçables, ce qui finit par un succès de manipulation de masse que l'on vit aujourd'hui de manière explicite – et qui touche d'ailleurs les questions soulevées dans le Chapitre III, lors de la discussion sur les dernières présidentielles au Brésil.

Malgré ce scénario pessimiste, l'on constate que, par les mêmes moyens, il est possible de renverser ce cadre – même de façon modeste. Amalia Ulman *joue le même jeu* de l'application pour produire des images-fiction qui s'inscrivent dans le flux des identités-Instagram, dans le but de l'exposer et de rendre explicite sa logique – une stratégie de l'image-fiction. Cette logique est menée au plan artistique pour être mise en question, reconsidérée, analysée. Ulman est une artiste du *fingere* et a fait, sur Instagram, une autofiction imagétique de soi et de sa vie quotidienne. « Autofiction » comme circonscrit par Colonna, « […] une œuvre littéraire par laquelle un écrivain s'invente une personnalité et une existence, tout en conservant son identité réelle (son véritable nom) »[1]. Ulman conserve son nom

1 Vincent Colonna, *Autofiction & autres mythomanies littéraires*, Auch, Tristram, 2004, p. 239.

d'artiste, mais de jeune artiste qui n'était pas encore connue à l'époque. Quelques personnes du milieu de l'art lui disaient alors d'arrêter de se montrer dans les réseaux comme une fille qui n'est pas elle. En effet, « Comme Ulman l'a dit au critique d'art Alastair Sooke, quand elle a commencé à faire des *posts*, "Les gens ont commencé à me détester. Une galerie où j'exposais a paniqué et dit : 'Vous devez cesser de faire cela, car les gens ne vous prennent plus au sérieux'" »[1]. Il y avait une confusion entre l'identité de l'artiste et l'identité qu'elle était en train de créer dans un autre monde possible pour elle.

La question du nom propre apparaît actuellement sur les réseaux sociaux selon cet usage : « […] utiliser son nom d'état civil fait partie des règles de réseaux comme Facebook, qui met en place différents mécanismes pour traquer les pseudonymes. Ces entreprises poussent jusqu'au bout le business model de la publicité ciblée et de la vente de profils [...] »[2]. Le modèle initial de l'Internet permettait l'utilisation des différentes identités et de l'anonymat, ce qui ne correspond plus à la perspective d'aujourd'hui. En effet, « Nombre de médias sociaux demandent une identité unique, celle correspondant à l'état civil d'une personne physique. C'est là une différence clé par rapport à un modèle où un individu peut avoir plusieurs blogs avec des tons et des contenus différents, chacun sous un pseudonyme différent »[3]. Ulman joue sur ce point : tout en utilisant son nom propre d'artiste, elle forge une identité identifiable qui ne correspond pas à la sienne.  Encore, elle se fait une autre identité utilisant les mêmes moyens prescrits aux usagers d'Instagram : les identités civiles qui publient en détail leurs goûts, leur personnalité traçable, leur quotidien. Ulman suit toutes ces prescriptions à la lettre mais construit une identité fictive. Ici, il ne s'agit pas d'une identité trans-mondaine car, même si elle conserve son nom propre, son identité se transforme lors du passage à l'autre monde.

L'œuvre d'Amalia Ulman est visuelle, mais suit une logique de déroulement d'une narrative. Narrative fragmentée, qui travaille les pratiques

1 Cadence Kinsey, *The Instagram artist who fooled thousands*, http://www.bbc.com/culture/story/20160307-the-instagram-artist-who-fooled-thousands, (consulté le 17 juillet 2019). Je traduis.

2 *Guide d'autodéfense numérique : tome 2 – en ligne*, Copyleft, 2017, p. 63. En ligne : < https://guide.boum.org/tomes/2_en_ligne/ >, (consulté le 10 juillet 2019).

3 *Ibid*.

d'auto-représentation et d'exposition de la vie personnelle sur l'Internet. Une « intagrameuse » correspond, dans une certaine mesure, à un profil pré-fabriqué d'un individu-modèle, un prototype de la perfection, reproduisible par d'autres – ce qui concède beaucoup de bénéfices aux entreprises, car des modes de vie sont vendus à travers ces mêmes profils. Ce qui intéresse pour notre analyse c'est alors moins le contenu diffusé par les images d'Ulman, la narrative en elle-même, que la *manière* de procéder de l'artiste, sa manière de faire l'image performée. La critique qu'elle fait opère non seulement à travers le contenu diffusé, mais aussi dans ses méthodes de fabrication, au moment où elle se sert des mêmes moyens desquels elle veut attirer l'attention pour faire son œuvre. Elle s'infiltre dans un monde pour dénoncer la boucle de l'image-action où plusieurs usagers tournent constamment. Amalia Ulman crée une contrepartie de soi, s'infiltrant dans une plateforme déjà existante. Son acte touche la sphère du collectif, et non seulement des questions de l'individu qu'elle travaille, d'un côté pour évoquer une culture de masse contemporaine, de l'autre pour mettre en évidence le caractère public de réception de ces images, accessibles à tous ceux qui sont connectés à l'Internet et qui ont un profil Instagram. Croisement du public et du privé, du collectif et de l'individu, du fait et de la fiction.

La *fiction* nourrit chez Ulman une manière de *performer*, elle se donne dans la performance qui manipule les données visuelles et écrites pour faire exister et prétendre légitime une histoire forgée. *Fiction* qui ne trouve pas seulement dans le niveau de la narrative – ce qui n'est pas notre sujet –, mais *fiction* qui est performée dans l'acte du *fingere* de l'artiste. La *manière de faire* d'Ulman agence la fiction et l'action dans sa façon même de *produire*. Une performance en image, mais aussi une performance en action directe dans la logique de l'Instagram – une *image performée* mais aussi une *méthode performée*. L'autofiction qu'elle crée agit contre les identités fixes, standardisées, permises par les procédures mêmes de cette application – contenu, forme et façon imbriqués, ayant des pouvoirs effectifs dans le monde des phénomènes. Ce qui passe par la sphère individuelle de la contrepartie d'Ulman touche la sphère collective, l'autofiction n'étant pas forcément quelque chose de narcissique, mais qui agence

*individu* et *communauté*. Selon la commissaire et critique d'art, Chantal Pontbriand,

> L'autofiction est une démarche qui peut sembler vouloir s'inscrire à l'opposé de la communauté. Elle pourrait vouloir se concentrer sur l'individu, sur le façonnage de sa singularité, sur la mise en œuvre d'un processus qui se distingue de, ou qui s'oppose même à, celui du développement d'une communauté. […] L'idée de communauté oscille entre celle de singularité et celle de relation à l'autre. L'idée de communauté est un flux constant d'intensités qui jouent les unes avec les autres, les unes contre les autres.[1]

De récents textes écrits sur *Excellences & Perfections*, que l'on peut trouver dans les médias, l'ont déjà abordé comme une œuvre qui discute l'image de la femme sur Internet, ou comme une œuvre problématisant la manière dont on vit nos vies actuellement dans le monde vécu et sur Internet[2]. Je n'ignore pas les multiples analyses que l'on peut faire de cette œuvre, inédite dans son médium. Cependant, ce que je trouve le plus puissant dans *Excellences & Perfections* est la *manière de faire*, de s'infiltrer dans une plateforme pour forger un *individu* et faire *œuvre* – la façon dont l'œuvre et l'artiste *jouent le même jeu* de l'image-action sur Instagram.

Ulman sème une graine de fiction évidente dans le milieu de l'Instagram, une graine qui s'auto-dénonce fictive, mais qui dénonce également un système dans lequel nous nous trouvons en boucle par ses moyens même de construction. Ainsi, on y voit une contrepartie de l'artiste, un *nom propre* qui se fait *altérité*, une fausse identité standardisée qui met en évidence sa *manière de faire individu* et *image*. Par le moyen d'une autofiction apparemment narcissique, elle confirme bien la formule de Deleuze et Parnet : *tout nom propre est collectif*[3], capable d'engendrer des effets dans son contexte d'insertion.

1 Chantal Pontbriand, « Autofictions », *Parachute : revue d'art contemporain*, 2002, n° 105, p. 06.

2 *Alicia Eler CNN*, « The provocative Instagram art hoax that fooled thousands », https://www.cnn.com/style/article/amalia-ulman-instagram-excellences-perfections/index.html , 29 mars 2018 ; *Dazed*, « How this 2014 Instagram hoax predicted the way we now use social media », https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/39375/1/amalia-ulman-2014-instagram-hoax-predicted-the-way-we-use-social-media , 14 mars 2018 ; *Cadence Kinsey*, « The Instagram artist who fooled thousands », http://www.bbc.com/culture/story/20160307-the-instagram-artist-who-fooled-thousands.

3 Claire Parnet et Gilles Deleuze, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 2008, p. 172.

## 4. DUPLICATIONS, MULTIPLICATIONS

*Si, escucha,*
*No tienes padres, estás más sola que yo*
*Oh Dolly*
*Copiada, fotocopiada, oh, Dolly*
*Creada a semejanza*
*Del mejor impostor, clone.*
Glamour to Kill

Le sujet des *répliques* est intéressant encore à explorer d'un côté esthétique où les artistes se dupliquent, ou se multiplient, eux-mêmes dans une même image. Mécanisme qui témoigne déjà d'un changement des lois du monde des phénomènes, rappelant le sujet du premier chapitre – on ne peut évidemment pas nous dédoubler et vivre côte à côte avec nous-mêmes, du moins, pas pour l'instant. Depuis très tôt dans l'histoire de la photographie, des techniques de trucage photographique et de photomontage permettaient ce type de jeu visuel, ce que l'on peut apercevoir dans des images d'amateurs mais aussi de photographes plus connus.



Image 78 : Oscar Rejlander,
*Rejlander Introduces Rejlander the Volunteer*,
1865.

Vers 1865, le photographe Oscar Gustave Rejlander, fabrique la photographie intitulée *Rejlander Introduces Rejlander the Volunteer*, dans laquelle on le voit se dupliquer sur l'image non par le moyen d'un miroir ou d'une mise en abyme. Rejlander se réplique dans l'espace mis en scène, à côté de lui-même, sur le même sol du monde des phénomènes présenté dans la photographie. Dans *L'art de la photographie*, Poivert écrit :

> […] Rejlander établit la technique du *combine printing* qui permet de dépasser – pour plus d'invraisemblance – les contraintes de la pose exigée par les tableaux vivants photographiés [l'auteur fait référence à l'image *The Two Ways of Life*, de 1857]. Cette technique permet des audaces qui ouvrent la photographie à la pure fiction. Ainsi, Rejlander s'autoportraiture doublement vers 1860, en se présentant à la fois en artiste devant son chevalet, désignant un autre personnage qui n'est autre que lui-même costumé en fusilier volontaire (tenue martiale de ces volontaires engagés pour défendre alors l'Angleterre d'une éventuelle invasion française).[1]

Selon Poivert, « Chez Rejlander, l'enjeu n'est pas seulement technique, il relève bel et bien d'une conception esthétique de l'image construite »[2]. Image alors performée et montée.

Un autre exemple historique mérite l'attention : il s'agit du photomontage élaboré par le photographe brésilien Valerio Vieira, qui suit la même logique de duplication et collage de Rejlander. *Os trinta Valerios*, faite vers 1901, explicite une image photographique qui n'est pas un enregistrement du monde des phénomènes, mais une construction imagétique. La scène se prétend naturelle, néanmoins, à y regarder attentivement, l'on constate que toutes les personnes qui y figurent ont tous le même visage : serveur, musiciens et public. Encore, non seulement les personnes qui vivent la scène sont l'artiste lui-même multiplié plusieurs fois, mais la sculpture sur l'étagère et les tableaux sur le mur reproduisent eux aussi la physionomie de Vieira – pour compter les trente (*trinta*) *Valerios*, il faut forcément tous les comptabiliser. Comme autres facteurs d'auto-dénonciation, on observe la répétition à l'identique des poses parmi les Valerios du public, au premier plan, et l'échelle à laquelle les figures sont soumises, qui nie la technique de représentation de l'espace tridimensionnel typique de la perspective linéaire – ainsi, le montage se rend explicite. Par le thème musical et la répétition des figurants, la scène est facilement associée au film de Georges Méliès, *L'Homme Orchestre* (1900), comme on peut l'observer sur la *Planche VI*.

1 *L'art de la photographie : des origines à nos jours*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2016, p. 183 et 185.
2 *Ibid*., p. 185.

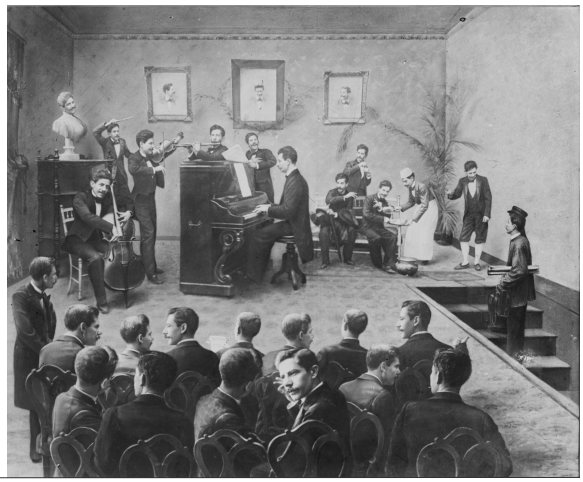


Image 79 : Valerio Vieira,
*Os trinta Valerios*,
c.1901.

Le jeu du dédoublement traverse l'histoire de la photographie et touche, évidemment, la photographie contemporaine. *Double Self-Portrait* (1979), de Jeff Wall n'en est qu'un exemple. Dans cet autoportrait, les deux artistes qui mirent le spectateur apparaissent être la même personne, voire des jumeaux puisque seuls les vêtements changent, mais le titre confirme la réplique de Wall. D'autres artistes contemporains encore ont exploré davantage la possibilité de se multiplier sur une même image, tantôt jouant un même rôle – comme le fait Wall, qui se présente deux fois en tant qu'artiste dans son double autoportrait –, tantôt se multipliant pour jouer différents rôles.



Image 80 : Jeff Wall,
*Double Self Portrait*,
1979.

Cette dernière procédure forme la méthode de l'artiste Trish Morrissey, qui dans différents travaux performe différentes personnes dans une même image[1]. Dans *Rosa, Irma and The Sandman* (2016), elle explore l'histoire de Rosa et Irma

1 Trish Morrissey est une artiste irlandaise, née en 1967, qui vit et travaille à Londres.

Bohlin, des jumelles identiques nées en 1915 en Suède. Morrissey raconte qu'elle a découvert dans une archive des photographies de Rosa et Irma, couturières de métier qui ne fabriquaient que des vêtements pour femmes et leur propre collection de poupées, lors d'un voyage d'étude au musée Bohuslän, en Udevalla[1]. L'histoire a attiré l'attention de l'artiste :

> Rosa et Irma ont partagé la même chambre toute leur vie, elles s'habillaient à l'identique, se chamaillaient sans cesse et ne se perdaient jamais. Je suis attirée par l'excentricité et ma façon de comprendre consiste à utiliser la performance et la photographie. Partant de leurs photographies de la collection du musée, j'ai travaillé chez moi et dans les environs de Somerset, au Royaume-Uni, dans la création de décors et dans la recherche d'accessoires et de vêtements pour créer des scènes rappelant celle de Stenungsund, leur ville natale. J'ai d'abord performé en tant que Rosa, confiante, souriante et positive, puis Irma qui était timide et un peu triste.[2]

Morrissey réplique des scènes qu'elle trouve sur les photographies d'archives pour raviver une histoire et *fabriquer* des instants du *ça a été* ; elle se met dans la peau de Rosa et Irma et se livre à l'altérité de fabriquer des contreparties des sœurs. À travers les moyens de la performance et de la photographie, Morrissey teste des identités différentes de la sienne, dans l'apparente similarité des jumelles et leur fusion extrême – mêmes traits, mêmes coiffures et mêmes vêtements –, mais aussi exploitant leurs subtiles singularités au niveau de leurs expressions faciales, qui varient presque imperceptiblement.



Image 81: Trish Morrissey, *Östen is sick*, 2016.

1 *Trish Morrissey*, https://www.trishmorrissey.com/works_pages/work-Rosa-Irma-Sandman/statement.html, (consulté le 19 juillet 2019).

2 *Ibid*. Je traduis.

Dans la série *ID-400* (1998-2001), l'artiste Tomoko Sawada crée quatre cents versions costumées d'elle-même[1], à l'aide une machine photomaton. Ces machines, normalement vouées à produire des photographies d'identité officielles, sont ici utilisées pour fabriquer des images fictives pour des documents inexistants. Sur chaque image, on voit Sawada habillée, coiffée et maquillée d'une façon différente ; un visage sérieux, comme si elle était en train de se photographier pour un document véritable. En trois ans, Sawada arrive à créer quatre cents versions d'elle-même, quatre cents contreparties de soi, qui montrent des traits assez variés – à plusieurs moments, il semblerait qu'il ne s'agit pas de la même personne.



Images 82 et 83 :
Juan Pablo Echeverri,
*miss photojapón*, 1998- ;
Tomoko Sawada,
*ID-400*, 1998-2001.

Pareillement, comme l'on peut voir sur la *Planche VI*, l'artiste colombien Juan Pablo Echeverri a fait un travail semblable depuis 1998, intitulé *miss fotojapón* où lui aussi change son aspect et style vestimentaire pour se photographier comme pour des documents officiels[2]. La période de création et le titre de son œuvre font penser que Echeverri fait référence à Sawada, tant *photojapon* rappelle *photomaton*.

Un autre travail de Sawada retient l'attention, en ce qui concerne l'exploration des altérités. Dans la série *School Days* (2004), l'artiste fabrique des photographies de lycée, rassemblant toutes les supposées élèves d'une même classe. Pourtant, toutes les filles sont performées par Sawada, même si, à nouveau,

1 Tomoko Sawada est une artiste japonaise, née en 1977, qui vit et travaille entre Kobe et New York.
2 Juan Pablo Echeverri est un artiste colombien, né en 1978, qui vit et travaille à Bogotá.

chacune est singulière. Il semblerait que Sawada se fait plusieurs personnes, se connectant à un *devenir collectif*. Selon la commissaire d'exposition Susan Bright,

> Sawada s'intéresse au rôle que joue l'uniforme dans la systématisation et la standardisation de l'identité ainsi qu'à sa faculté à transformer l'individu en partie d'un tout. [...] Pour chacune des lycéennes qu'elle incarne elle adopte une attitude, une coiffure et un visage qui expriment à chaque fois et de manière assez subtile une personnalité distincte[1].



Image 84: Tomoko Sawada, *School days*, 2004.

Toutes ces images évoquent la question de la réplique et, par conséquent, la question contemporaine du clonage. L'ambigüité existante dans le clonage photographique d'un corps se montre incontournable : si chez Ulman, l'on constatait la démonstration d'un processus d'homogénéisation des identités rigides, à travers l'opération de l'image-action, chez Sawada, l'on voit un mécanisme d'hétérogénéisation d'une identité par l'action de ses lignes flexibles, qui se livrent dans un processus de quête d'altérité, de *devenir autre* à travers la logique même de la réplique dans l'image-fiction.

Je dis « clonage » pour reprendre le vocabulaire de Mitchell, quand il disserte sur l'« âge de la reproduction biocybernétique »[2]. Selon le théoricien,

> Comme réalité littérale, le clonage devint la cible iconique des peurs suscitées par la reproduction humaine, l'avortement, l'homosexualité et les

1 Susan Bright, *Auto Focus : The Self-Portrait in Contemporary Photography*, New York, Monacelli Press, 2010, p. 123.

2 W. J. T. Mitchell, *Cloning Terror*, *op. cit.*

> biotechnologies. En ce sens, la « Terreur Clone » ne renvoie pas simplement à l'idée que le terrorisme se propage comme un cancer ou un virus, mais à la *terreur inspirée par le clonage lui-même*, un syndrome que je qualifierai de « clonophobie », produit des peurs séculaires liées à la copie, à l'imitation, à la vie artificielle et à la production d'images en général. Comme le terrorisme, le clonage oscille entre réel et imaginaire, manifestations littérales et métaphoriques. Il s'est ainsi imposé comme une métaphore maîtresse – ou une « métapiction » – de la production d'images, notamment dans le domaine des nouveaux médias et des bio-médias.[1]

Dans la théorie de Mitchell, une *métapiction* correspond à une sorte d'image-icône qui fond un discours – comme la Caverne de Platon, par exemple. Les traducteurs de la version française expliquent que « piction » est la traduction de l'anglais « picture », pour désigner une représentation matérielle concrète : « Elle peut encore désigner (comme ce sera le cas ici avec le clonage) une image reflétant la condition et/ou le mode de production des images en général à une époque donnée »[2]. La notion de « biopiction » qui est également travaillée par l'auteur renvoie aux notions foucaldiennes de « biopouvoir » et de « biopolitique », c'est-à-dire, au contrôle étatique sur les corps et les populations[3]. Toujours selon Mitchell,

> Du point de vue du concept de biopiction, cette mutation constitue la réactualisation d'une condition fondamentale du politique – à savoir la production et l'exercice d'un pouvoir sur des êtres vivants […]. Mais il s'est également modifié avec l'apparition de technologies nouvelles, en particulier les technologies de l'information et les biotechnologies, qui ont ouvert la possibilité d'une ingénierie des corps individuels (reproduction, sexualité et manipulation génétique) et des populations (dépistage statistique des maladies et des anomalies génétiques). Ainsi le corps est devenu le lieu d'une intervention toujours plus précise au moment même où les populations se voyaient réduites à de simples données. L'innovation la plus spectaculaire et la plus symbolique dans ce domaine n'est autre que le clonage, qui combine la révolution des sciences de l'information à celle des biotechnologies.[4]

Pour l'auteur, du côté de la production d'images, le clonage est marqué par l'apparition de l'imagerie numérique, qui a un effet sur la représentation

1 *Ibid.*, p. 13.
2 *Ibid.*, p. 08. Note des traducteurs.
3 Michel Foucault, *Naissance de la biopolitique : cours au Collège de France, 1978-1979*, Paris, Gallimard / Seuil, 2004.
4 W. J. T. Mitchell, *Cloning Terror*, *op. cit.*, p. 118.

visuelle aussi perturbateur que la photographie a eu sur l'imagerie traditionnelle, produite manuellement, à l'époque de son invention.

Dans ce cadre, Mitchell propose que le clone soit la figure-clé qui circule entre les mots et les images à notre époque[1]. Son image, ainsi que celle du *terroriste*, sont des exemplaires de la *biopiction* : « Elles personnifient toutes deux des peurs jumelles suscitées, respectivement, par la production et la destruction des images vivantes [...] »[2]. Suivant ce flot, Mitchell donne l'exemple d'une publicité contre la guerre des États-Unis en Irak, parue dans le *New York Times* du 25 septembre 2002. Sur l'image figure un « Oncle Oussama » qui pointe le doigt au regardeur et où l'on peut lire « I want you to invade Irak » (Je vous veux en Irak). La référence à l'« Oncle Sam » états-unien est incontestable.







Images 85 et 86: James Montgomery Flagg, *Uncle Sam*, Première Guerre mondiale; *Uncle Osama*, publicité contre la guerre en Irak parue dans le *New York Times* du 25 septembre 2002.

Mitchell établit un parallèle entre ces deux images :

> Oncle Oussama propageait son mouvement en s'arrogeant l'appel lancé par Oncle Sam à la jeunesse américaine [*sic*] dans l'optique d'une guerre sainte pour la démocratie et la liberté, une croisade contre le Mal. L'icône nationale de la mobilisation militaire américaine [*sic*] trouve son reflet dans son double inquiétant, son Jumeau maléfique, démon de la terreur.[3]

1 *Ibid.*., p. 111.
2 *Ibid.*, p. 113.
3 *Ibid.*, p. 111.

L'auteur utilise la métaphore du système immunitaire pour étudier ce double qui caractérise ce qu'il appelle l'auto-immunité de l'invasion en l'Irak. Le système immunitaire fonctionne comme une clé qui trouve la serrure correspondante ; il agit en clonant des nouveaux anticorps jusqu'à en trouver un qui corresponde à l'antigène qui attaque l'organisme. Au moment où le corps découvre la bonne formule, les anticorps sont clonés en série pour combattre la maladie. Selon Mitchell, « L'anticorps n'est pas identique à l'antigène. Il est son reflet, son double négatif »[1] – tout comme une matrice l'est pour son empreinte.

Mais alors, pourquoi ces questions du clonage intéressent, au-delà du rapprochement avec les photographies supra-citées dans cette section, qui en sont une métaphore visuelle ? Le clonage nous parle de la *stratégie de l'image-fiction* – il nous parle des *manières de faire*. Le clonage est l'analogie parfaite pour penser l'expression « jouer le même jeu », telle qu'on l'a abordée dans le chapitre précédent. Tout comme Amalia Ulman clone une méthode pour s'infiltrer dans un milieu et l'exposer. Par ailleurs, cette thématique nous mène vers le prochain sous-chapitre, dédié aux corps simulés, aux modifications corporelles et au post-humain.

1 *Ibid.*

# IV.B. SIMULATIONS DES CORPS

## 1. PLASTICITÉ DE L'INDIVIDU

Un double qui cause étrangeté : un corps large, avec deux bras, mais aussi deux têtes, côte à côte. Dans d'autres images de la même artiste, l'on découvre : les figures dédoublées de Janieta Eyre possèdent trois jambes[1]. Sur son site Internet, l'on peut lire sur l'ensemble de son travail : « Dans ses autoportraits distinctifs, elle se présente souvent comme un ensemble de jumeaux, engageant la possibilité d'identités mutantes et de doubles fictifs »[2]. Avec des mises en scène colorées et fantastiques, Eyre se sert du clonage comme méthode, re-créant son image de départ dans un univers fantastique, forgé. Alors, il ne s'agit plus d'avoir comme décor un « monde réel » visuellement reconnaissable, habité par des figures communes comme nous – même si doubles –, mais de créer un monde spécifique que l'artiste présente en photographie et où elle inscrit ses contreparties appelées « autoportraits ».



Image 87: Janieta Eyre, série *Motherhood*, 2002.

Dans l'image de la série *Motherhood* (2002), sa contrepartie siamoise tient enveloppée dans ses bras, à la manière d'une Vierge à l'enfant, une tête de mouton, rappelant Dolly, le premier mammifère cloné. Le clonage visuel d'Eyre est explicite, on y détecte la ligne de fusion au niveau de l'encolure de la robe et de sa

1 Janieta Eyre est une artiste anglaise, née en 1966, qui vit et travaille à Toronto.
2 *About*, https://www.janietaeyre.com/about, (consulté le 23 juillet 2019).

clavicule. De cette ligne se prolonge une croix rouge collée sur sa poitrine, axe du dédoublement. En outre, dans le reflet noir du miroir, apparaît son profil, une troisième tête qui se dérobe. Les références bibliques semblent se mélanger à la thématique du clonage et de l'auto-portrait.

L'auto-représentation arpente l'histoire de l'art depuis des siècles, à partir du moment où la conscience de la figure de l'artiste individualisé est établie, c'est-à-dire, dès la Renaissance. En y réfléchissant bien, à cette époque, seuls les artistes étaient en mesure de s'autoportraiturer, uniques agents de la production de l'image matérielle. En effet, il fallait savoir manipuler soit un fusain ou soit un pinceau pour se fabriquer une image ; autrement, pour posséder une image de soi, il fallait commander un portrait. Avec l'invention de la photographie, les moyens de production de portraits se sont élargis. La photographie a contribué à beaucoup populariser la pratique de la production d'images, de manière très efficace. Ainsi, des amateurs ont eux aussi commencé à se créer des images. De nos jours, l'avènement du numérique a permis l'accroissement de la production des images en général, mais spécialement des images de nous-mêmes, voire la pratique de l'autoportrait.

À ce stade, il convient de faire un point sur ces pratiques d'auto-représentation et les dispositifs qui ont permis leur existence et leur diffusion. Selon André Gunthert, les *selfies*, la version numérique de l'*auto-photographie*, se sont affirmés comme « […] la pratique photographique la plus représentative des formes visuelles contemporaines »[1]. Une activité vernaculaire dont la diffusion en ligne est surtout associée aux pratiques d'amateurs. Ce facteur lui accorde un caractère *autoproduit*, montrant des traces visibles de manipulation non professionnelle, qui est devenu la garantie de spontanéité et d'authenticité du genre[2].

Sur ce sujet, Olivier Asselin écrit :

> L'autobiographie, l'autoportrait, l'autofiction sont à la mode. La représentation de soi s'épanouit dans les beaux-arts, en littérature et dans

1 A. Gunthert, *L'image partagée*, *op. cit*, p. 152.
2 *Ibid.*

> l'art contemporain en particulier, mais aussi, plus que jamais, dans les pratiques dites populaires ou d'amateurs. Des récits et des images de soi circulent dans les espaces publics et privés, dans les livres, les journaux et les magazines, à la radio et à la télévision, mais aussi sur Internet, avec le développement des pages Web personnelles. Au cours de la dernière décennie, une autre forme de représentation de soi est apparue sur le Net, transformant radicalement, sinon révélant la structure sous-jacente du genre : la webcam personnelle.[1]

Or, le texte d'Asselin est daté : il a été écrit en 2008, époque où les applications Instagram et Snapchat, grandes plateformes de diffusion des *selfies*, n'existaient pas encore ; époque où les réseaux sociaux n'avaient pas encore le même pouvoir de rassemblement d'informations. Il y a dix ans, il existait encore une certaine possibilité d'anonymat sur Internet, les profils s'organisaient dans des *blogs* avec des surnoms choisis, plutôt que dans des réseaux sociaux avec l'identité civile, comme c'est le cas aujourd'hui. Dans ces conditions, les utilisateurs étaient moins traçables et reconnaissables, plus difficilement identifiables. À cette époque, commençait à peine la popularisation des caméras attachées aux appareils de communication portables. Même si les précurseurs des smartphones sont apparus à la fin des années 1990, il a fallut attendre 2007 pour voir le premier smartphone avec un écran multi-tactile et des fonctionnalités de plus en plus développées et multiples – un appareil qui réunit plusieurs fonctions dans un seul dispositif. De 2007 à aujourd'hui, l'on peut constater que ce *progrès* technologique a été bien adopté par la population en général.

Dès l'invention de la *webcam* et le premier smartphone, beaucoup de choses se sont passées en ce qui concerne la production et la diffusion d'images à partir des usagers. Alors que les smartphones se développaient dans la direction de la multifonctionnalité, les réseaux sociaux ont suivi un mouvement similaire pour s'intégrer au sein de ces nouveaux appareils. Si nous n'utilisons pas un système opérationnel libre, avoir un smartphone implique d'être gérés par Android ou iOS et de se connecter à un réseau Google ou Apple qui détient déjà quelques données personnelles. À chaque application « gratuite » que l'on télécharge et

1 Olivier Asselin, « The Star and the Prisoner: The Spectacle and Surveillance of the Self on the Web » dans *Precarious Visualities: New Perspectives on Identification in Contemporary Art and Visual Culture*, Montréal, McGill-Queen's Univ. Press, 2008, p. 198.

utilise, des données sont encore offertes en échange, comme « monnaie ». De plus, avec le temps, s'accroît notre rapport de dépendance à la machine[1].

Dans le contexte de l'organisation des programmes qui dirigent les *appareils*, et dans lequel les nouveaux dispositifs s'inscrivent, l'intérêt de cette recherche est de trouver des cas qui se dirigent *contre l'appareil*. Le travail *Excellences & Perfections*, d'Amalia Ulman, que l'on a déjà analysé, s'intègre dans cette poursuite. Sur Instagram, d'autres profils d'artistes sont également utilisés de manière différente de celle attendue. La célèbre productrice d'auto-photographies, Cindy Sherman, alimente actuellement un profil où elle explore les possibilités de la manipulation numérique pour créer des visages bizarres, peu semblables à l'être humain. Les recours techniques sont permis par des applications de *maquillage* qui « effacent » les « imperfections » faciales. Fait pour une société où plane la phobie du vieillissement, avec ce genre d'applications il est possible de lisser des rides, blanchir les dents, entre autres *micro-chirurgies simulées*. Sherman se sert de ces mêmes procédés « […] pour des usages typiquement pervers, créant des selfies trompés, avec son cou allongé comme celui d'Alice au pays des merveilles et ses grands yeux d'insecte, ses tâches causées par le soleil et ses rides minutieusement plissées »[2]. Sherman simule des *visages sans nom propre*, des habitants d'un autre monde possible articulé par l'artiste.



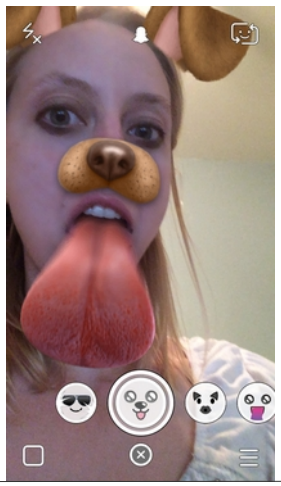
Image 88 : Cindy Sherman,
*On the mend !*
(mise à jour Instagram du 31 juillet 2017),
2017.

1 Matthieu Gafsou, *Transhumanisme(s)*, Arles, Actes Sud, 2018.

2 Parul Sehgal, « The Ugly Beauty of Cindy Sherman's Instagram Selfies », *The New York Times*, 5 oct. 2018. Je traduis.

Les modifications faciales de Sherman mêlent son quotidien normal à un autre factice, détourné. Les procédures menées par l'artiste rappellent également celles de l'application Snapchat[1], qui depuis 2016 sont aussi disponibles sur l'application de messages de Facebook : des augmentations, diminutions, parfois des déformations, du visage ; changement de couleurs du monde des phénomènes ; objets virtuellement ajoutés aux visages, entre autres. Ces filtres, sont aussi capables de transformer les êtres humains en animaux – comme on peut le voir sur la *Planche VII*. Les images passent alors par des filtres pré-fabriqués et simples à utiliser, permettant, par exemple, la confection de vidéos en réalité augmentée – c'est-à-dire, avec la superposition de l'image enregistrée du monde vécu avec d'autres éléments calculés par un système informatique, en direct. Le numérique favorise la pratique de composition d'images et de l'utilisation de filtres, surtout en ce qui concerne les images en mouvement, mais ces essais ne sont pas inédits. Déjà dans les années 1930, l'on trouve, par exemple, une image de la photographe expérimentale Wanda Wulz, qui avait fondu son autoportrait avec une photographie d'un chat, de manière analogique.





Images 89 et 90:
Wanda Wulz, *Io + Gatto*, 1932;
filtre de l'application Snapchat, 2016.

Mais ces pratiques de manipulation des visages, pourrait-on les croiser avec les théories des mondes possibles ? Dans son ouvrage *Theory of Possibility*, le philosophe Nicholas Rescher parle de l'idée de *plasticité* d'un individu. Cette

1 Snapchat est une application créée en 2011, qui permet d'envoyer des messages avec des images ou des vidéos, en particulier des *selfies*, qui s'autodétruisent dans une période choisie par l'expéditeur.

notion autorise un parallèle avec ces pratiques de modifications de visage et de corps travaillées par certains artistes. Rescher écrit :

> […] nous pouvons introduire (par rapport à tout sens fixe, *donné*, d'essentialité) la conception de la *plasticité* d'un individu, c'est-à-dire la mesure dans laquelle il peut être réorganisé par un remodelage purement hypothétique. Moins ses propriétés sont essentielles, plus il est plastique dans ce sens, c'est-à-dire que plus on peut apporter des altérations hypothétiques dans sa spécification descriptive sans pour autant cesser de s'occuper de cet individu. En conséquence, une théorie qui, comme celle de Leibniz, considère que toutes les propriétés d'un individu lui sont essentielles, stipule la plasticité zéro pour les individus, s'engageant à nier que l'on puisse les modifier de quelque manière que ce soit. D'autre part, une théorie des « particuliers nus » qui voit toutes les propriétés d'un individu comme étant en effet accidentelles, considérerait les individus comme *totalement* plastiques dans notre sens.[1]

Il est évident que Rescher, dans le cadre d'une théorie essentialiste qu'il établit, s'inscrit dans le domaine de la logique, et non de la théorie de l'art. Son ouvrage, *Theory of Possibility*, se présente comme une continuation d'un autre livre, *Conceptual Idealism*[2], qui instaure, à son tour, une théorie de la possibilité conceptualiste et idéaliste. L'auteur disserte sur la systématisation formelle de certaines notions fondamentales en métaphysique, spécialement dans le cadre d'une ontologie et d'une épistémologie de la possibilité. Sa théorie met en relation le couple essentialité/accidentalité, de sorte que

> Il est donc utile de noter que, dans chacune des différentes conceptions de l'« essentialité/accidentalité », la *mesure* dans laquelle les propriétés d'un individu lui sont essentielles peut varier d'un individu à l'autre ; ils peuvent différer radicalement à cet égard – certains peuvent avoir toutes (ou presque toutes) leurs propriétés essentiellement, d'autres seulement quelques-unes d'entre elles.[3]

1 Nicholas Rescher, *A Theory of Possibility : A Constructivistic and Conceptualistic Account of Possible Individuals and Possible Worlds*, Oxford, B. Blackwell, 1975, p. 38-39. Je traduis. Un « particulier nu » (*bare particular*) correspond à « […] une entité dépourvue de propriétés essentielles (non triviales) » (Penelope Mackie et Mark Jago, « Transworld Identity » dans Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Winter 2017., s.l., Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2017). Je traduis.

2 Nicholas Rescher, *Conceptual Idealism*, Oxford, Blackwell, 1973.

3 N. Rescher, *A Theory of Possibility*, *op. cit.*, p. 38. Je traduis.

Bien sûr que cette idée de *plasticité d'un individu* dans la stipulation des mondes possibles nous intéresse du côté d'une adaptation aux arts visuels, surtout en la rapprochant des artistes qui travaillent une certaine plasticité de leurs visages et corps dans des images-fiction présentant des mondes habités par des individus possibles. D'une certaine façon, les exemples de manipulation du visage montrent des stipulations des formes que le corps peut prendre dans des situations hypothétiques visuelles. À partir d'une même photographie, par exemple, Cindy Sherman crée trois versions de manipulation qui forment des individus possibles différents, simulés.



Images 91 à 93:
Cindy Sherman,
(mise à jour Instagram
du 06 novembre 2017),
2017.

L'aspect du « visage » gagne en importance dans une société narcissique, jeuniste et individualiste. Dans ce contexte, le visage fonctionne à la fois comme masque social, derrière lequel il est possible de se cacher, et comme moyen principal de présentation de soi, de contact avec l'extérieur. Mais cette entité possède encore un autre aspect qui m'intéresse davantage : le visage est devenu l'une des formes de reconnaissance des individus, dans le monde actuel, par le moyen des caméras fixes et portables.

## 2. RECONNAISSANCE FACIALE

Dans un des rares textes qui dissertent sur le nouveau travail de Sherman sur Instagram, une anecdote est racontée par la journaliste Parul Sehgal, qui avait rencontré l'artiste avant l'écriture du reportage. Elle raconte :

> Sherman sortit son téléphone pour me montrer quelques photos. Elle essaya de le déverrouiller en utilisant la reconnaissance faciale, mais échoua. Elle leva et baissa le menton puis leva les sourcils. [...] Elle ouvrit grand les yeux et tint le téléphone très immobile. Elle essayait de se ressembler à elle-même[1].

Le portable de Sherman est probablement troublé par toutes les informations visuelles qu'il reçoit en tant que « visage de Cindy Sherman » : différents visages de toutes sortes renvoyant à un même nom propre identifié.

Ce contexte de manipulation des visages par des artistes renvoie au sujet de la reconnaissance faciale permise par les technologies numériques et les caméras des ordinateurs, tablettes et smartphones. Ces reconnaissances sont faites par des logiciels qui apprennent à identifier des traits similaires à partir de plusieurs images assimilées dans une base de données. Quand on est sur Facebook, par exemple, et qu'on téléverse une photographie personnelle où il figure quelques amis autour de nous, très rapidement le réseau social cible le contour des visages pour suggérer l'identification des personnes inscrites dans l'image. Lorsqu'on confirme la liaison entre un visage avec un profil défini, correspondant au nom propre d'un individu civil, on contribue à la mémoire visuelle de la machine du réseau. Cette machine, à chaque fois que sont collectées plus d'informations, apprend et améliore sa performance d'identification de visages. Facebook explique :

> Notre technologie analyse les pixels dans les photos et les vidéos, comme votre photo de profil et les photos et vidéos dans lesquelles vous avez été identifié(e), afin de calculer un chiffre unique que nous appelons un modèle. Nous comparons d'autres photos et vidéos sur Facebook à ce modèle et si une correspondance est trouvée, nous vous reconnaîtrons. Si votre identification est retirée d'une photo ou d'une vidéo, les informations des photos et vidéos en question ne sont plus utilisées dans le modèle.[2]

Cet apprentissage illustre la logique du *machine learning*, que l'on a brièvement expliqué dans le chapitre précédent et qui consiste en un champ

1 P. Sehgal, « The Ugly Beauty of Cindy Sherman's Instagram Selfies », *art. cit*. Je traduis.

2 *Comment Facebook procède-t-il pour suggérer des identifications ?* | *Pages d'aide de Facebook* | *Facebook*, https://fr-fr.facebook.com/help/122175507864081, (consulté le 6 août 2019).

d'étude de l'intelligence artificielle. L'on a vu que, pour identifier des visages, une machine doit être réglée par des modèles de reconnaissance numérique d'images qui peuvent les identifier de manière très proche de celle dont notre cerveau procède pour assimiler des informations. Le modèle simule la manière dont nous apprenons – *l'appareil simule la pensée*, pour récupérer la formule de Vilém Flusser. Ceci n'a été possible que par le flot d'informations visuelles que nous-mêmes avons commencé à téléverser sur Internet et à stocker dans les mémoires physiques de nos appareils et dans les nuages numériques (*clouds*), alimentant ainsi les bases de données.

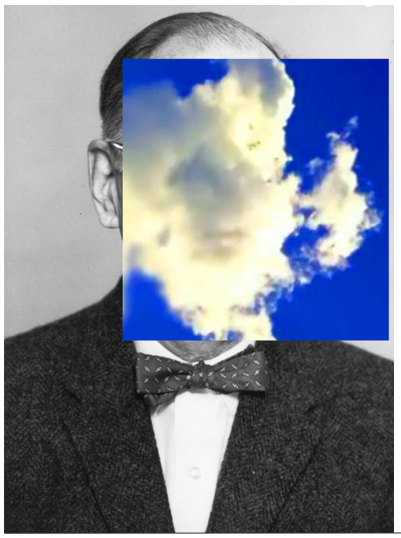


Image 94: Nicolas Gourault, série *Faces in The Mist*, 2017.

Certes, une machine peut *apprendre*, mais les erreurs risquent toujours de se produire. L'artiste Nicolas Gourault a joué sur ce fait dans la série *Faces in The Mist* (2017). Sur son site, la description du travail est la suivante : « Un programme de reconnaissance faciale est utilisé à contre-emploi pour détecter des formes signifiantes dans un flux nuageux informe. Sa mémoire est remplie de personnages historiques impliqués dans la manipulation du climat »[1]. La machine est donc passée par un apprentissage visuel qu'elle reproduit, tout comme fonctionnent les reconnaissances faciales qui se trament dans les réseaux. Selon Gourault, « Dans sa quête d'identification, le bot s'approprie un procédé propre à l'humain, la volonté de maîtriser le chaos par la science et l'imagination »[2]. Une

1 *NG - Faces in the Mist*, http://nicolasgourault.fr/films/faces-in-the-mist, (consulté le 24 juillet 2019).
2 *Ibid.*

machine qui, simulant la pensée et la capacité du cerveau humain de reconnaître par assimilation, finit par dépasser ses fonctionnalités initiales. Programmée pour identifier des visages spécifiques, elle détourne le programme par ses propres moyens, trouvant des visages humains dans des nuages qui n'ont rien à voir avec les visages effectifs des figures controverses choisies.

Cet exemple illustre, du côté de l'art, le détournement de l'emploi des caméras connectées à des systèmes de reconnaissance faciale dans notre quotidien, une fois que la machine est induite à se tromper. De même, dans la vie courante, des systèmes de surveillance se trouvent installés partout dans les grandes villes, peuvent faillir à leur tâche. Destinées à la protection civile, ces caméras favorisent la reconnaissance des « ennemis » d'un gouvernement, pour plus facilement les identifier et les chercher. Des ennemis qui, d'ailleurs, peuvent être vus dans n'importe qui, étant donné que la machine peut se confondre. Voyons un récent cas de l'usage de ces mécanismes par la police. Début 2019, environ soixante-cinq nouvelles caméras ont été installées dans la région de Rio de Janeiro, au Brésil, quelques unes dans le quartier de Copacabana, l'un des plus fréquentés de la ville. D'autres ont été postées à côté du stade du Maracanã, dans le but présumé d'augmenter la sécurité pour les supporters qui assistent aux matchs de football. Selon la police, cette nouvelle technologie aide à identifier les fugitifs et repris de justice, les véhicules volés et les supporters interdits de fréquenter les stades[1]. Le programme est intégré directement au centre de contrôle de la police militaire, qui reçoit en temps réel les images. Pour effectuer les identifications, les caméras sont associées à un logiciel qui les connectent à la base de données de la police civile. Le logiciel mesure la distance entre les yeux, la taille du nez, de la bouche et du menton, et identifie la ligne de la mâchoire : « De toutes ces informations résulte un algorithme, un chiffre qui devient l'identité biométrique de chacune des personnes qui ont été photographiées »[2]. Le 09 juillet 2019, à peu près quatre mois après l'installation des caméras, le système a

1 *Sistema de reconhecimento facial da PM do RJ falha, e mulher é detida por engano*, https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/07/11/sistema-de-reconhecimento-facial-da-pm-do-rj-falha-e-mulher-e-detida-por-engano.ghtml, (consulté le 27 juillet 2019).

2 *Ibid.* Je traduis.

échoué : une femme a été arrêtée par la police dans la zone sud de Rio, après avoir été assimilée à une fugitive accusée d'homicide et dissimulation de cadavre. La femme a été amenée au commissariat, où les fonctionnaires ont découvert qu'elle ne correspondait pas à la personne recherchée.

Nos identités sont de plus en plus traçables sur les réseaux sociaux, qui intègrent une infinité de données ne pouvant déjà plus disparaître des bases des géants du web. Ainsi, chacun compte sur l'Internet un « visage » reconnaissable, un visage correspondant à une identité civile et à un portrait de consommateur potentiel soutenu par des algorithmes qui changent constamment, s'adaptant aux flexibilités des identités contemporaines. Sans crier au danger, il est important de garder conscience des multiples facettes de cette technologie : les mêmes moyens qui servent à notre loisir, divertissement, recherche etc, sont passibles d'être joués contre nous. Les logiques de l'image-action et de l'image-fiction partagent ainsi un même plan, vu que les programmes comportent des brèches qui soit conduisent à des échecs, soit constituent des accès à des détournements – ouvertures *heureuses*, explorées par les artistes du *fingere*.

Alors, comment pourrait-on *jouer* contre cet *appareil* de reconnaissance faciale, servant aux mécanismes de contrôle social ? Est-il question de se cacher le visage ? De l'altérer ? De fabriquer des faux profils ? Les artistes *montrent*, à travers les images-fiction, des options, des idées de ce qu'il est possible d'être fait, ainsi que les *manières de faire* ces inscriptions subversives. Aussi des amateurs publient en ligne des images détournées, comme celles collectées et organisées en livre par Ewoudt Boonstra[1] : des anonymes, le visage disparu ou non reconnaissable, des corps génériques en évidence. Ainsi, l'artiste présente une tendance courante de la photographie sur l'Internet, terrain privilégié pour la fouille d'archives, facile d'accès[2]. En effet, comme le remarque l'historien de la photographie Clément Chéroux, « L'Internet est une nouvelle source de vernaculaire, un puits sans fond d'idées et d'émerveillements »[3].

1 Ewoudt Boonstra est un directeur de création et cinéaste hollandais, né en 1969.

2 Rencontres internationales de la photographie, *From here on : [exhibition, Arles, Magasin électrique, 4 July-18 September 2011]*, Arles, les Rencontres d'Arles-photographie, 2011.

3 *Ibid.*

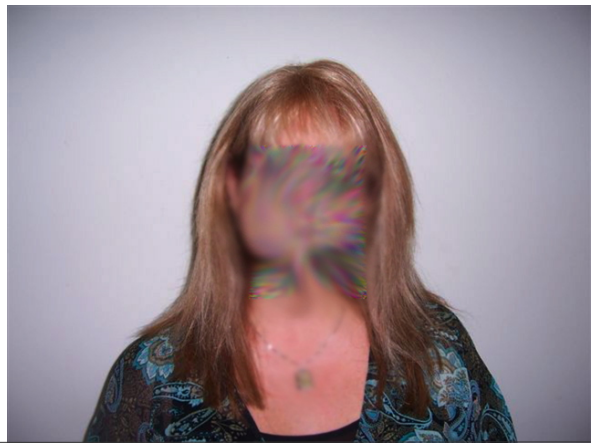


Image 95 : Ewoudt Boonstra, série *Anonyme*, 2008.

Dans ce contexte, « [...] à l'époque des sociétés de contrôle de plus en plus paranoïaques, de plus en plus résolues à traquer la subversion et à voir derrière chaque être humain un terroriste en puissance qu'il faut surveiller de près, se cacher devient un enjeu *politique* et de fait *collectif* »[1]. Au lieu de quitter l'espace de la toile, il fallait, peut-être, retrouver des moyens de la repeupler d'individus anonymes, arborant des pseudonymes et des identités non-civiles. Y substituer des individus possibles, comme une façon de résister aux invasions hiérarchiques que nous subissons et qui ne servent qu'à renforcer un système économique et autoritaire décadent, refusant les changements de ses structures.

On a vu précédemment que nos données peuvent être collectées par la police ou même dans les mémoires de nos appareils et nuages numériques. Dans ce contexte, elles peuvent être facilement actualisées à travers l'usage des applications dites « gratuites », qui échangent leur gratuité contre nos données (âge, genre, intérêts, date d'anniversaire entre autres). Aussi, ces données sont mises à jour à chaque fois que l'on participe à un jeu ou enquête en ligne. Citons un cas récent : savoir comment serait notre visage dans cinquante ans à l'aide de l'application « FaceApp », dans des jeux de simulation de changement facial – vieillissement, embellissement, changement de genre – qui sont une forme de collecte de données personnelles commercialisables. Si ce jeu invite au divertissement, il a un impact invisible sur la vie privée des usagers, à ne pas ignorer. Pour avoir accès simplifié à ce dispositif, l'on est incités à s'identifier avec

1 *Guide d'autodéfense numérique : tome 1 – hors connexions*, Copyleft, 2017, p.iv. En ligne : < https://guide.boum.org/tomes/1_hors_connexions/ >, (consulté le 10 juillet 2019).

nos comptes Facebook ou Google – qui, souvenons-nous, téléchargent tout un dossier comportant nos données déjà connues, livrant nos listes de contacts, nos photographies personnelles, adresse mail, entre autres. Le partage de ces informations peut sembler sans importance, mais elles

> […] sont précieuses sur Internet car elles peuvent aider les sociétés de publicité numérique à définir les préférences des utilisateurs et à tirer ainsi profit des annonceurs commerciaux ou politiques qui visent à cibler leurs publicités. Étant donné que ces informations sont coûteuses pour ces entreprises, les tests finissent par servir d'appât pour que les utilisateurs fournissent des données.[1]

De plus, FaceApp prétend également collecter les métadonnées de l'utilisateur (tels que les horaires, les conditions et le type de connexion utilisés), les données d'utilisation et les données obtenues de l'appareil (telles que l'identification unique et la géolocalisation). Ce type de données peuvent beaucoup en dire sur les préférences de l'usager, passibles d'être croisées avec son profil personnel – par exemple, une personne qui accède l'Internet plutôt le *soir*, de *chez elle*, utilisant une *connexion wifi*, le système *Android* etc. Conformément à la politique de confidentialité de FaceApp, ces données sont partagées avec d'autres sociétés du même groupe économique, avec des tiers qui collaborent pour rendre le service disponible aux utilisateurs et avec des agences de publicité partenaires. Il en va de même en cas d'enquêtes gouvernementales et de violation des conditions d'utilisation de la société ou de prévention des dommages[2].

D'un autre côté, on observe le caractère ludique de ces jeux, qui attire tant les curieux. Se découvrir visuellement *autre* semble être un des points les plus séduisants, qui fait jouer la fiction, au-delà de l'activation d'un mécanisme du type

1 *O que a sua privacidade tem a ver com o FaceApp (ou o teste do Facebook que transforma a sua foto)*, http://www.internetlab.org.br/pt/privacidade-e-vigilancia/o-que-sua-privacidade-tem-ver-com-o-faceapp-ou-o-teste-do-facebook-que-transforma-sua-foto/ , 1 mars 2018, (consulté le 24 juillet 2019). Je traduis. L'InternetLab est un centre autonome de recherche en droit et technologie, basé à São Paulo (Brésil), qui fait l'articulation entre des chercheurs et des représentants du secteur public et privé avec la société civile, dans le but de penser des politiques publiques en nouvelles technologies, en ce qui concerne la confidentialité, la liberté d'expression et les questions liées au genre et à l'identité.

2 *Ibid*.

« image-action ». Une trame compliquée, qui montre que l'image-action et l'image-fiction peuvent se mélanger, s'interconnecter, bref, qu'elles ne sont pas des entités complètement éloignées et excluantes, mais qu'elles se tissent dans le réseau. L'agentivité de l'image est ici évidente : son caractère séduisant par la fiction imagétique d'avoir un autre visage, de se voir dans une autre situation. Cette agentivité peut être dangereuse si nous l'acceptons sans la conscience des limites à établir ; frontières bougeantes, mais existantes entre l'image-action et l'image-fiction. FaceApp se travestit d'image-fiction pour agir en coulisses selon la logique de l'image-action.

Un *vieillissement image-fiction* est précisément ce que fait l'artiste Walead Beshty[1], dans sa série *Absent Self-Portrait No.3 (Age Progressions*) (2002). Composée de huit photographies, auxquelles Beshty a appliqué une technique médico-légale à travers un logiciel de vieillissement, la série présente huit versions de l'artiste à l'âge de vingt-cinq ans – âge qu'il avait lorsqu'il lance le projet. L'artiste explique : « Elles fonctionnent comme n'importe quel portrait, qu'il s'agisse d'images des années lycée, de banals portraits de studio ou de photos d'identité, mais elles ne possèdent aucun référent stable ».[2]



Images 96 à 98 : Walead Beshty, *Absent Self Portrait N°3 (Age Progressions)*, 2002.

On y voit une même personne qui prend différents aspects à chaque image : les *Beshty-à-l'âge-de-vingt-cinq* se ressemblent entre eux, mais ils ne sont pas identiques, constituant plutôt des contreparties du garçon dans différentes conditions possibles – *des hommes qu'il aurait été, si le monde avait été différent*, comme dans la formule de Lewis. À l'*âge de la reproduction biocybernétique*,

1 Walead Beshty est un artiste et écrivain anglais, né en 1976, qui vit et travaille à Los Angeles.
2 S. Bright, *Auto focus*, *op. cit.*, p. 166.

l'artiste relativise le *self* et les formes qu'un visage peut prendre, dé-biologisant le vieillissement pour le jouer à la fiction, l'inscrivant dans une logique des possibles visuels.

## 3. VISAGES COMPOSITES

*We are all composites.*
Nancy Burson

Forger un visage à partir d'un logiciel peut servir à stipuler une contrepartie d'un individu de départ, comme le fait Walead Beshty. Mais alors, que se passe-t-il lorsqu'on forge un visage totalement inconnu dans l'actualité ? Pas une personne célèbre, pas une simulation de vieillissement de nous-mêmes ; quelqu'un qui n'habiterait pas un monde possible fantastique, comme celui de Janieta Eyre ou de Cindy Sherman, mais qui semblerait habiter l'actualité de notre monde des phénomènes. Quelqu'un qui n'existe qu'en image, construite à partir de plusieurs  références ; quelqu'un qui apparaît à la lumière d'une image composite.

Une « image composite » est une image *combinée*, communément considérée comme « Toute image créée avec des éléments d'origine différente grâce à des trucages et des effets spéciaux »[1]. La série *Anderes Porträt* (1994/1995) de Thomas Ruff, par exemple, constitue un cas simple de combinaison d'images[2]. La superposition que Ruff opère part de la série *Portraits*, photographiée plus tôt au cours des années 1980. À partir de deux images de *Portraits*, l'artiste en fabrique une troisième, qui ne correspond à aucune des images de départ, mais qui y ressemble, sans être ni l'une ni l'autre. Des visages inexistants, fantomatiques, qui ne gagnent une actualisation qu'à travers l'image photographique combinée. Ainsi,

1 André Roy, *Dictionnaire du film : tous les termes de la technique, de l'industrie, de l'histoire et de la culture cinématographiques*, Outremont (Québec), Éd. Logiques, 1999, p. 169.
2 Thomas Ruff est un artiste allemand, né en 1958, qui vit et travaille à Düsseldorf.

> D'une certaine manière, ces *Autres portraits* mettent en évidence quelque chose qui est déjà présent dans les *Portraits*, bien que dissimulé par le massif effet de présence qu'ils produisent : savoir que toute représentation photographique, aussi précise soit-elle, a quelque chose de trouble, d'ambigu ; et qu'elle ne fait que prélever une surface changeante, sans rien nous dire sur l'« être-même » de la chose photographiée.[1]

Les procédés employés par Ruff semblent assez *low-tech*, mais l'artiste déclare délibérément son intention : « Ruff a dit à Stephen Dillemuth qu'il souhaitait que les coutures restent visibles et que la manipulation soit patente. "Contre-manipulation?" il a été demandé, à laquelle Ruff posa la contre-question, "Ou est-ce un acte d'éclaircissement ?" »[2]. Acte du *fingere*, qui inscrit dans l'image la manipulation évidente, l'auto-dénonciation de la *manière de faire* que l'image propagera dans ses parcours vers les yeux des ses regardeurs. Mélange qui nous laisse curieux, à chercher les combinaisons des *Portraits* qui ont donné origine à chaque image de *Anderes Porträt*.





Images 99 et 100 : Thomas Ruff, *Anderes Porträt*, 1994/1995 ; *Porträt (S. Weirauch)*, 1988.

Néanmoins, les images composites peuvent aussi être le résultat de la simulation mathématique ; fruits d'un croisement de divers points de départ et traitées par des logiciels qui fabriquent une troisième image à venir. L'artiste Nancy Burson a connu un grand succès en synthétisant des images composites[3]. L'artiste

1 Régis Durand, « L'imagerie laïque de Thomas Ruff », *Thomas Ruff : [exposition, Paris, 10 septembre-17 novembre 1997]*, Paris, Centre national de la photographie, 1997, p. 10.

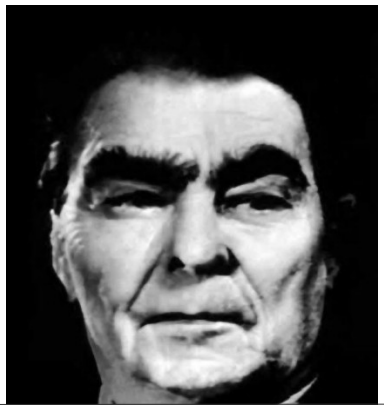
2 Barry Schwabsky, « The End of Objectivity: Thomas Ruff, from "Portraits" to "Other Portraits" », *On Paper*, 1997, vol. 1, n° 3, p. 24.

3 Nancy Burson est une artiste états-unienne, née en 1948, qui vit et travaille à New York.

est aujourd'hui réputée par ses images générées par une technologie *high-tech*, mais a débuté sa carrière avec des mises en scènes, des images performées – dans le sens de Poivert –, où elle se présente en vieillissement progressif, obtenu par des techniques de maquillage. Ces autoportraits, faits en 1976, sont successivement intitulés *Self-Portrait : Age 18, Self-Portrait : Age 30*, *Self-Portrait : Age 45*, *Self-Portrait : Age 60* et *Self-Portrait : Age 70*. Même si ces photographies sont fabriquées par les moyens *analogiques* de maquillage et de capture, elles hantent déjà les pratiques suivantes de l'artiste, mixées aux technologies informatiques. Dans les années 1980, Burson a créé, non sans l'aide de spécialistes, un programme de vieillissement qui a été utilisé postérieurement par la police états-unienne dans la recherche d'enfants disparus, en simulant leurs possibles visages des années après leurs disparitions. Un programme très semblable à celui dont Walead Bershty s'est servi pour créer *Absent Self-Portrait No.3 (Age Progressions*) (2002).

En grande partie, le travail de Burson consiste en des portraits composites, des visages simulés, touchant les questions de la race, du genre et du pourvoir. *Androgyny (6 Men + 6 Women)* (1982) montre un *visage possible* produit à partir de douze images, dont six visages de femmes, six visages d'hommes ; *Mankind* (1983-1985) montre un visage construit à partir d'images provenant d'un livre de stéréotypes raciaux du XIX[e] siècle qui ont été pondérés pour refléter les statistiques de la population mondiale, comme on peut lire sur le site de l'artiste[1]. *Warhead I Weighted to the Number of Nuclear Warheads in Each Country's Arsenal (Reagan 55%, Brezhnev 45%, Thatcher less than 1%, Mitterand less than 1%, Deng less than 1%)* (1982) présente un visage croisé des leaders mondiaux de l'époque ; *Big Brother* (1982) est une image composite de Staline, Mussolini, Mao, Hitler et Khomeini.

1 *Composite Silver Prints*, http://nancyburson.com/composite-silver-prints/ , (consulté le 29 juillet 2019).





Images 101 et 102 : Nancy Burson, *Warhead…*, 1982 ; *Bigbrother*, 1982.

Plus récemment, Burson a fait une nouvelle version de *Mankind*, cette fois croisant les visages masculins aux visages féminins de *Womankind*, à partir des images pondérées par les statistiques de population de 2005 – image composite présente sur la *Planche VII*. Toutes ces images ont été fabriquées à partir de la *Human Race Machine*, créée en 1999. Cette machine permet de scanner les visages des personnes actuelles, qui seront ensuite modifiés par un programme informatique simulant des changements ethniques. Ce programme traite les données de façon stéréotypée, car

> Pour fabriquer cette machine, Mme Burson a dû commencer avec des images d'Africains, d'Asiatiques, d'Indiens et en tirer le type de caractéristiques qu'elle croyait être endémiques à ces races. C'est-à-dire qu'elle doit avoir mis au point un Africain, un Asiatique, un Indien typiques.[1]

Sur le site dédié à ce travail, l'on peut lire la description suivante de cette machine :

> *The Human Race Machine* vous montre à quoi vous ressemblerez en tant qu'Asiatique, Noir, Hispanique, Indien, du Moyen-Orient et Blanc. Cela nous donne l'occasion de vivre une expérience personnelle unique d'être autre que ce que nous sommes. Nous sommes tous une race, de race humaine ; une nationalité appelée humanité.[2]

1 Sarah Boxer, « PHOTOGRAPHY REVIEW; A Brew of Faces for Mixing and Aging », *The New York Times*, 15 mars 2002. Je traduis.

2 *Human Race Machine*, http://www.humanracemachine.com/, (consulté le 29 juillet 2019). Je traduis.

Une machine alors qui permet d'expérimenter des situations contrefactuelles, à travers l'image. Cependant, ce discours « nous sommes tous une race » met en jeu des questions pertinentes, bien que compliquées. Cette position semble symptomatique d'un repentir de la mythique *race blanche*, principale productrice des discours hégémoniques historiques et scientifiques, face aux atrocités commises tout au long de l'histoire – sachant que « blanc » ne s'entend pas seulement comme couleur de peau, mais aussi comme rapport social et réclamation de suprématie, souvent non reconnue. Certes, d'un point de vue biologique, la « race humaine » peut être vue de manière homogène. Cependant, du côté social de la vie d'un être humain, les races existent. Johanne Lamoureux et Olivier Asselin ont tout à fait raison quand ils parlent des déterminismes biologiques et des normes sociales qui s'imposent à nous, nous empêchant de vivre une certaine liberté de choix dans la société contemporaine[1]. Il est évident que la « race » a opéré comme principe d'organisation sociale qui a soutenu le développement du système capitaliste patriarcal et que les traits de cette histoire ne sont pas disparus dans le monde contemporain, qui est encore hanté par les prolongements des dominations hiérarchiques (pouvoir monétaire, race, genre etc.). Il serait très beau de considérer que nous formons tous une seule race, humaine, mais dans l'opérativité du monde vécu un croisement de facteurs empêche la réalisation de cette situation idéale. Dans ce cas, la machine de Burson ne peut que la simuler.

Le travail de Nancy Burson se trouve au seuil de la diversité et de l'uniformité, entre l'hétérogène et l'homogène. Si, d'un côté, mixer douze images de femmes et d'hommes forme une figure androgyne qui discute les limites du genre – ni homme ni femme, et homme et femme –, forger des types généraux de la « race humaine » est un acte qui cherche un compte général de ce que serait l'humain-synthèse. Dans cet acte, l'artiste affirme qu'elle cherche le changement de paradigme du *moi* au *nous*[2]. Néanmoins, cela pose une dialectique plutôt qu'un réponse unilatérale, car on ne peut être sûrs de ce que serait ce « nous » : l'union-

1 O. Asselin et J. Lamoureux, « Autofictions, les identités électives », *art.cit.*

2 S. Boxer, *art. cit.*. Je traduis.

synthèse de tous considérés comme égaux ou bien tous considérés comme des êtres singuliers participants d'un collectif ? Il est préférable de voir cette *polarisation* comme une *constellation*, d'apprécier la pluralité à l'instar de l'unité, c'est-à-dire donner place aux *personnes possibles*.

Les composites ne sont pas nouveaux, ils n'ont pas commencé avec les images de synthèse et ont déjà rendu service à des usages de contrôle, de domination et de génocide des peuples. Au début du XIX[e] siècle, « Avec la formation de disciplines scientifiques bien distinctes, la photographie allait apparaître comme le meilleur moyen de transcrire la vision scientifique de la nature comme une chose connaissable et mesurable par l'observation directe »[1]. De cette histoire, que l'on connaît, résultent des applications dans les domaines de la microscopie, de l'astronomie, de la botanique, de la zoologie, de la médecine et des études du corps et des esprits. Aussi, la science de l'investigation est permise par l'usage photographique, comme l'illustre le travail d'Alphonse Bertillon, qui avait créé un système de mesures anthropométriques classables, attaché à la photographie, servant à la police parisienne à identifier les criminels.

Ce n'est pas Bertillon qui intéresse ici, mais Francis Galton qui, « À l'instar de Bertillon, [...] voyait dans la photographie un outil scientifique permettant de produire des typologies ou des statistiques qui allaient toucher aux racines de l'identité »[2]. La pratique de Galton consistait en combiner une série des photographies d'individus qui avaient des caractères communs dans le but de les classer dans des catégories abstraites telles que « criminels », « Juifs » ou « Anglais »[3]. Galton est aussi le père de l'eugénisme, basé sur la théorie de l'évolution de Charles Darwin, selon laquelle « […] il était possible d'améliorer le genre humain, et notamment la race blanche, en éliminant les inaptes et en favorisant le développement des soi-disant meilleurs »[4]. La photographie a servi comme documentation à toutes ces études du corps humain, qui portait en grande partie une teneur discriminatoire dans ses typifications. Les « types » de Galton

1 Marta Braun, « Aux limites du savoir » dans *L'art de la photographie : des origines à nos jours*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2016, p. 140.
2 *Ibid.*, p. 174-175.
3 *Ibid.*
4 *Ibid.*, p. 175.

constituent des visages qui n'existaient pas dans l'actualité de l'époque, mais seulement dans des mondes imaginaires stéréotypés.

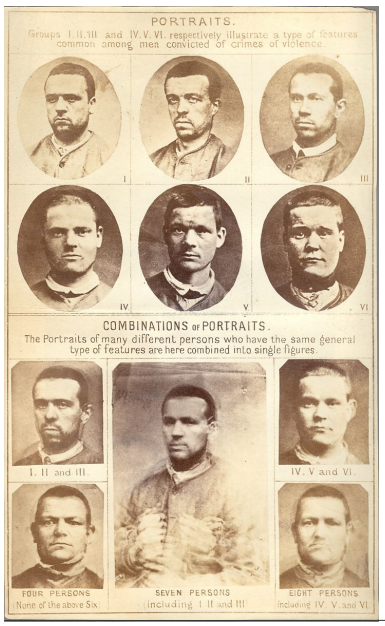



Image 103: Francis Galton, *Composite Portraits of Criminal Types*, 1877.

De nos jours, cette pratique de composition n'habite pas que l'univers artistique. Les technologies ont fait avancer les images composites, jusqu'à la disparition des *traits* de *manipulation*, suivant la logique de l'image-action. Un récent code informatique appelé StyleGAN a été écrit par l'entreprise multinationale Nvidia, dont l'activité principale consiste dans la production de processeurs graphiques pour les marchés du jeu et des professionnels. Le code permet de croiser deux sources distinctes d'images de visages humains – ainsi que d'animaux, d'autres objets et de lieux, tels que des chats, des voitures et des chambres –, pour aboutir à un résultat imagétique hybride, dans différents pourcentages de mélange qui, *grosso modo*, permettent plusieurs combinaisons différentes[1]. En effet,

> Un GAN est un modèle génératif où deux réseaux sont placés en compétition dans un scénario de théorie des jeux[2]. Le premier réseau est le générateur, il génère un échantillon (ex. une image), tandis que son

1 Voir : Tero Karras, Samuli Laine et Timo Aila, « A Style-Based Generator Architecture for Generative Adversarial Networks », http://arxiv.org/abs/1812.04948 , 12 décembre 2018, (consulté le 30 juillet 2019) ; Rani Horev, *Style-based GANs – Generating and Tuning Realistic Artificial Faces*, https://www.lyrn.ai/2018/12/26/a-style-based-generator-architecture-for-generative-adversarial-networks/ , 26 décembre 2018, (consulté le 30 juillet 2019).

> adversaire, le discriminateur essaie de détecter si un échantillon est réel ou bien s'il est le résultat du générateur. L'apprentissage peut être modélisé comme un jeu à somme nulle. Ces programmes informatiques se font concurrence des millions de fois afin d'affiner leurs compétences en matière de génération d'images jusqu'à ce qu'ils aient la capacité de créer des images complètes.[1]

Ainsi, comme si une machine jouait contre l'autre, se donne l'apprentissage du système. Alors, rappelons que Nvidia conçoit et vend des unités de traitement graphique (appelées GPU, ou cartes graphiques). Ces unités permettent la formation d'algorithmes, tels que StyleGAN, à partir de l'apprentissage automatique de la machine. Les entreprises qui détiennent cette technologie, telles que

> Nvidia, Facebook, Google et de nombreuses autres entreprises de haute technologie ont des escadrons de chercheurs développant des versions de cette technique d'IA. L'objectif final est de l'utiliser pour générer des mondes virtuels complètement développés, potentiellement en réalité virtuelle, en utilisant des méthodes automatisées au lieu d'un codage strict. Mais dans le même temps, les GAN sont déjà utilisés pour développer le marché naissant des influenceurs virtuels dans les médias sociaux.[2]

La technologie GAN permet alors de forger des personnes inexistantes dans le monde vécu, et qui n'existent que par l'image photographique numérique. Des personnes qui ont une apparence familière, mais qui ne sont qu'un croisement de plusieurs images stockées dans des bases des données. Pour en voir un exemple, il suffit de consulter un site web conçu pour sensibiliser le public non spécialisé, intitulé « Cette personne n'existe pas » (ThisPersonDoesnotExist.com). Chaque fois qu'on actualise le site, le réseau génère un nouveau visage. Images-fiction, les visages-GAN peuvent donner à voir des individus possibles ; images-action, les visages-GAN peuvent être employés dans la création de faux profils sur

2 La théorie des jeux citée ici est un champ d'études des mathématiques, ne correspondant pas au domaine théorique des jeux en sociologie exploré dans le Chapitre III.

1 « Ce site montre des portraits de visages humains générés par une IA. Aucun d'entre eux n'est réel », https://www.developpez.com/actu/246303/Ce-site-montre-des-portraits-de-visages-humains-generes-par-une-IA-Aucun-d-entre-eux-n-est-reel-Actualisez-la-page-pour-en-voir-un-nouveau/, (consulté le 30 juillet 2019).

2 *Ibid.*

Internet et dans *le marché naissant des influenceurs virtuels* – technologie mise au service de l'influence digitale non seulement pour la vente des produits mais aussi pour l'orientation d'opinions. L'usage de ce dernier point, à l'accent politique, permet de constater l'existence de *faux profils* Facebook – montrant des images et des identités fabriquées, destinées à exposer des vies quotidiennes inventées –, qui ont été employés pour influencer les débats politiques lors des présidentielles brésiliennes de 2018[1]. En conséquence, on peut observer que non seulement les *fausses informations* mais aussi les *faux profils* peuplent notre contemporanéité numérique – d'où l'intérêt de changer notre rapport au *faux*, de l'aborder sous une autre optique.

L'on a vu que les questions de l'identité, des individus possibles et simulés dépassent l'univers de l'art et touchent notre quotidien. Les technologies mises au service des intérêts privés, les réseaux sociaux, ne sont pas mes sujets de recherche ; néanmoins, il me semble inévitable de comparer cette perspective avec celle de l'art, pour mieux confronter l'image-action et l'image-fiction et, ainsi, dialectiser ces catégories dans le contexte contemporain des images agissantes. À ce stade, on pourrait se poser les questions suivantes : comment pourrait-on encore considérer la photographie comme un médium qui atteste la réalité vécue dans le monde des phénomènes ? Comment ne pas penser une théorie de la photographie qui la voit comme une image construite, qui *produit* réalité au lieu de la *capturer* ? L'alliance entre la photographie et la technologie informatique, déjà prévue par Flusser, a produit un changement paradigmatique dans l'histoire et l'usage de ce médium, une voie sans retour.

## 4. LE POST-HUMAIN

Dans les Rencontres de la Photographie d'Arles de 2018, une exposition intitulée *H+*, de l'artiste Matthieu Gafsou, traitait le sujet du transhumanisme[2]. Le

1 Juliana Gragnani, « Exclusivo: investigação revela exército de perfis falsos usados para influenciar eleições no Brasil », *BBC News Brasil*, 8 décembre 2017, (consulté le 30 juillet 2019).

2 Matthieu Gafsou est un photographe suisse, né en 1981, qui vit et travaille en Lausanne.

transhumanisme consiste en un « […] mouvement qui prône l'usage des sciences et des techniques afin d'améliorer les caractéristiques physiques et mentales des êtres humains »[1]. Les photographies présentées prennent un air artificiel qui met en évidence les possibles mélanges entre l'humain et la technologie. Sur le site Internet de Gafsou, l'on peut lire, en ce qui concerne *H+* :

> De la Suisse à la Russie, en passant par la France, l'Allemagne et la République Tchèque, il [l'artiste] suit de près les personnes – des bio-hackers travaillant dans des garages aux grands laboratoires –, les objets et parfois les concepts liés à ce mouvement. Quand il a commencé ses recherches en 2014, Matthieu Gafsou s'est vite rendu compte que le problème ne serait pas de trouver des informations ou des sujets, mais de les trier, de trouver les priorités et de construire une carte claire du mouvement transhumaniste. C'est la somme de divers fragments qui tissent un réseau de sens, un maillage plutôt qu'un récit.[2]



Image 104 : Matthieu Gafsou, série *H+*, 2015-2018.

Dans le catalogue créé pour cette série, les divisions finales s'organisent entre les « Prothèses » (appareils orthodontiques, exosquelettes, incubatrices), les « Nootropiques » (médicaments, suppléments et autres substances qui améliorent les fonctions cognitives), la « Machine-humaine » (implants, stimulateur cardiaque, dispositif intra-utérin, organes artificiels), l'« Avatar » (smartphones, réalité virtuelle,

1 Les Rencontres d'Arles, *Matthieu Gafsou*, http://www.rencontres-arles.com//fr/expositions/view/229/matthieu-gafsou, (consulté le 31 juillet 2019).

2 *H+*, http://www.gafsou.ch/hplus, (consulté le 31 juillet 2019). Je traduis.

ordinateurs), le « Bio-hacking » (hacktivistes du corps, cyborgs, auto-implants) et le « Post-humain » (ingénierie génétique, bio-ingénierie, cryogénie, immortalité)[1]. Dans les photos, l'on voit des individus qui deviennent eux-mêmes des dispositifs connectés, ainsi que des dispositifs inanimés qui prennent vie. Les humains téléchargeables et *machinisés* font croire que, en devenant machine, l'homme gagnerait l'immortalité.

La frontière entre la machine et l'humain, entre l'artificiel et le naturel, touche la question des individus possibles. Depuis la fin des années 1980, le corps « […] n'est plus le lieu irréductible de la personne, mais l'une de ses composantes, une proposition à reprendre en mains et non plus la racine identitaire de l'individu. […] En changeant son corps, l'individu souhaite changer son existence, c'est-à-dire remanier un sentiment d'identité lui-même devenu obsolescent »[2]. L'air du temps évoque de plus en plus la liberté de tester des possibilités. L'on a vu que, dans cette quête de l'identité dans la contemporanéité, Asselin et Lamoureux attentent au fait que l'identité est aujourd'hui considérée selon un idéal de créativité, des qualités qui ne sont pas innées mais acquises, soit à travers l'invention plus spontanée, soit à travers l'argent et l'achat des modifications – comme c'est la cible des nouvelles stratégies de marketing en ligne, par exemple[3].

Dans le monde actuel, l'on voit un accroissement de la manipulation de l'image en consonance avec l'intensification des modifications corporelles. Le corps contemporain, cette *image vivante* lui-aussi, évoque

> […] l'ère de l'homme-machine, une théorie philosophique pourtant éculée puisqu'il faut remonter au XVIII[e] siècle, notamment à Julien Offray de La Mettrie, pour en trouver une formulation claire : « Le corps humain est une machine qui monte elle-même ses ressorts ; vivante image du mouvement perpétuel (*L'Homme-machine*, 1747) ».[4]

1 Matthieu Gafsou, *Transhumanisme(s)*, Arles, Actes Sud, 2018.
2 David Le Breton, « Obsolescence du corps, incandescence de la technique », dans M. Gafsou, *Transhumanisme(s)*, *op. cit.*
3 O. Asselin et J. Lamoureux, « Autofictions, les identités électives », *art.cit.*
4 M. Gafsou, *Transhumanisme(s)*, *op. cit.*

Selon André Gunthert, « La révolution de la photographie numérique est sa fluidité »[5]. Alors, cette actuelle fluidité de l'image numérique égale une variabilité corporelle et identitaire. Le monde et les individus contemporains s'organisent plus dans des flux, dans des mouvements incessants, que dans la fixité et la rigidité. Cela n'est ni bon, ni mauvais, mais une condition contemporaine à laquelle il faut faire face.

Dans ce contexte, le *post-humain* émerge en tant que notion qui gagne en importance dans le monde contemporain. Le commissaire d'exposition Jeffrey Deitch, dans le catalogue de l'exposition itinérante *Post Human,* organisée entre 1992 et 1993, distingue un nouveau modèle de comportement et d'organisation de la personnalité actuelle qui se différencie de l'identité du type moderne[2]. Selon Deitch,

> La compréhension plus vaste que l'on a aujourd'hui des multiples réalités possibles a déclenché une immense curiosité pour tout ce qui brise avec les anciens modèles coercitifs de la personnalité. Les gens ont pris l'habitude de modifier leur apparence, leur conduite et leur conscience au-delà de ce que l'on croyait possible autrefois. L'ère moderne pourrait se caractériser comme une période de la découverte de soi. Et notre post-modernisme actuel est peut-être une phase transitoire de la désintégration du moi. Il est possible que la période à venir du *Post Humain* se définisse par la reconstruction du moi.[3]

Par « post-moderne » Deitch entend un « […] stade intermédiaire de la conscience, transition entre l'image moderne de la réalité et celle qui est actuellement en voie de création »[4]. Or, il fut à ce moment que l'informatique et la biotechnologie se développèrent. Dans la partie précédente, nous avons vu que W. J. T. Mitchell défend un nouveau paradigme pour l'image contemporaine qui passe par la question du clonage, et donc de l'ingénierie génétique, qui ne fut possible que par la combinaison des sciences de l'information et celle des biotechnologies[5]. Ces questions nous intéressent car elles parlent justement du

5 A. Gunthert, *L'image partagée*, *op. cit*, p. 11.
2 Jeffrey Deitch et Dan Friedman, *Post Human*, New York, Distributed Art Publishers, 1992.
3 *Ibid.*
4 *Ibid.*
5 W. J. T. Mitchell, *Cloning Terror*, *op. cit.*

statut de l'image-fiction et de l'image-action, en tant qu'images post-photographiques, et de leurs effets actifs dans le monde vécu. Si nous vivons, comme l'affirme Deitch, une transition graduelle vers le monde post-humain de l'espace cybernétique et des manipulations génétiques, les techno-images participent activement à ces changements.

Toutefois, la route n'est pas à sens unique : dans la même mesure que les humains créent et programment des machines, les machines elles aussi programment les hommes, ainsi que le monde où ils vivent. L'idée de *corps manipulé* ne se doit pas seulement aux changements de la perception de l'identité dans la contemporanéité, puisque l'évolution des machines de vision a contribué à changer la perception de nos corps, affectant notre façon de percevoir et de désirer le monde et nous-mêmes. Un exemple : la médecine de reconstitution tridimensionnelle du corps humain, comme l'imagerie par résonance magnétique (IRM), fait appel à l'ordinateur pour fabriquer des images simulées de l'intérieur du corps. Cette technologie change notre façon de percevoir l'intérieur du corps humain – non observé directement, mais par le moyen d'une machine de vision qui en donne un accès numérique.

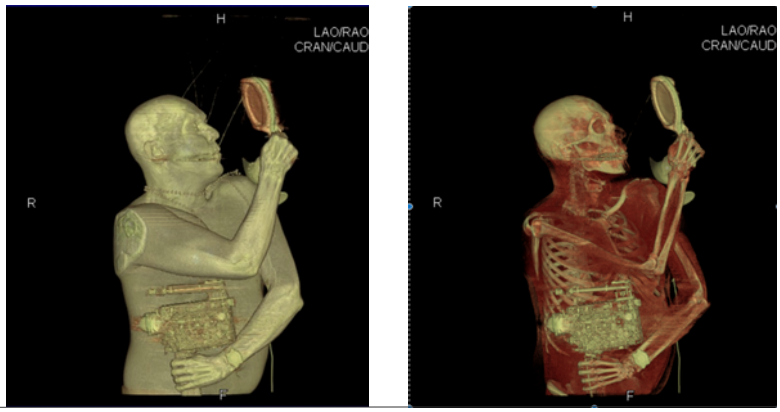
Utilisant une de ces machines, l'artiste Marco Paulo Rolla a fait un travail de photo-performance – comme lui-même le définit – dans lequel il pose avec des invités, chacun pour une image différente[1]. Le travail, intitulé *Tomografia do pecado* (2013) fait correspondre chaque personne à un des péchés capitaux. Ces personnes sont « photographiées » par le moyen d'une machine tomographique, qui simule l'intérieur de leurs corps de différentes façons (ossature, musculature, organes etc). À chaque image, des couches corporelles différentes se révèlent. L'artiste déclare que lui-même n'a pas modifié les images par la suite, mais qu'il a utilisé celles produites par la tomographie[2]. Dans *Vaidade*, l'artiste tient dans sa main droite une caméra super 8 et, dans la main gauche, un miroir pour performer la vanité. Sorte de dieu Janus contemporain, Rolla, de profil, pointe la caméra tel le

1 Marco Paulo Rolla est un artiste brésilien, né en 1967, qui vit et travaille à Belo Horizonte.

2 Je tiens à remercier l'artiste pour ces informations.

regard de Janus-ancien, regard postérieur, lorsqu'un Janus-jeune mirerait le miroir, le regard mis en boucle.

Cette dernière figure, narcissique, fait penser au courant usage des smartphones comme des *miroirs* – souvent, dans la rue, où l'on croise des personnes mirant leurs portables comme s'ils se regardaient dans un miroir. À travers cet appareil, l'image est *miroir* mais permet aussi des *captures* altérables par la suite – des selfies produits, mixant réalité augmentée, maquillage et chirurgie numériques, entre autres possibilités d'édition. Cette pratique s'inscrit dans une logique de boucle de l'image-action. D'un autre côté, la caméra que Rolla pointe vers l'arrière ouvre une brèche pour penser les pratiques de l'image qui revisitent le passé pour en donner d'autres versions. Une brèche vers la réinvention et la reconfiguration de soi. Certes, un vice est un vice, mais il n'est jamais isolé de son côté inverse, de son couple polarisé – il est toujours possible de renverser les situations, d'en trouver d'autres versions ou possibilités. Tout comme se trouvent polarisés, fonctionnant ensemble, dans un rapport des forces, l'image action et l'image-fiction, la machine et l'humain, le contrôle et la liberté.




Images 105 et 106 :
Marco Paulo Rolla,
*Vaidade*, 2013.

Le « post-humain » peut sembler correspondre au « post-humanisme », mais les deux catégories gardent une différence, subtile. Les chercheurs Erick Felinto et Lucia Santaella pointent que le premier fait référence à la condition humaine favorisée par la situation actuelle, tandis que le second concerne les discours dont cette condition stimule la prolifération[1]. Toujours selon les auteurs,

1 Erick Felinto et Lúcia Santaella, *O explorador de abismos : Vilém Flusser e o pós-humanismo*, São Paulo, Paulus, 2012.

les idées propagées par le post-humanisme présentent une voie cherchant la vie immortelle ; voie dévouée à la colonisation de tout l'univers, en bénéfice d'une vision totalitaire de centralité humaine, typique de l'humanisme libéral classique. Une mise à jour d'un côté libéral qui est aussi présentée dans le texte du catalogue de Gafsou, écrit par David Le Breton, dans un extrait qui parle des prothèses qui prétendent *améliorer* l'homme : « À la différence des prothèses à vocation thérapeutique, elles ne visent nullement à améliorer le goût de vivre, mais à accentuer les performances, l'efficacité, pour gagner du temps dans un monde en compétition, de vitesse, de communication. L'objet est de transformer le corps en une entreprise libérale »[1]. Un corps qui n'est jamais abouti, toujours débiteur de quelque chose d'achetable.

Cependant, selon Felinto et Santaella, d'autres côtés réclament eux aussi cette expression du « post-humain », puisqu'un potentiel libertaire habite cette notion qui porte en elle une capacité à engendrer des nouvelles formes de pensée et d'expression de l'humain[2]. Les auteurs perçoivent cette dernière perspective comme faisant écho avec les dimensions de la réflexion de Vilém Flusser ; perspective comprenant l'idée d'une liberté qui permettrait d'expérimenter de nouvelles identités post-humaines.

D'après la pensée de Flusser, il ne s'agit pas d'affirmer l'humain au détriment de la machine, mais de relier de manière créative la personne et l'appareil, une manière capable de projeter le nouveau et les possibles. De cette façon,

> La dissolution complète de la figure humaine face aux technologies est une étape que Flusser refuse de franchir. C'est dans le cadre des notions de *jeu* et de *créativité*, opposées à toute sorte d'automatisme, que Flusser localise l'essentiel de l'expérience humaine. La créativité signifie la production du nouveau et différenciation. Car le danger qui nous hante toujours est celui de l'unité sans restes, sans différence. L'espoir promu par le numérique consiste dans la victoire de la mise en réseau (*Vernetzung*) sur l'unification. Créer des réseaux veut dire articuler des compétences croisées, promouvoir des hybridités, fertiliser le devenir.[3]

1 D. Le Breton, « Obsolescence du corps, incandescence de la technique », dans M. Gafsou, *Transhumanisme(s)*, *op. cit.*

2 E. Felinto et L. Santaella, *ibid*.

3 *Ibid*, p. 22. Je traduis.

Les graines du *post-humain* ont été lancés avec l'avènement de la cybernétique, comme le rappellent Felinto et Santaella. Dans les années 1990, des artistes et des commissaires d'exposition ont commencé à s'intéresser aux questions allant de la cybernétique au post-humain – comme c'est le cas de Jeffrey Deitch, par exemple. Dans ce contexte, émerge la figure du cyborg. Les auteurs expliquent que

> Le néologisme cyborg (**cyb**-ernétique et **org**-anisme) a été inventé par Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline, en 1960, pour désigner des systèmes homme-machine autorégulateurs, lorsque tous deux appliquaient la théorie du contrôle cybernétique aux problèmes que les voyages spatiaux imposaient à la neurophysiologie du corps humain.[1]

Le cyborg était alors une solution pour les altérations des fonctions corporelles dans l'adaptation à des environnements divers. Cette notion a connu une grande répercussion à partir de la publication du *Manifeste Cyborg*, de Donna Haraway, en 1985[2]. Le manifeste partait de l'idée que les cyborgs n'étaient pas seulement des êtres fictionnels, mais qu'ils existent effectivement. Selon Haraway, « Le cyborg est un organisme cybernétique, hybride de machine et de vivant, créature de la réalité sociale comme personnage de roman. La réalité sociale est le vécu des relations, notre construction politique la plus importante, une fiction qui change le monde »[3]. Plus loin, elle écrit : « Le cyborg est notre ontologie ; il définit notre politique. Le cyborg est une image condensée de l'imagination et de la réalité matérielle réunies, et cette union structure toute possibilité de transformation historique »[4].

Dans ce cadre, la revendication des corps post-humains, même métaphorique, déplace les anciennes identités, les *identités modernes*, dans les termes de Deitch. Le préfixe *post-* ne veut pas, dans ce cas, indiquer une évolution linéaire, mais un élargissement de l'idée d'« humain », le voyant en réseau, hybride, flexible, fruit de connexions qui structurent la réalité sociale, toujours

1 *Ibid*, p. 29. Je traduis.
2 Donna Jeanne Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences, fictions, féminismes*, Paris, Exils, 2007.
3 *Ibid.*, p. 30.
4 *Ibid.*, p. 31.

processuelle. La polarisation existante entre l'humain et la machine s'ajoute aux autres couples que nous avons étudiés jusqu'à ce moment du texte. Elle évoque également une structure dialogique des pôles, sans que l'un n'exclue l'autre. La relation de dialogue implique une logique de constant processus, de constante adaptation, qui renvoie à la question de la *performativité*.

Suivant Felinto et Santaella, le champ de la cybernétique présente une singulière conception de monde qui répète une nouvelle épistémologie, non basée sur la *représentation*, mais sur l'idée de *performativité*[1]. Les auteurs expliquent que,

> Si la science moderne cherchait à représenter le monde, si sa mission était d'adapter les théories à la réalité, dans une quête incessante de la *vérité*, la cybernétique se préoccuperait des performances. Pour la cybernétique, l'enjeu clé ne serait pas d'ouvrir et de démonter les « boîtes noires » de l'univers pour tenter de les expliquer. Il faudrait plutôt accepter que notre forme de relation avec le monde ne soit pas nécessairement *cognitive*, mais performative. En d'autres termes, il est proposé d'adopter une perspective qui traite de l'extrême complexité de l'univers d'une manière plus modeste et moins prétentieuse : nous ne chercherons pas à tout savoir et à tout représenter, mais à comprendre quels résultats nous pourrions obtenir dans notre commerce avec certaines choses à partir de telle ou telle attitude (une logique du type *input-output*).[2]

Ainsi, la *black-box* est vue comme présentant une nature *performative*, et non *représentationnelle*, qui peut être corrélée avec les images des photo-performances que nous avons étudiées.

Dans le parcours de ce chapitre, nous avons vu plusieurs artistes performant différents individus possibles. La logique performative de ces artistes va dans une autre direction que les formes de représentation d'un personnage peuvent présenter. Les images-fiction proposées à partir de ces performances permettent d'élargir d'autres espaces de pensée par des stratégies imaginatives de possibles, une sorte de faculté du semblant qui n'est pas jugée moralement, mais qui amplifie les possibilités de la pensée dans la réception de ces images. Les artistes du *fingere* jouent aux contreparties, s'ouvrant aux expérimentations

1 E. Felinto et L. Santaella, *O explorador de abismos*, *op. cit.*

2 *Ibid.*, p. 50-51. Je traduis.

d'affectation de leurs identités, modelant leurs propres singularités. Cette capacité du *fingere* de faire dialoguer *fait* et *fiction*, *légitime* et *fictif*, *actuel* et *virtuel*, se sert de la fiction pour faire voir les possibles. Selon la professeure et chercheuse Paola Bozzi,

> Au sens primitif, le verbe latin *fingere* signifie au sens large « modéliser, modeler », c'est-à-dire « faire une copie similaire au vrai » et donc « simuler ». Ceci n'est pas seulement une pure étymologie, car la pratique du *fingere*, à savoir supposer, formuler une hypothèse, recourir à un modèle, à l'organisation d'objets d'investigation pour en étudier les caractéristiques – au-delà des conditions « naturelles » données, donc dans les conditions du jeu ou même du laboratoire – est au centre des méthodes scientifiques : l'observation des lois naturelles dans le *status conditionalis.*[1]

Par la pratique du *fingere*, les artistes s'engagent à *devenir-autre* et apprennent les *manières de se faire autre* aux spectateurs. Un devenir-autre qui peut se synthétiser dans la figure hybride du cyborg. Ce dernier est une image conceptuelle de la logique processuelle du devenir-altérité, de la relation de l'homme et de la machine qui caractériserait une pulsion vers le *nouveau*, un lancement vers l'*autre*.

Comme on l'a vu, Felinto et Santaella suggèrent qu'à cet humain-machine devrait correspondre une nouvelle épistémologie. Celle-ci se fonde sur le dialogue et sur la créativité et s'approche de la cybernétique telle que décrite par le sociologue et historien des sciences, Andrew Pickering :

> Un aspect clé de nombreux exemples que nous allons examiner est celui de la recherche ouverte [*open-ended search*] – de systèmes qui exploreraient leur monde pour voir ce qu'il avait à offrir, et de bon et de mauvais. Ceci [...] est une position de *révélation* plutôt que d'encadrement – d'ouverture à la possibilité, plutôt que de détermination fermée pour atteindre un objet préconçu […]. C'est le sens ontologique dans lequel la cybernétique apparaît comme l'une des sciences nomades de Deleuze et Guattari qui contrarient les ordres établis.[2]

1 Paola Bozzi, *Vilém Flusser : dal soggetto al progetto : libertà e cultura dei media*, Torino, UTET Università, 2007, p. 64-65. Je traduis.

2 Andrew Pickering, *The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future*, Chicago/London, University of Chicago Press, 2010, p. 32. Je traduis.

Cette épistémologie serait plus adaptée pour traiter la question du post-humain – non en tant qu'un contre-humanisme, mais, justement, considérant ce que l'humain a de plus *humain*, c'est-à-dire, son caractère processuel, inachevé, en dialogue avec les autres êtres dans une quête incessante de ré-création et d'adaptation. Ainsi,

> Comme Flusser écrit, « La nouvelle civilisation ne devrait plus identifier les humains en tant qu'individus avec des masques ou en masques. Au lieu de cela, en utilisant notre accumulation créatrice, elle devrait projeter le spécifiquement humain hors de ces relations intra-humaines ». Cela semble décrire une sorte de félicité immanente qui se trouverait dans l'acte même du dialogue, plutôt que dans la découverte de la vérité transcendante, et c'est ce processus d'échange qui marque l'action « spécifiquement humaine »[1].

Elle serait alors une épistémologie qui circule entre la science et la fiction, fondant des méthodes flexibles, explorant les différentes manières de faire science, art et monde. Dans le corps mixte du cyborg, « […] traversé par les médias et les signes, dévasté par la culture et chargé de la nature, reposent les puissances qui peuvent nous permettre d'imaginer de nouveaux mondes »[2].

Dans ce cadre, ce n'est plus le *corps humain* la figure la plus essentielle, mais la *projection* de ce corps, son mouvement de lancement vers le *nouveau*, vers l'altérité, vers l'autre, vers l'hybride. Un lancement qui suppose l'usage des technologies, non selon la logique de l'image-action, mais selon celle de l'image-fiction. Ainsi, les notions d'« altérité » et de « contrepartie » gagnent en importance face à l'*identité* et au *nom propre*, de sorte que

> La cybernétique a commencé par imaginer le cerveau (et plus tard le soi) comme performatif, et, comme je l'ai dit, il est possible d'être curieux à propos du cerveau performatif des manières qui difficilement se posent dans la perspective moderne. […] On pourrait dire que la cybernétique avait une compréhension plus large des possibilités du cerveau et du soi que les sanctions du discours moderne – une vision ouverte de ce à quoi

1 Phillip H. Gochenour, « Masks and Dances: Cybernetics and Systems Theory in Relation to Flusser's Concepts of the Subject and Society », *Flusser Studies*, novembre 2005, n° 1, p. 9. Je traduis.

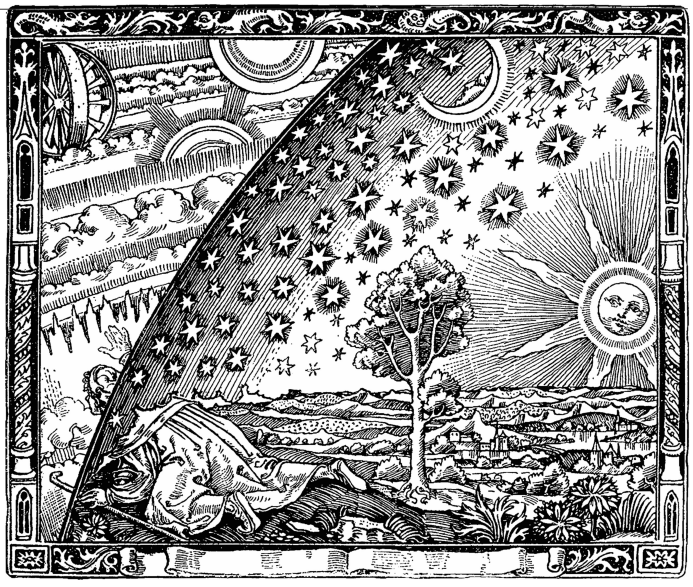
2 E. Felinto et L. Santaella, *O explorador de abismos*, *op. cit*., p. 113. Je traduis.

> les gens ressemblent et peuvent être, contrairement au domaine étroitement conçu du soi moderne.[1]

Dans la permanente réinvention de soi, photo-performer serait, ainsi, projeter le corps, projeter d'autres corps dans d'autres mondes possibles. Actuellement, il est indispensable de tester et, surtout, de présenter les mondes et les individus possibles. Dans cette tâche, les arts visuels trouvent un lieu favorisé – *heureux* – pour mettre les spectateurs en contact avec les possibles, pour leur enseigner les *manières de faire* – image *généreuse*, *professeure* – et, encore, pour permettre la production d'un savoir qui circule entre la science et la fiction, très utile à la compréhension de l'agentivité des images dans la contemporanéité.

1 A. Pickering, *The Cybernetic Brain*, *op. cit.*, p. 385. Je traduis.

# TROISIÈME PARTIE



## CHAPITRE V.

*Clôture théorique*

Page précédente
Image 107 : artiste inconnu, illustration issue du livre *L'atmosphère: météorologie populaire* (1888), de Camille Flammarion.

# 1. INTRODUCTION

*Das ist die Katastrophe: dass wir jetzt frei sein müssen.*
Vilém Flusser

Il est temps de mettre un terme à nos promenades imagétiques. Ce dernier chapitre propose un état des lieux de tous nos parcours visuels et théoriques tout au long de cette thèse pour aboutir à une position finale sur la théorie articulée ici. En effet, cette position finale signifie une opération de *sortie* du monde de la thèse – souvenons-nous que dans le fonctionnement du rhizome, ainsi que comme dans les planches ici présentées, on *part* et on *sort* toujours du *milieu* ; les *débuts* et les *fins* ne sont que des *entrées* et des *sorties*, des moments où l'on accomplit l'action d'interrompre, même momentanément, la recherche. Par ailleurs, l'on sait que les recherches ne finissent pas, mais se prolongent dans nos vies, nous accompagnent, en mouvement.

Dans ce trajet de *sortie*, je stipulerai les *valeurs de vérités* de cette théorie plurimondaine, permises par l'ensemble des analyses effectuées. Je reprends les quatre axes initiaux qui devraient aider à construire ma proposition théorique et que j'avais pointés dans le Chapitre I, l'ouverture théorique, pour saisir les fils qui ont perduré de ce cheminement. À savoir : la *production* de l'image entre manipulation et simulation ; le *régime de croyance* entre l'artiste, l'image et le spectateur, qui permet la transmission des *manières de faire* ; le *jeu* comme activité des trois joueurs qui participent à ce processus de transmission ; et la *performance* des images en elles-mêmes, autrement dit, l'acte que l'image peut avoir en tant que monde possible. Rappelons que ces fils habitent un plan conceptuel de la thèse, plan où s'entrecroisent les théories des mondes possibles et les théories des actes ; fils qui tissent et soutiennent la complexité de notre objet d'étude, l'image photographique contemporaine.

À ce stade, reprendre ces lignes dans mes mains signifie les re-trier afin de mieux les tramer pour la sortie du texte. Opération qui sert à montrer une conclusion, au niveau théorique, par les moyens du fonctionnement de notre objet : quelles interférences ont causé ces lignes tout au long de ce texte ? Quels

champs d'effets ce tissage crée-t-il encore ? Que se passe-t-il *entre* ces relations complexes ? Comment la photographie peut nous apprendre d'autres façons de gérer ladite *réalité* ? Dans notre contexte, l'image photographique est soutenue par des lignes, qui forment, à leur tour, un plan-tissu. Le *tissu* offre une image conceptuelle des lignes placées de manière juxtaposée et inséparable, à partir d'une tension créée entre elles. Je suis consciente que cette image ne peut fonctionner que provisoirement, car les lignes hétérogènes qui composent ce tissu sont en constant mouvement.

Alors, ce tissu fonctionne un peu comme une *capture* du moment de *sortie* ; *capture*, mais de l'instant *produit*, tel qu'on l'aborde, et non d'un *ça a été*. Le « tissu de sortie », cet état final et momentané est alors provisoire dans une réalité qui le contient et qui bouge elle aussi. Il est donc un produit de la *machine à tisser* ici mise au travail, dans les conditions que l'on a stipulées. Rappelons que cette machine est une machine à mondes, telle celle de Boillat[1]. Elle veut démontrer que tous les croisements visuels et théoriques réalisés peuvent confirmer une théorie des mondes possibles visuels, laquelle, à son tour, désire engendrer une pensée qui génère des changements par les *manières de faire monde*.

Cela dit, j'ai choisi de diviser ce chapitre en six sections : quatre lignes et deux tissages de lignes. Les fils sont : « Le jeu », « La manipulation », « La simulation », « L'image-fiction » ; et les trames : « La théorie des mondes possibles visuels » et « Stratégies des *manières de faire* ».

1 A. Boillat, *Cinéma, machine à mondes*, *op. cit.*

# V.A. LIGNES

## 1. LE JEU

Dans le Chapitre III, on a étudié la catégorie du « jeu » par le biais de la sociologie, abordant des auteurs tels que Johan Huizinga et Roger Caillois, mais aussi des études plus récentes, menées par des théoriciens qui croisent ces théories initiales avec le contexte des *game studies*. Ces textes ont été utiles pour donner une base plus solide pour traiter le *jeu* dans le cadre de cette thèse. Toutefois, l'approche de Vilém Flusser vers le *jeu* me semble prometteuse pour guider l'état conclusif de cette notion dans notre contexte. Souvenons-nous que cette idée traverse les textes de Flusser formant une alternative dans la quête de liberté face aux automatismes des appareils culturels qui nous entourent[1]. Selon Flusser, « Le jeu est devenu le modèle en vogue selon lequel nous connaissons le monde et agissons dans le monde [...] »[2].

Précédemment, j'avais dit que le terme « jeu » correspond au processus déclenché par une image-fiction, qui englobe encore l'artiste et son intention, ainsi que le spectateur de l'image et sa réception. Qui joue ? L'image, l'artiste et le récepteur. À quoi jouent-ils ? Aux mondes, aux *manières de faire monde*. Un jeu qui passe par l'image, un *jeu d'image*, mais qui porte des conséquences dans le monde vécu, le monde à partir duquel on joue. Je considère ce jeu tel un *jeu sérieux*, car détenteur d'un caractère à la fois ludique et formateur. C'est aussi un jeu qui, mené par l'image-fiction, arrive à enseigner le dessin des frontières bougeantes entre les polarisations que ladite *réalité* implique : sérieux/jeu, mais aussi fait/fiction, vrai/faux, réel/fictif, contrôle/liberté, heureux/malheureux, humain/machine entre autres. Frontières que l'image-action fond pour instaurer une seule frontière fixe, mettant en boucle son processus de réception. L'image-fiction ouvre ce jeu, nous l'avons vu.

Le jeu est une activité qui permet d'intégrer plusieurs acteurs qui peuvent y participer. Une fois *intégré* à ce mécanisme, un acteur peut mieux comprendre et

1 C. Baio, « O filósofo que gostava de jogar », *art. cit.*, p. 11.

2 Vilém Flusser *et al.*, *Post-histoire*, Paris, France, T&P Work Unit, 2019, p. 94.

mieux agir, progressivement. Le jeu permet aux apprentissages d'avoir lieu. Mais ce qu'il faut retenir de tout cet univers, dans notre contexte, est le fait que le jeu qui nous intéresse agit surtout *contre l'appareil* – car il est un jeu de l'image-fiction. Nous avons vu que, selon le glossaire que Flusser établit dans son livre *Pour une philosophie de la photographie*, un « appareil » est un *jouet simulant la pensée* ; un « programme » est un *jeu combinatoire aux éléments clairs et distincts*[1]. Souvenons-nous encore que, pour Flusser, l'appareil photo est le premier *appareil* qui signe la transition technologique qui a eu lieu au XIX[e] siècle et qui marque une coupure avec les objets techniques qui l'ont précédé. L'appareil n'est pas que l'objet en soi, mais constitue une notion plus vaste qui comprend toutes les structures qu'il active dans son extérieur, son fonctionnement et ses effets dans le champ social. Alors, l'appareil dont on a affaire n'est pas seulement la *caméra*, mais tous les facteurs qui impliquent la production de l'image photographique, sa manipulation, sa diffusion, sa réception et ses effets. Cette imbrication articule *appareil* et *programme*, car l'un dépend de l'autre.

Alors, si l'appareil est le *jouet*, le programme est un *jeu*[2]. Le grand *jeu* auquel nous participons, même passivement et sans avoir eu le choix, est celui impliqué par les programmes qui composent le monde vécu. Programmes qui jouent contre nous quand nous ne faisons pas partie des joueurs – d'où l'intérêt d'intégrer et de participer au jeu, ou du moins d'une partie. Le jeu de l'image-fiction se trouve ainsi compris dans un grand jeu qui compose la dynamique du monde vécu. Dans ce cadre, jouer activement consiste à explorer les différentes dimensions d'un *appareil* dans la tentative d'altérer son programme, de créer d'autres modèles pour celui-ci. La situation programmée est une situation concrète[3], même si numérisée. Il fallait, alors, créer d'autres modèles capables de générer d'autres variables, d'autres possibles, qui forment d'autres valeurs de vérités pour nos réalités. En résumé, c'est comme chercher des façons et des moyens – des *manières de faire* – pour lutter contre la *vérité* et la *réalité* hégémoniques qui peuvent être articulées par l'image photographique. On

1 V. Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, *op. cit.*
2 V. Flusser *et al.*, *Post-histoire*, *op. cit.*, p.51.
3 *Ibid.*

cherche à intégrer le jeu activement, à se faire *homo ludens*. Dans l'appareil imagétique que nous abordons, l'image est la clé principale de condensation des forces capables d'enseigner les règles du jeu qu'elle concentre. Surtout quand il s'agit des images numériques intégrant la *réalité mixte*[1] qui nous entoure, *les réalités* au pluriel ; ces images, faites d'agglutinations formant la *réalité calculée*, cette *concrétisation du deuxième degré*, comme la nomme Flusser[2].

Dans ce contexte, l'une des choses que l'image-fiction fait, est d'expliciter les brèches des *programmes*, qui se trouvent cachés à l'intérieur des *black boxes* des *appareils* pour enseigner des façons de les reproduire différemment, de les altérer. Les images-fiction sont des terrains fertiles à l'apprentissage. Suivant notre théorie, les images-fiction fondent des *territoires possibles*, qui mettent au travail des possibilités par rapport à des mondes de départ, créant des versions différentes pour ces références, divergentes de celles habituelles. Sous l'optique des mondes possibles, on travaille l'interface de ces images appartenant à l'univers de l'art avec leurs effets dans les tissus sociaux, collectifs et individuels, dans le monde vécu. Images-fiction qui articulent l'*extensif* et l'*intensif*, le *macro* et le *micro*, le *molaire* et le *moléculaire*, comme nous l'avons vu[3]. Les différences entre ces qualités ne circulent pas entre ce qui est grand ou petit, mais entre ce qui *arrête*, *accumule,* et ce qui *coule*, *fuit*, pour fonder des *nouvelles terres*.

Ainsi, l'art est vu, à la manière d'Alfred Gell, comme un *système d'action qui vise à changer le monde*, considérant les images comme médiatrices concrètes des processus sociaux[4]. Cette vision permet de voir l'art tel un *jeu* qui participe au *grand jeu*, si on le considère comme un *modèle selon lequel nous connaissons le monde et agissons dans le monde*[5]. « Modèle » non dans le sens que les théories représentatives de l'art donnent, comme une figure, un objet ou des procédures destinés à être *reproduits*, mais dans le sens de la sémantique des mondes possibles, c'est-à-dire comme un critère stipulé pour analyser les variables

1 Le terme est d'Olivier Asselin, « L'aura de la technologie », dans J. Féral et E. Perrot (eds.), *Le réel à l'épreuve des technologies*, *op. cit.*, p. 26.
2 R. Guldin, « Iconoclasm and Beyond », *art. cit.*, p. 17.
3 G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, *op. cit.*
4 A. Gell, *L'art et ses agents*, *op. cit.,* p. 08.
5 V. Flusser *et al.*, *Post-histoire*, *op. cit.*, p. 94.

propositionnelles dans un monde possible dans le but de pouvoir préciser des valeurs de vérités dans ce monde. Modèle *produit*, toujours fabriqué et passible de manipulation.

Le jeu *prête à l'action un sens*[1]. En outre, le jeu de l'image-fiction est *un jeu fondamentalement ouvert*[2], auquel on est invité et auquel on participe : une structure dialogique, que l'on pénètre du *milieu*. Ce caractère dynamique caractérise le processus de transmission des *manières de faire* qui a lieu durant le jeu. Acceptant d'y participer, nous y sommes inscrits. Devenir joueur est aussi se mettre dans la condition d'*étranger*, ce que nous avons abordé dans le Chapitre II, selon la poétique de la distanciation de Lucien de Samosate et les mouvements de déterritorialisation et reterritorialisation de Gilles Deleuze et Félix Guattari. L'*étranger* dessine la condition de tous ceux qui se connectent aux flux engendrés dans ce *jeu d'image* ; des flux qui propagent le *faire monde*, les *manières de faire monde* ; des flux productifs de nouvelles terres et de nouvelles subjectivités. Cette condition de non-appartenance à un endroit connu pousse à la *découverte* – non dans le sens de domination, évidemment –, mais une découverte qui se donne dans la production de différents mondes et versions de mondes, même imagétiques. Dans la banalité de l'appareil, on joue non pour gagner le jeu, mais pour changer les programmes – c'est-à-dire, on *apprend* pour agir autrement dans l'actualité.

Les principales questions à repérer demeurent : quels programmes à changer et comment les changer ? Le statut du « jeu » ne nous l'indique pas. Quand le jeu que l'image-fiction propose se présente, il suffit de l'accepter ou non, d'y participer ou non, de l'intégrer ou non. Cependant, il nous incombe de nous poser constamment ces questions, car le jeu est toujours passible de changements, de reconfigurations. Le jeu duquel l'image participe est *processuel* et il fait partie de la *processualité* des plans qui composent la réalité, c'est-à-dire que même les règles peuvent être changées en cours de jeu. Ainsi, se faire *homo ludens* consiste à avoir une capacité de *techno-imagination* – qui n'est pas innée

1 J. Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 16.
2 F. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.,* p. 224.

mais acquise à travers nos expériences et expérimentations par et avec l'image, dans son flot. Le jeu est *sérieux*, l'image est *professeure* ; il faut alors apprendre.

Pour Roger Caillois, « Jeu signifie donc la liberté qui doit demeurer au sein de la rigueur même [...] »[1]. Jouer contre l'appareil, participer au jeu de l'image-fiction, se connecter à la techno-imagination, sont des exercices incertains, mais qui permettent un *flirte* avec une certaine expérimentation de liberté. Si Caillois affirme que le jeu peut être vu en tant qu'une activité *libre*, non sans règles, et *fictive*, montrant d'autres réalités que celle acceptée par convention, on peut ajouter que cette catégorie aide à la *concrétisation du deuxième degré*, qui selon Flusser est créé par les images techniques. Rappelons que ce « deuxième degré » ne correspond pas à la représentation d'un autre monde, mais qu'il projette, à travers les images, des nouvelles réalités à partir d'opérations numériques[2]. D'après notre optique, les images-fiction sont presque incapables de *représenter* les mondes, mais puissantes dans leurs *présentations*, car elles explorent les brèches ouvertes vers la monstration de fragments de mondes possibles simulés.

Ainsi, les jeux ont une dimension non seulement virtuelle, au sens technologique, mais aussi *concrète*, dans la mesure où ils ont des conséquences tangibles dans le monde vécu, et non seulement à l'intérieur du jeu même. Les jeux de guerre, que l'on a étudiés dans le Chapitre III, montrent le pouvoir de la simulation des possibilités futures à être vécues par les soldats pendant la guerre, articulant l'idée d'une image-action qui propage un imaginaire et une pratique qui restent en boucle, *reproduisant* et *suivant* un *programme* prévu. Du côté de l'image-fiction, le jeu qui est proposé est aussi effectif, mais il ne simule des mondes que pour ouvrir aux possibilités, pour générer, lui, des actions productives, pour engendrer des *actions libres*[3]. Ainsi, pratiquer la techno-imagination, possible uniquement à travers l'image-fiction, est une solution *heureuse*, dans le sens d'Austin[4], bien que *performative*, qui implique *engagement*, *présence*, *participation*, *pensée*, *mouvement* et *rigueur*. Dans ce

1 R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 15.
2 R. Guldin, « Iconoclasm and Beyond », *art.* cit., p. 17.
3 Le terme est de J. Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 24.
4 J. L. Austin, *Quand dire, c'est faire, op. cit.*

cadre, l'*homo ludens* apparaît comme une forme d'*existence en liberté* envisageable dans la contemporanéité.

Ce que je nomme ici « liberté » n'est pas un idéal utopique, à atteindre un jour dans le futur linéaire, mais un exercice à pratiquer dans les strates de temps présent, considérant une temporalité plus *aiônique* que *chronologique*. La *liberté* est la capacité à *errer*, à tester les possibilités, à se déplacer dans l'immanence, à changer de plan – organisation/consistance –, à circuler entre le dur, le sûr, et le flexible, l'incertain. La *liberté* est l'habilité à se répandre sur une situation rhizomatique, à se livrer à la déterritorialisation et à la reterritorialisation pour vivre une réalité mixte contemporaine. La liberté aussi de se voir humble face à tant de complexité, mais d'y circuler, de s'y inscrire, sans peur ; la liberté de pouvoir explorer d'autres formes de connaissance, d'autres formes possibles d'être, pouvant inclure ce qui ne s'encadre pas, pouvant douter sans cesse[1] et profiter du *bénéfice du doute*[2].

Selon Flusser,

> Nous devons apprendre à accepter l'absurde, si nous voulons nous libérer du fonctionnement [programmé]. La liberté est concevable, désormais, comme jeu absurde avec des appareils absurdes. Comme jeu avec les programmes. Accepter que la politique est un jeu absurde, accepter que l'existence est un jeu absurde. C'est à ce prix douloureux que nous pourrons un jour donner un sens à nos jeux. Ou accepter la leçon le plus tôt possible, ou devenir des robots. Devenir des joueurs ou des pions. De pièces du jeu ou des meneurs de jeu.[3]

À ce sens de liberté se polarise le *contrôle*, qui peut être hiérarchique. Nous l'avons vu sous l'optique des images politiques et de guerre : un contrôle qui veut manipuler, cachant ses *manières de faire*, fermant un minuscule horizon de possibilité, au singulier. Un contrôle qui nous assujettit à des pions d'un système fermé, qui tourne en boucle, comme le schéma figurant sur la page 201 le suggère.

1 V. Flusser *et al.*, *Post-histoire*, *op. cit.*, p. 95.

2 Le terme est de Joan Fontcuberta. Artpress, *Joan Fontcuberta : le bénéfice du doute*, https://www.artpress.com/2017/02/23/joan-fontcuberta-le-benefice-du-doute/, (consulté le 27 décembre 2018).

3 V. Flusser *et al.*, *Post-histoire*, *op. cit.*, p. 54-55.

Si l'on pense au champ de la cybernétique, la notion de « contrôle » accompagne le fonctionnement de la *black box* – et, alors, des appareils. Mais le contrôle en cybernétique n'est pas celui hégémonique et peut nous offrir une voie pour mieux comprendre la dynamique du *jeu d'image*. Cette discipline, issue de la mathématique, s'intéresse aux processus de contrôle d'information qui permettent la régulation interne des fonctionnements des systèmes vivants, des machines et des structures sociales. Elle considère la complexité de ces systèmes, qui comprennent à la fois l'organisation et la désorganisation, le chaos. Sous l'optique cybernétique, les systèmes possèdent une capacité d'*auto-régulation*, mesurée par le *feedback* des machines, fourni par l'*output*. Cette régulation cherche une stabilité et se donne par la totalité des interactions du système, considérant les constants changements dans son fonctionnement. Le *contrôle* est alors exercé par les éléments qui rétro-alimentent la machine, qui essaient de corriger les déviations dans le circuit d'un système, dans des interactions complexes.

L'historien des sciences Andrew Pickering, dans son ouvrage *The Cybernetic Brain: Sketches for Another Future*, en défendant que la cybernétique n'est pas une science du contrôle, dit :

> […] j'ai trouvé utile de distinguer deux sens de « contrôle ». Le sens critique, je pense, est celui d'une hiérarchie, « commandement et contrôle » linéaire, d'un pouvoir qui ne va que dans un sens sous la forme d'instructions pour l'action (d'un groupe de personnes à un autre, ou de manière moins conventionnelle, des humains à la matière). Je me suis efforcé de montrer que le sens cybernétique de « contrôle » n'était pas cela. Conformément à son ontologie d'inconnaissabilité et de devenir, le sens cybernétique de contrôle consistait plutôt à s'entendre avec, gérer avec, même tirer profit de et jouir [...]. Même dans ses débuts les plus asymétriques, la cybernétique n'avait jamais imaginé que le mode de contrôle classique était en fait possible.[1]

Le contrôle et la liberté forment ainsi un couple, ils ne luttent pas l'un contre l'autre, mais fonctionnent ensemble, en interaction. La façon dont les polarisations s'articulent dans les mouvements processuels des réalités trouve un écho dans ce que Pickering nomme la branche symétrique de la cybernétique, qui

1 A. Pickering, *The Cybernetic Brain*, *op. cit.*, p. 383. Je traduis.

conçoit un monde où les adaptations vont dans les deux directions d'un système relationnel[1]. L'agentivité intervient des deux côtés – ce qu'on a vu avec l'image-action et l'image-fiction – montrant le caractère processuel du monde vécu. Selon Pickering, « L'attrait de cette branche symétrique de la cybernétique réside dans le fait qu'elle se constitue et défend une forme performative de démocratie, au sein d'organisations sociales, entre organisations sociales, et même entre les personnes et les choses »[2]. Il note que la cybernétique commence par imaginer le cerveau – et ensuite le soi – comme performatif. Les systèmes sont alors vus performatifs, intégrant des agents vivants et non-vivants. Cette discipline s'intéresse alors aux *performances* et crée une option pour la perspective moderne de science, de sorte que « Nous pourrions dire que la cybernétique avait une compréhension plus grande des possibilités du cerveau et du soi que les sanctions du discours moderne – une vision ouverte de ce à quoi les gens ressemblent et peuvent être, contrairement aux domaines étroitement conçus du soi moderne »[3].

Flusser s'inspire amplement de la cybernétique pour articuler sa pensée. Suivant ses lignes, on comprend qu'un *programme* n'est pas un objet, que l'on pourrait détruire pour en finir avec lui. Un programme est fluide, il s'incarne dans des objets, il s'adapte aux changements. Concevoir les programmes qui défissent les réalités comme altérables, c'est voir les réalités construites, processuelles, comme dans un jeu. De cette compréhension, il est possible de jouer d'égal à égal contre les appareils et ne pas en être qu'une victime. Du côté des images-action, participant aux programmes qui définissent la *réalité hégémonique*, on a affaire à des processus de manipulation à déjouer. Pratique que certains artistes contemporains exécutent déjà : l'acte des artistes du *fingere* – ces joueurs, *homines ludentes* – produit, dans la concrétude du monde vécu et dans la concrétude des *réalités calculées*, des images qui font, à leur tour, acte de simulation de mondes possibles. Telle est la voie articulée par les images-fiction que l'on a travaillée. Les images, *action* et *fiction*, *contrôlent* et *libèrent*, et il ne faut

1 *Ibid*.
2 *Ibid*. Je traduis.
3 *Ibid.*, p. 385. Je traduis.

pas craindre leur manipulation, car le jeu unilatéral qui nous exclut ne peut être inversé que par le même biais, que si on l'intègre et l'altère.

Nous avons vu que Flusser disait qu'il est envisageable de participer aux dispositifs dans le but de les changer – et non de les vaincre. Les appareils vont persister, les programmes aussi – il est impossible de les détruire et, encore, ils nous sont utiles pour survivre. L'effort à investir consiste à trouver des brèches de libération, capables d'améliorer le système contre son hégémonie, ce que pour Flusser ne serait possible qu'à partir du moment où on participe au jeu. Toutefois, « Il ne faut jamais oublier que c'est un jeu, un jeu extrêmement ennuyeux, mais un jeu sérieux au sens où il est nécessaire à notre survivance immédiate »[1]. Comme Flusser l'avait annoncé, l'appareil est un mal nécéssaire, mais un mal banal, qui doit être surmonté par sa banalité même[2].

Pour pratiquer la liberté il nous faut un jeu plaisant, une solution *heureuse* : se servir des mêmes moyens de *contrôle* pour ouvrir des brèches *libres*, au lieu de le combattre frontalement ; comprendre le contrôle, non-hégémonique, comme nécessaire à la régulation des systèmes ; stipuler des mondes possibles, pour les présenter, les exposer et pour réussir à créer des alternatives actualisables au monde vécu. Sous cet angle, la *techno-imagination* apparaît comme une capacité critique, mais caractérise aussi la compétence à créer et manipuler des mondes alternatifs[3]. Elle est une pratique qui concède le pouvoir d'intégrer le jeu mené par une pensée programmatique pour, de l'intérieur, réussir à implanter des territoires possibles.

## 2. LA MANIPULATION

Dans notre contexte imagétique, l'activité pratique par excellence qui implante des nouveaux territoires est la *manipulation* – opération *originaire* par excellence. Je dis « origine » non dans le sens de *début*, selon une vision du temps

1 V. Flusser, *A banalidade do mal*, *art. cit*. Je traduis.
2 *Ibid.*
3 R. Guldin, « Simulacro e imagens técnicas », *art. cit.*, p. 19.

chronologique et linéaire, mais d'*entrée*, dans le rhizome, toujours capable de prendre un flux du *milieu* pour créer des nouveaux arrangements. L'image et la manipulation ont une longe histoire de collaboration, cette dernière non seulement *origine* mais est aussi partie constituante de la première, elle demeure dans l'image – comme nous l'avons étudié sous l'optique de l'histoire de l'art descendante du domaine de l'impression, de la matière. Nonobstant, l'*origine* n'est pas intouchable : elle ne cesse de se refaire, d'être retravaillée, remaniée.

L'artiste est maître sur le mode manipulatoire. La manipulation est une capacité, un mode de faire, et non un acte qui porte en soi la volonté de tromper – bien qu'il puisse être sournois. La « manipulation » est une notion plus large, qui ne se limite pas aux terrains du mensonge. Nous avons vu que l'intention de l'artiste n'est pas le seul facteur à définir le caractère *manipulé* de l'image : certes, l'intention de l'artiste participe à la constitution de ce caractère, qu'il soit fictif ou mensonger, mais il est aussi inhérent à la catégorie « image », dès ses débuts.

Une des acceptions de « manipuler », du latin *manipulus*, indique *une main pleine de quelque chose.* Pleine de quoi ? Quelle est la matière à manipuler dans le contexte post-historique, imprégné par les techno-images et par les post-photographies ? La matière, non plus comme dans l'époque de Pline l'Ancien ou du modernisme artistique nécessitant d'affirmer la matière, est la matière « monde ». On manipule les mondes, *nous créons de nouvelles réalités*, disait le conseiller de George W. Bush dans les lignes du premier chapitre[1]. Il disait que nous ne pouvons qu'étudier les actes de ceux qui créent la réalité – ceux qui, connectés au pouvoir hégémonique, sont *les acteurs de l'histoire*[2].

Néanmoins, nous avons désormais touché la *post-histoire* : les structures ont été modifiées, les médias ne fonctionnent plus de la même façon, l'Internet a aussi changé son caractère. Rappelons que, selon l'histoire de l'humanité élaborée par Flusser, une histoire des médias, la phase *historique* est celle inaugurée par l'écriture, *née de la révolution contre les images*[3] – à savoir, les images traditionnelles. Ainsi, avec l'invention de l'écriture, l'humanité se sauvait de

1 Voir page 78.
2 W. J. T. Mitchell, *Cloning terror ou La guerre des images du 11 septembre au présent*, *op. cit.*, p. 18.
3 V. Flusser *et al.*, *Post-histoire*, *op. cit.*, p. 102.

l'*idolâtrie*. Cependant, les textes, à leur tour, représentent le monde tout en le cachant en même temps, ce qui empêche un certain contact de l'humain avec la concrétude du monde, ladite *réalité*. Les textes, tout comme les images traditionnelles, portent une contradiction interne :

> Ils peuvent désaliéner l'homme, mais aussi l'aliéner du monde. L'homme passe sous silence la fonction orientatrice des textes, et il passe à une vie de pensées et d'actions en fonction des textes. Il devient fonctionnaire des textes. Une telle inversion de la relation « homme-texte », une telle « textolâtrie », caractérise le dernier stade de notre histoire.[1]

La dégradation de la capacité d'*imagination* désigne la perte de possibilité de s'orienter dans le monde à travers les textes. Alors, « La conscience historique, qui repose sur la démythification des images, perd ainsi le sol qui la soutient. Le contact avec l'imagination et, par elle, avec l'expérience concrète »[2]. Pour Flusser, la capacité d'imagination soutient la *réalité* ; aussi, si les textes deviennent inimaginables, la conscience historique devient une forme d'aliénation. Or, un des symptômes de la crise de la conscience historique engendrée par la *textolâtrie* est l'invention de la photographie, la première *techno-image*. Les techno-images seraient ainsi « textoclastes » et c'est de ce tournant qu'émerge une nouvelle imagination, la techno-imagination, et une nouvelle conscience, post-historique. Ce que la photographie inaugure n'élimine pas l'*historique*, évidemment – comme les textes n'ont pas fait disparaître les images traditionnelles au moment de leur apparition. Ces changements sont longs, ils se prolongent dans le temps. D'où la nécessité, à présent, d'apprendre avec les images, d'apprendre la *nouvelle imagination* :

> Les techno-images se veulent objectives, et par là elles sont plus difficiles à décoder que les images traditionnelles qui avouent leur intersubjectivité. Ce que cachent les techno-images, ce n'est pas l'intention codifiante d'une main porteuse d'un message, mais le programme codifiant d'un appareil inerte. C'est cette supercherie même qui nous force à nous armer de notre techno-imagination pour maîtriser les technos-images.[3]

1 *Ibid.*, p. 105.
2 *Ibid.*
3 *Ibid.*, p. 107.

Ainsi, les *manières* importent plus que les natures et les contenus ; savoir comment un appareil fonctionne est une stratégie pour réussir à le changer – qu'il soit technologique ou social, car ces sphères s'entremêlent, agissent l'une sur l'autre.

Alors, les artistes du *fingere* fouillent les brèches pour exposer les *manières de faire* des appareils et de leurs programmes. On a vu que cela peut se donner par le biais de maints sujets : les lois naturelles, l'histoire, la (re)création de soi-même, entre autres. Dans cette thèse, je suis loin d'épuiser les domaines auxquels la manipulation et les mondes imagétiques s'étendent ; je ne fais qu'un découpage capable de démontrer cette possible théorie ici bâtie. Alors, un caractère commun entre tous les artistes travaillés et tous les sujets abordés face à l'image photographique est l'usage des *manières* de manipulation pour contester la vision hégémonique de la *réalité*, de l'*individu* et de la *société*, exposant les moyens à travers lesquels on produit des *réalités*, on construit des *mondes*, on varie les *versions*. Cet acte a un effet de multiplication des possibilités pour le passé, le présent et le futur de notre monde dit *unique*, ainsi que pour les personnes qui l'habitent.

Les artistes de notre corpus soutiennent, donc, une vision *plurimondaine* et *hétérogène* du monde vécu. Ils reproduisent dans l'image des *manières de faire* monde, non pour manipuler sans question le spectateur – comme le fait l'image-action –, mais pour lui montrer des procédés de production de mondes. Ils font connaître leur *micromondes* artistiques, présentant des *microversions* de ces mondes à travers les images – *micro* car incomplètes, fragmentées. Les images-fiction présentées apparaissent dans les brèches fouillées, forment des trous dans le tissu homogène de la réalité hégémonique ; des trous montrant les autres mondes possibles « stipulables ». Les pistes de ces *manières de faire* sont transmises car l'artiste, plus ou moins intentionnellement, laisse des traces de la manipulation dans l'image – traces que l'image-fiction elle-même ne laisserait pas passer imperceptibles, car inhérentes à sa constitution et survivance. Presque comme un mode d'emploi pour gérer les images, les mondes et nous-mêmes. Les images-fiction gardent, ainsi, les *manières de faire* et les propagent à qui de droit.

La manipulation est une façon, adaptable à chaque sujet et situation singuliers, de participer au *jeu*, de mettre en pratique la techno-imagination et la propager. Le *fingere* permet l'articulation des polarités inscrites dans l'image, comme une gestion de ces forces magnétiques, agençant fait/fiction, image-action/image-fiction, vrai/faux, sérieux/jeu etc. La notion de *fingere* comporte encore l'imbrication de la manipulation proprement dite – manipulation de la matière, même matière-monde – et de la manipulation conceptuelle, ce qui permet de forger des versions de mondes. Ce geste, comme qu'une conséquence de l'action de l'image sur l'artiste, est contaminé lui aussi par les flux que l'image elle-même engendre ; flux créateur et puissant de la production de mondes. Les traces de l'acte de l'artiste persistent dans l'image, marquant une esthétique de la manipulation évidente de l'image produite. Cette esthétique comprend les contradictions et la complexité, l'ordre et le désordre, le fait et la fiction ; esthétique qui a des effets qui poussent à l'action, grâce à sa puissance d'enseignement et à son appel à l'intégration au jeu d'image proposé.

Sous l'optique de la *black box*, « manipuler », du côté de l'artiste, consiste à changer les données fournies à l'*input*, c'est-à-dire, en fournir quelques unes de plus, quelques une de moins par rapport aux versions officielles. Au-delà de changer l'*input*, l'artiste interfère aussi dans le *programme* – non de l'objet « appareil photographique » mais de la production et de la gestion du réel ; programme abstrait, mystérieux, auquel on accède sporadiquement. D'après Flusser, la *réalité* à laquelle on a affaire est au moins double, dans sa nature : de premier degré, celle matérielle ; de deuxième degré, celle calculée – étant toutes deux *concrètes*, réelles, comme on l'a vu. Ainsi, « La réalité est donc tout ce qui a été programmé pour être réel »[1].

Les questions d'ontologie ne sont pas notre sujet principal, sinon les *méthodes*, les *manières* d'action. La question est : *comment* joue-t-on ? Dans le Chapitre III, j'ai dit que les artistes – comme Pierre Huyghe, Éric Baudelaire et Zbig Rybczynski – articulent un troisième degré d'agentivité et de fiction dans leurs œuvres. Si le *deuxième degré* auquel Flusser fait référence indique deux stades de

1 *Ibid*., p. 99.

concrétude pour le *réel* – c'est-à-dire, le *quoi*, soit disant le *réel matériel* et le *réel calculé* des images techniques –, le *troisième degré* auquel je fais référence parle du *comment*, des méthodes et du fonctionnement des images – de leur agentivité et de leurs manières. Aussi, le troisième degré auquel je fait référence dialogue avec le degré d'abstraction effectué par les images techniques (post-historiques) qui, suivant la pensée de Flusser, sont des abstractions des textes qui, eux-mêmes, sont des abstractions des images traditionnelles. Nous avons vu dans le troisième chapitre que, en tant qu'abstractions du troisième degré, les images techniques créent une concrétisation du deuxième degré. Cela-dit, ces degrés ne doivent pas être confondus, car ils ne comprennent pas la même échelle, même s'ils sont imbriqués. Les images de ces artistes, qui ont été analysées, prennent d'autres images comme monde de référence, comme matière première – des images qui forment déjà des mondes. Rybczynski dans *Steps* (1987), par exemple, fait un re-enactment d'*image* et non d'un événement historique. L'image initiale qui lui sert de référence est la séquence des escaliers du *Cuirassé Potemkine* (1925), de Sergueï Eisenstein – qui, quant à lui, fait une recréation d'un événement historique.

Ainsi, dans notre contexte, qui est différent de celui de Flusser, les trois degrés s'articulent entre l'*événement originel*, l'*événement historique* tel que recréé par une image considérée comme officielle, et l'*événement d'image*. Trois degrés qui correspondent à trois mémoires – *Third Memory*. Dans *La vraie image* (2007), Hans Belting écrit que *le monde n'est plus la matrice des images, ce sont elles qui sont devenues les matrices du monde*[1]. Les images matrices *des mondes* forment le troisième degré auquel je me réfère ; elles forment des mondes possibles visuels à partir d'autres images-mondes, considérées comme historiques. Le troisième degré est *post-historique* et *post-photographique*.

Aussi dans le troisième degré créé par le *fingere*, un agencement des polarités est réalisé. Ainsi, « La question à poser n'est pas : "Est-ce réel ou est-ce fiction ?" mais : "Comment cela fonctionne-t-il ?" […] Qu'importe la réalité. Ce qui compte, dans les jeux programmes, ce n'est pas l'*input*, mais l'*output*, et l'*output*

1 H. Belting, *La vraie image*, *op. cit.*, p. 46.

seulement »[2]. L'*output* est le résultat de la combinaison d'ordre et de désordre de la *black box* ; le mélange de ce qui est l'efficace de l'appareil et le *caché* du programme. On peut en voir les effets : les mondes simulés. L'*output* correspond donc à ce qui est *simulé*.

Alors, les pistes que les artistes livrent dans l'image, plus ou moins consciemment, sont dues à l'opération de *manipulation* et composent les éléments d'auto-dénonciation de l'image-fiction. La notion d'auto-dénonciation remonte à Lucien de Samosate et, comme on l'a vu, fonde la fiction en Occident. Dans le cas de l'image, ce n'est pas forcément l'auteur qui déclare la fiction, comme l'a fait Lucien, mais l'image elle-même. La manipulation qui est explicite dans l'image permet non seulement une émancipation du regardeur, mais aussi une émancipation de l'image : poursuivant son chemin dans l'actualité, indépendante de l'artiste, l'image fait *acte* de simulation de monde possible, à partir de l'opération de manipulation, acte du *fingere*.

## 3. LA SIMULATION

*É que Narciso acha feio o que não é espelho.*
Caetano Veloso

Le jeu tel que joué par l'image-fiction post-photographique et tel qu'intégré par les autres agents, à savoir l'artiste et le spectateur, structure à ce stade trois actes : la *manipulation*, l'*auto-dénonciation* et la *simulation*. La manipulation et ses traces – les facteurs auto-dénonciateurs de l'image – sont les procédés à travers lesquels les artistes permettent à l'image de se réactualiser, ce qui a comme conséquence la réactivation de la capacité de l'image à simuler d'autres mondes. Cette pratique, telle que réalisée par les artistes contemporains ici abordés, forme l'articulation de la production mondaine, à partir du travail et re-travail des images, présentant les autres versions simulées des mondes possibles – lesquelles participent, à leur tour, aux deux degrés de réalité, tels que présentés

2 V. Flusser *et al.*, *Post-histoire*, *op. cit.*, p. 99.

par Flusser. La manipulation est l'acte de l'artiste ; l'auto-dénonciation est un acte partagé par l'artiste et l'image ; la simulation est l'acte d'image.

C'est bien la concrétisation de la *réalité calculée* imagétique qui a ouvert les questionnements sur la simulation en image, à partir du moment où on a commencé à employer les images photographiques comme des instruments de mesures, même analogiques – ce que l'on a vu dans la section consacrée aux vues aériennes, dans le troisième chapitre. La simulation en image est due à deux facteurs : d'un côté, pour être liée à une calculabilité, une mathématisation de l'image, qui caractérise la réalité calculée, telle que décrite par Flusser ; de l'autre, pour ouvrir des brèches dans ce que l'on appelle l'espace actuel de la réalité première pour donner à voir les mondes possibles. Ces deux côtés sont imbriqués dans l'image, ce qui veut dire que l'image n'est pas simulée que parce qu'elle possède une nature numérique. D'ailleurs, l'image n'est pas simplement *simulée*, mais fait davantage *acte de simulation*. En termes plus formels et synthétiques, une sentence appropriée serait peut-être : manipulation *plus* calcul *plus* propositions modales *équivaut à* simulation.

Or, la simulation correspond à ladite *réalité calculée*, de deuxième degré, qui est bien *concrète*, et qui présente l'autre côté des brèches qu'elle ouvre dans la réalité première : des brèches vers les possibles. Ces dernières, à leur tour, permettent à la simulation d'avoir lieu, à travers ces images *microversions* qui sont des ensembles de propositions imagétiques en fragments. La simulation est ainsi dialogique et processuelle, elle articule le *quoi* et le *comment,* toujours en acte, ne présentant rien de fixe, mais suggérant une *performativité* de l'image dans sa rencontre avec l'actualité.

La métaphore de la brèche est bien imagée par le travail de Li Wei que l'on a étudiée au Chapitre II, voir les images de la série *Mirror* (2000-2007)[1]. Pour expliquer cette vision, comprenons l'acte de s*imuler* comme le geste de tourner le miroir pour en regarder son côté non-réfléchissant. Dans son texte intitulé « Do espelho », dans lequel Flusser propose une réflexion sur la figure du *miroir*, il écrit : « Nous ne sommes plus intéressés par la face réfléchissante du miroir. Notre

1 Pages 108 et 111 ; *Planche I*.

intérêt est de l'autre côté, la face recouverte de nitrate d'argent. Nous sommes en train d'inverser des miroirs. C'est l'un des éléments caractéristiques d'aujourd'hui : les miroirs inversés »[1]. Le miroir inversé ne permet plus un reflet de l'actualité : Narcisse peut bien continuer à se regarder dans le miroir de l'eau, mais nous, selon l'air du temps, nous regardons le nitrate d'argent des miroirs. Même si opaque, cette substance est la cause du caractère réfléchissant de l'objet miroir. Sans le nitrate d'argent, le verre qui compose un miroir ne serait que verre transparent, barrière translucide. À la proposition de Flusser, j'ajouterais par surcroît : le miroir est non seulement inversé, mais encore troué de son côté inverse – exactement comme ce que performe Li Wei.

*Narcisse trouve laid ce qui n'est pas miroir*, dit l'épigraphe de cette section, extraite d'une chanson de Caetano Veloso, « Sampa ». Le reflet de Narcisse ne permet qu'une boucle narcissique – boucle de l'image-action dans les réactions qu'elle génère, boucle du miroir où se regarde la *vanité* de Marco Paulo Rolla[2]. Tournant le miroir, le reflet disparaît, on ne voit plus qu'une surface opaque et grise. Mais, dès que l'on découvre des trous sur ce plan, la situation change. Ces trous ne sont pas des fenêtres, le verre aussi est troué, une effective fracture du *réel concret premier*. Il en a qui trouvent beaux les trous du miroir, plus intéressants que les reflets habituels ; ceux-là même qui cherchent d'autres chemins, d'autres arrangements pour ce monde actuel. L'idée d'une *image-reflet* imprègne toute une littérature qui explore les caractères représentationnels des images. Littérature qui examine une *image miroir du monde*, une *image qui représente la réalité*. Dans la théorie photographique, on retrouve des échos de cette tradition dans l'idée d'une *image capture du monde*, l'image du *ça a été*. Ici je propose une autre voie pour aborder l'image, une voie descendant d'autres théories, comme on l'a vu. Le statut actuel de l'image désire la fondation des nouveaux territoires de pensée, car les images, elles, sont déjà en train de fonder des nouveaux arrangements pour notre monde de départ habituel. Selon Flusser, d'autres chemins existent : « Le nouvel art le prouve. Je pense qu'ils se situent tous

1 Vilém Flusser, *Do espelho*, http://www.flusserbrasil.com/art6.html, (consulté le 23 août 2019). Je traduis.
2 Voir page 339.

dans la région qui s'étend à partir de l'autre face du miroir. Cela nous distingue de nos ancêtres. Nous sommes intéressés par la région derrière le miroir. Avec nous commence une nouvelle ère. Celle des miroirs tournés »[1].

Quand Jean Baudrillard dit que *la photographie est tout simplement l'outil idéal pour faire disparaître le monde*[2], il endosse sa vision catastrophique d'une réalité où tout est devenu simulé, d'un état *hyperréel* qui a abolit les pôles, qui les a fait imploser. Comme si l'*artificialité* avait dominé le monde annihilant ce qui restait de *réel*. Je suis davantage d'accord avec la vision de Vilém Flusser, qui me semble plus adaptée au contexte contemporain : le miroir est tourné – et, j'ajoute, troué. Souvenons-nous que, selon lui, les images traditionnelles (pré-historiques) s'abstraient à partir du monde concret et constituent des abstractions du premier degré ; les textes s'abstraient à partir d'images traditionnelles et constituent des abstractions du deuxième degré ; les images techniques (post-historiques) s'abstraient à partir de textes et sont des abstractions du troisième degré qui créent une concrétisation du deuxième degré : la *réalité calculée* des images. La simultanéité de ces différents stades – image traditionnelle et texte – persiste dans le stade de l'image technique, qui *n'a pas encore de nom*[3]. Un stade où les images numériques se trouvent être des textes traduits en image.

Contrairement à Baudrillard, je dirais que *la photographie est l'outil idéal pour faire apparaître des mondes*, au pluriel. La photographie contemporaine ne fait pas disparaître le réel, mais elle en explore un autre, calculé, donnant à voir des simulations de mondes possibles visuels. Quand les artistes *fabriquent* les instants, au lieu de les *capturer*, quand ils *manipulent* délibérément l'image, quand ils *retravaillent* des histoires et des mémoires visuelles, quand ils *recréent* le monde des phénomènes pour en donner d'autres versions, bref, quand ils articulent des mondes possibles visuels, ils explorent, affirment et concrétisent un autre degré de réalité qui est calculé et simulé. Quand Jairo Dias Carvalho dit que la simulation peut être abordée comme *production de la réalité*, au moment où l'on présente

1 *Ibid*. Je traduis.
2 Susan Loehr, *Jean Baudrillard : la disparition du monde réel*, https://youtu.be/kiHpGAjA33E, (consulté le 22 août 2019).
3 V. Flusser, *Nascimento de imagem nova*, s. d., *art. cit.*, p. 11.

des versions simulées de mondes, on voit cette notion en termes de *concret* et d'*abstrait*, dans le sens de Flusser, plutôt qu'en termes de *réalité* et d'*artificialité*, comme Baudrillard le propose. La « réalité » n'est pas ce qui apparaît sous nos pupilles tout simplement, mais, comme on l'a vu dans la section précédente, *tout ce qui a été programmé pour être réel*[1]. Il n'existe pas de réalité sans programme, ce que nous pouvons apprendre de ce nouveau statut calculé qui est si largement propagé et expliqué par les images numériques qui circulent à présent. Dans ce cadre, il faut se rendre compte que ce qui peut être simulé est non seulement l'image en soi, mais aussi les mondes possibles, à travers ces images. Je répète que l'image est active dans ce processus, qu'elle fait acte de simulation – et c'est cette perspective qui m'a intéressée dans cette thèse. La « simulation » correspond ainsi à un miroir inversé et troué, donnant accès à d'autres mondes possibles visuels.

Précédemment, on a vu que Flusser affirme que « Le véritable objectif [des images calculées] est de faire émerger des situations inattendues parmi un champ de possibilités donné »[2]. Dans notre perspective, la simulation est alors *production de réalités* à partir du champ des possibles. L'image fait acte de simulation quand elle donne à voir des possibles visuels et visualisables. Quand on inverse un miroir et y inscrit un trou – acte du *fingere* que réalise l'artiste –, quand on regarde par ce trou, on n'accède pas de nouveau au monde vécu, de départ, où nous sommes, mais à un monde possible correspondant à un deuxième degré de réalité – tel est le mouvement de la simulation. Cette catégorie fait face aux possibles et, d'une certaine façon, stipuler des variables propositionnelles qui s'articulent dans d'autres mondes possibles, tel que le fait la sémantique des mondes possibles de Kripke, est aussi une façon de simuler. Dans notre contexte, le *reflet* est devenu *trou* dans le tissu homogène de la réalité concrète. Cette dernière se réalise comme sur un *plan d'organisation* ; le trou qui donne accès à la réalité calculée s'ouvre au *plan de consistance*.

1 V. Flusser *et al.*, *Post-histoire*, *op. cit.*, p. 99.
2 V. Flusser, *Writings*, *op. cit.*, p. 115. Je traduis.

Ainsi, la « simulation » correspond à la force performative de donner à voir un monde. Mais alors, le monde possible présenté est-il actualisable ? Jusqu'à présent, il l'est uniquement à travers l'image. L'acte de simulation équivaut à *donner à voir* l'impossible qui est possible et accessible par l'image photographique, *donner à voir* un *nouveau construit*, *fabriqué*, qui ne correspond pas à la perspective de la photographie et de la théorie photographique qui voit le réel comme unique et *capturable*. Selon la théorie des mondes possibles visuels, on *produit* les mondes et les versions de notre monde actuel. La réalité calculée qui rend ce contexte de simulation réalisable se met en dialogue avec le monde actuel ; elle vient habiter elle aussi l'actualité, elle s'y superpose, à travers ces techno-images, auxquelles on peut alors avoir accès.

Mais alors, si, comme on l'avait dit auparavant, la simulation est l'*output* de l'appareil imagétique, c'est elle qui fournit le *feedback* pour rétro-alimenter la machine. C'est elle qui propulsera l'auto-régulation de l'ensemble jouet/jeu, appareil/programme. L'efficace de l'appareil imagétique dépend, comme dans toutes les machines, du *feedback*, dès lors que l'appareil ne peut s'améliorer que par rapport à ce dernier. Cet ensemble est dialogique et systémique, il a un rapport avec la *performance* du système. Le *feedback* peut être considéré comme une contre-attaque face à l'attaque de la machine, dans la mesure où c'est à partir de cet *effet* sorti de la *black box*, ce retour d'information, que l'on peut agir à nouveau – souvenons-nous que la *black box* cache son programme et n'est concrètement abordable qu'à partir de son *output*. Selon les mots de Francesco Restuccia :

> Penser aux images en connexion avec le problème de l'idolâtrie signifie examiner la question de son effet de *feedback*. Les images ne sont pas seulement des objets de contemplation ou des produits de nos technologies : elles agissent sur nous, modifiant notre façon de regarder le monde (*imagines agentes*) et donc nos croyances et notre comportement. Elles sont des moyens de connaissance et de communication, elles sont des médias : nous en avons besoin, mais nous devons aller au-delà de celles-ci, dans la mesure du possible.[1]

1 Francesco Restuccia, « Flusser against Idolatry », *Flusser Studies*, n° 26. Je traduis.

Même si on a besoin de l'appareil, il ne s'agit pas de prendre une posture naïve et vouloir le combattre frontalement pour essayer de le détruire – ce serait en effet irréalisable. Il ne suffit pas de casser les objets-caméras, car ils sont partout, même au-delà de leur existence matérielle, car ils habitent et articulent les deux degrés de réalité. Dans le contexte actuel, aucune force hégémonique ne peut plus être combattue de front. L'idée d'intégrer le jeu de l'appareil imagétique pour pouvoir le changer est à l'hauteur de la complexité du monde contemporain et constitue une voie possible de gestion de l'actualité – passer de l'image-action à l'image-fiction, renverser des images et des miroirs. Les *imagines agentes* sont des agents, certes, mais nous en sommes aussi. Suivant les images-fiction, *professeures*, *heureuses* et *généreuses*, on est en mesure d'apprendre les *manières de faire monde* ; on est en mesure de voir la *manipulation* et la *simulation* non comme des dangers mais comme des activités constituantes des réalités concrètes, qui intègrent le monde où l'on vit actualisés. Simuler nos simulateurs, renverser les machines, changer les programmes : des *manières de faire* transmises par les images-fiction. C'est l'image-fiction qui nous apprend à participer au jeu ; image active fruit du *fingere*, qui articule manipulation et simulation, fait et fiction, jeu et sérieux.

## 4. L'IMAGE-FICTION

Ce que l'image-fiction *présente* et ce qu'elle met en *mouvement* gagne en importance face à que ce qu'elle *représente*. Je ne dis pas que sous l'optique que je suis l'image abandonne ces caractéristiques représentationnelles ou narratives, ni même qu'elle ne peut permettre d'autres approches selon diverses théories. La théorie bâtie dans ce travail ne veut pas *exclure*, mais *ajouter* encore une possibilité pour aborder les images contemporaines ; une possibilité qui a comme base d'autres théories n'appartenant pas forcément au champ de l'art. La théorie des mondes possibles visuels privilégie les *manières de faire* de l'image, manières qu'elle propage et qui circulent entre les agents participants de ce processus.

Cette pensée se veut adaptée à la période *post-historique* et à une situation *programmatique* que l'on vit actuellement, à laquelle correspondent les images techniques dites *post-photographiques*.

Dans ce contexte, l'acte de l'artiste, le *fingere*, est toujours inscrit dans l'image elle-même. Le *fingere* contribue à la formation de la particule *fiction* qui transite dans l'image. L'artiste produit alors, à partir de la manipulation manuelle et conceptuelle, une *image-fiction* qui participe à un autre régime de fonctionnement, non-binaire, mais systémique, étoilé et dialectique, qui agence les polarités, qui *joue* les forces *en jeu*, qui ne les nie pas. Comme on l'a vu, dans le cadre des théories photographiques, surtout en considérant l'image photographique numérique contemporaine, l'idée d'image-fiction se substitue à celle d'image-trace, provenue des théories de la photographie des années 1980[1]. Selon Philippe Dubois,

> C'est là le premier trait qui caractérise le changement théorique produit par le *digital turn* : la relativisation du discours ontologique sur la photographie comme trace, sa réduction à un simple moment (génétique) du processus, qu'il convient de ne pas essentialiser. C'est une forme de retour à l'immanence qui permet de mettre fin à la transcendance de la genèse dans la constitution d'une identité du médium. Le second trait que je retiendrai est une conséquence du premier : à partir du moment où la photographie n'est plus définie « absolument », dans son principe « originel », comme une *captation du réel*, à partir du moment où son identité ne tient plus à sa nature de simple « prélèvement » d'un éclat du monde, mais à quelque chose qui fait d'elle une représentation qui *peut ne pas* correspondre à une chose réelle, c'est-à-dire qui *peut* (ce n'est qu'une possibilité, pas une nécessité) avoir été *inventée* (en tout ou en partie) par une machine à image, alors *comment peut-on penser cette image-là* ? Comment penser l'image dès lors que le supposé réel qu'elle représente n'est plus donné nécessairement comme une trace de « ce qui a été » ?[2]

Une réponse à ces questionnements, que Dubois suggère déjà, est que l'image-fiction, pensée comme la simulation d'un fragment de monde possible qui affecte le monde vécu, peut effectivement se donner comme un nouveau paradigme pour penser l'image post-photographique contemporaine. Ainsi, on

1 P. Dubois, « De l'image-trace à l'image-fiction », *art. cit*.
2 *Ibid*.

passe de la « révélation » du *monde*, au singulier, que l'image-trace du *ça a été* permettait, à la « production » des *mondes*, au pluriel, que l'image-fiction permet. L'image-fiction est une image artistique qui se *présente* comme produite et qui produit des *réalités*, travaillant des éléments factuels et fictionnels dans une sorte de trame qui fait émerger d'autres états et versions d'un monde de référence – et, dans notre cas, surtout du monde où nous sommes. Elle est une image active qui se donne comme fabriquée en tant que tel, sans le cacher, dans une attitude d'auto-dénonciation de son caractère *manipulé*. Elle habite un plan post-historique, elle est *anti-historique*, dans le sens où elle prend une direction contre l'idée d'une *Histoire* hégémonique et linéaire. L'image-fiction est une *techno-image*, dans le sens de Flusser, mais une techno-image qui ne cache pas son programme : elle reproduit, comme par *clonage*, le programme caché dans la *black box* de l'image-action ; elle essaie, encore, d'expliciter les programmes qu'elle veut dénoncer. L'image-fiction ne se veut pas *objective*, comme l'image-action, car elle se montre *produite* – rencontrant, peut-être, une autre sorte d'objectivité, plus adaptée à l'air du temps, c'est-à-dire moins artificielle et plus processuelle, dynamique, organique.

Ainsi, l'image-fiction accomplit deux actes : l'acte d'auto-dénonciation et l'acte de simulation – des lignes que l'on a abordées tout au long de ce chapitre. Le premier est un acte partagé par l'artiste, l'image et le spectateur, dans l'espace du monde des phénomènes. Il provient de la manipulation de l'image, à savoir de l'acte que l'artiste exécute *avec* ses images de référence et *avec* l'image qu'il est en train de produire, l'acte du *fingere* – les images sont manipulées et induisent à la manipulation, car c'est la manipulation qui les origine, qui les laisse survivre et qui leur permet de continuer à circuler. Au moment de constitution, voire d'arrangement d'une image, plusieurs forces sont en jeu : des forces créatives, désorganisées et organisées, intensives et extensives ; des forces qui veulent déstabiliser, d'autres qui veulent communiquer clairement, d'autres qui produisent un mouvement en boucle, d'autres qui veulent se prolonger vers la fuite, le *différent*. On le sait : le processus de création d'un artiste n'est ni linéaire ni simple, car il englobe des réseaux de références diverses, des affects de différentes

provenances et des forces que les images portent déjà en elles. Le moment de confection d'une image est imprégné de maints croisements qui se produisent dans un même temps. De ce *processus d'atelier*, s'originent les images des artistes. Ces images portent en elles des traces des *actes* – et, très important, non des traces de ladite *réalité* –, des traces qui ont un rapport avec l'*origine* anachronique de l'image-même : la manipulation. Ces traces deviennent les pistes des *manières de faire image* et *monde* qui restent dans l'image ; des pistes mystérieuses et magiques, qui portent une sorte de secret de la vie des images, de leur dynamisme, de ce qui les animent. Car ces marques sont les traces des forces vivantes qui se connectent aux regardeurs de chaque image, artistes ou non, qui permettent de lui prolonger la vie, transmettant encore des *manières de faire*.

Le second acte de l'image-fiction, l'acte de simulation, est l'acte que l'image accomplit quand elle présente visuellement un monde possible, *quand elle troue la surface grise du miroir inversé*. Si, dans cette thèse, l'acte d'auto-dénonciation peut être définit par rapport au *fingere*, aux théories de l'art et aux théories des actes d'image, l'acte de simulation renvoie à la fiction, aux théories des mondes possibles et aux théories des médias. Observons que la fiction apparaît dans les deux lignages des actes d'image – en tant que *fingere*, manipulation manuelle et conceptuelle, et en tant que capacité d'imaginer d'autres mondes, c'est-à-dire, en tant que simulation et, encore, techno-imagination. Stipuler des mondes possibles dans nos têtes est déjà une activité de simulation mentale qui évoque la fiction et qui ouvre la voie pour qu'elle puisse devenir matérielle, dans n'importe quel degré de réalité et dans n'importe quel médium pour qu'alors elle puisse devenir communicable.

Dans ce cadre, on a vu que la techno-imagination est une capacité critique et une aptitude à créer et à manipuler des mondes alternatifs, une pratique qui permet d'intégrer le *jeu*. Ainsi, les mondes possibles visuels se forment d'un entrelacement  entre la manipulation et la simulation et d'un rapport entre l'artiste et l'image, tous deux soutenus par la fiction qui, au-delà de définir des *mondes fictionnels*, est le *fil conducteur* qui comporte des mondes possibles. C'est ce fil qui arrive plus facilement jusqu'au spectateur. Dans notre cas, l'image-fiction est le

déclencheur qui articule le triangle entre les trois agents du processus. La *fiction* est *fil conducteur* car elle traverse tout ce jeu d'image.

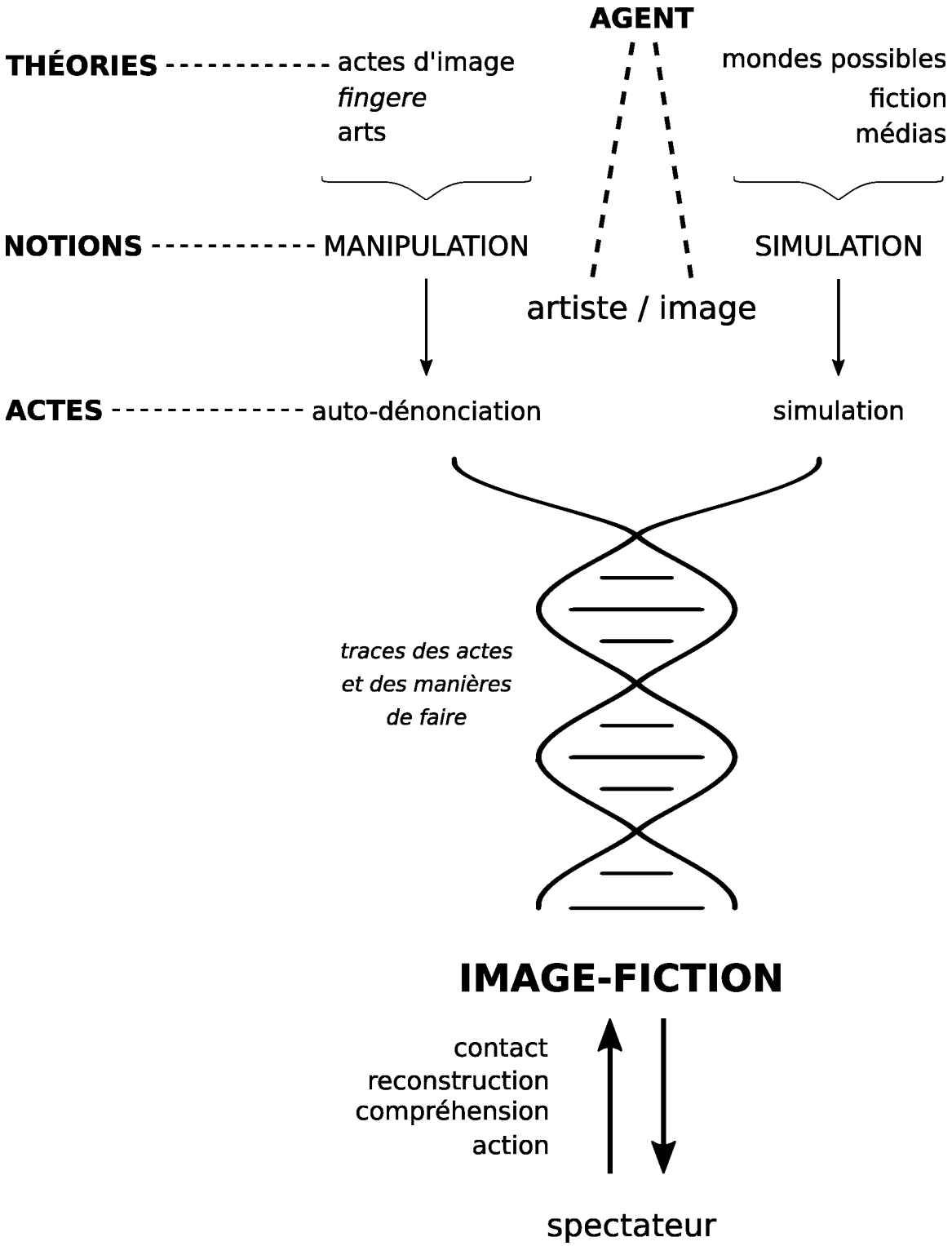



Image 108: Schéma de l'image-fiction.

Nous avons vu qu'un facteur clé de la catégorie « fiction » est le pacte qu'elle établit avec son récepteur. Nous avons vu également qu'en théorie littéraire ce pacte dépend en grande partie de l'intention de l'artiste écrivain et de l'univers de croyance du spectateur. Dans le contexte de l'image-fiction, le *pacte* est considéré comme une *façon commune*, un partage visuel des *manières de faire*. La catégorie « image » est, en soi, beaucoup plus *collective* que la catégorie « texte » : exposée partout, comme le veulent les *visual studies*, elle est *synthétique*, car elle est un ensemble de propositions offert immédiatement. L'image porte en elle ce pouvoir d'être plus frappante et directe – du moins dans un premier temps. Dans ce contexte, l'univers de croyance du spectateur prend alors ses nuances visuelles. Les différents univers de croyance prennent ainsi une importance dans la réception de l'image-fiction qu'il ne faut pas ignorer. Cependant, ce qui importe pour notre théorie est moins l'univers de croyance en soi que les effets que les images peuvent avoir pour déstabiliser la rigidité de ces univers.

Dans son texte « Fiction et croyance : les mondes possibles fictionnels comme facteurs de plasticité des croyances », Philippe Monneret atteste la capacité de transformation de l'univers de croyance du récepteur, à travers la fiction, qui traverse l'esthétique et que l'on a étudié dans le Chapitre II[1]. Agissant sur le spectateur, « […] l'une des vertus de la fiction consiste précisément dans son aptitude à modifier l'univers de croyance du lecteur ou tout au moins à assouplir son univers de croyance de sorte qu'il soit préparé à d'éventuelles modifications »[2]. Monneret traite la fiction littéraire, mais ce qu'il dit par rapport à la flexibilisation des univers de croyance nous est très utile. Il oppose la rigidité de l'univers de croyance à tout processus de *compréhension* – compréhension au sens strict, explique-t-il, de ce qui donne accès à une innovation sémantique – et à toute forme d'*altérité*. La fiction ouvre ainsi la voie à l'altérité, en plus de permettre et de stimuler la techno-imagination. En d'autres termes, la fiction est ici une composante de l'image qui conduit au mouvement de déterritorialisation et de

1 P. Monneret, « Fiction et croyance », dans F. Lavocat (ed.), *La théorie littéraire des mondes possibles*, *op. cit*.
2 *Ibid.*, p. 262.

reterritorialisation ; une composante qui déstabilise, qui montre un *nouveau* par rapport à une référence, pouvant changer nos perceptions et convictions *rigides*, pouvant nous conduire à la *flexibilisation* permise par la *fuite*.

L'image-fiction autorise ainsi un fonctionnement positif de la fiction, permettant à cette dernière de réaliser son mouvement d'un état de référence à un autre et de modifier visuellement les mondes de départ. De plus, l'image-fiction autorise des effets de la fiction qui génèrent action. La *fiction* est vue ici non comme un genre, mais comme une activité, c'est-à-dire comme procédé et comme fil conducteur des mondes possibles, qui les propage. La fiction en image est alors *différence* (pour montrer un *nouveau* par rapport à un état de référence), *fil conducteur* (pour propager le mouvement), *connexion* (pour capter le spectateur) : la *différence* génère *mouvement* qui, propagé, se connecte au récepteur pour continuer la propagation de son mouvement. Un mouvement de déstabilisation qui a pour but d'ouvrir à l'altérité. Dans notre jeu imagétique, la fiction est un amalgame qui traverse la production de l'image, sa diffusion et sa réception – et qui, en plus, peut stimuler le spectateur à l'*action*, du moins vers l'altérité.

Alors, au-delà d'ouvrir la voie à l'altérité, l'image-fiction stimule la techno-imagination. Dans *Imagining Irreality : A Study of Unreal Possibilities* (2003), Nicholas Rescher pointe que la fiction n'est pas seulement un exercice, mais aussi *un champ d'essai pour l'imagination*[1]. La fiction offre d'autres perspectives pour les situations. Dans le chaos des tissus réels, elle est capable d'en faire des découpes organisées, des *minimondes* qui suivent certaines règles. Selon Rescher, elle manifeste le pouvoir de la pensée, de l'intelligence et de la raison, car une pensée cohérente ne se limite pas aux terrains des *faits* mais peut aussi se manifester dans les aires de la création[2]. La fiction pousse à dépasser le *connu*, elle encourage les nouveaux arrangements, l'extension de nos limites actuelles vers des nouvelles terres, elle nous force à sortir de nous-mêmes, à rencontrer le *différent* : « De cette manière, la fiction peut nous servir de source d'inspiration et d'encouragement

1 Nicholas Rescher, Imagining Irreality : A Study of Unreal Possibilities, Chicago, Open Court, 2003, p. 263.
2 *Ibid.*

rendus possibles par la contemplation de possibilités auxquels nous pouvons au moins aspirer »[1].

Dans ce sens, l'image-fiction, en collaboration avec l'artiste et le spectateur – ses regardeurs et récepteurs – *produit* des *mondes* et des *réalités*. Suivant une autre logique, l'image-action, que nous avons étudiée dans le Chapitre III, fait elle aussi *monde* et *réalité*, est elle aussi *active*. Néanmoins, elle définit et clôt *un seul* monde, elle ne s'ouvre pas au dialogue, ni à la pensée, car elle se veut, plus ou moins subtilement, *vérité incontestable*. Le processus que ce type d'image déclenche, comme on l'a vu, ferme la réception du spectateur dans une boucle réactive, qui ne génère pas action, malgré le nom « image-action »[2]. L'*action* de cette dernière se concentre en elle, sans être propagée. Différemment, dans le cas de l'image-fiction, l'action est propagée par la fiction, dans un mouvement créatif et productif.

De nos jours, réhabiliter la *fiction* et l'*imagination* comme outils, sous la forme d'images-fiction et de techno-imagination, semble être un geste fondamental. La flexibilisation de nos univers de croyance et l'ouverture à l'altérité que ces recours permettent nous encouragent à croire à une image *heureuse*, *généreuse* et, surtout, *collective*. *Collective* dans le sens où ses effets touchent les tissus sociaux dans lesquels nous naviguons ; dans le sens aussi de la création de nouveaux contextes, de la fondation de nouveaux territoires dans l'espace du monde vécu, auxquels nous pouvons participer activement. Dans ce cadre – ou mieux, dans ce *rhizome* – le *fait* et la *fiction* fonctionnent ensemble, l'*image-action* et l'*image-fiction* font partie d'un même dispositif, le *contrôle* et la *liberté* se trouvent imbriqués.

1 *Ibid*. Je traduis.

2 Voir schéma page 201.

# V.B. TISSAGES

## 1. LA THÉORIE DES MONDES POSSIBLES VISUELS

*[…] qu'une possibilité ne soit pas réalité signifie simplement que les circonstances dans lesquelles elle se trouve provisoirement impliquée l'en empêchent, car autrement, elle ne serait qu'une impossibilité […].*
Robert Musil

Dans notre parcours, les théories des mondes possibles ont servi comme des engrenages qui ont aidé à construire notre machine théorique, notre approche visuelle. La théorie des mondes possibles visuels se propose être un outil pour aborder les images photographiques et leur fonctionnement dans la contemporanéité. Dans ce contexte, l'idée de « monde » sert à organiser des ensembles, selon certaines règles. Ces ensembles peuvent être analysés par rapport à leurs variables propositionnelles, conformément à un modèle qui définit des valeurs de vérités, au pluriel – elles aussi variables. Dans notre parcours théorique et visuel, on a pu étudier la dynamique de l'image-action et de l'image-fiction par rapport aux mouvements incessants des faits et des fictions inscrits dans l'image. Aussi, on a abordé les relations d'accessibilité des et entre les images, ainsi que les *pactes* de l'image-fiction qui peuvent être établis entre les agents (artiste, image, spectateur) par rapport aux univers de croyances des agents humains. Dans ce complexe, l'idée de *mouvement* est très importante : les trames sont provisoires, les mécanismes sont processuels. Les dynamiques que l'on a étudiées sont cohérentes avec la pensée complexe et avec le rhizome, ces deux derniers étant des images conceptuelles qui illustrent le fonctionnement de la *machine-jeu-image*.

Parmi les différentes conceptions des mondes possibles que l'on a vues – cosmologique, littéraire et modale –, on pourrait en ajouter une : visuelle. Il est certain que l'idée des mondes possibles visuels ne se forme pas à partir d'une transposition de la théorie d'un champ spécifique aux arts visuels, soit-il logique ou littéraire, par exemple, mais d'un croisement singulier de plusieurs traditions de pensée cherchant à former une théorie adaptée à la situation de l'image

photographique contemporaine. Dans ce cheminement, la pyramide de Leibniz, le modèle sémantique de Kripke, la théorie littéraire des mondes possibles, les théories des actes de langage et d'image, les théories sociologiques des jeux et ses applications plus récentes dans le domaine des jeux vidéos, la théorie des médias de Flusser et aussi certaines théories de la photographie ont été très utiles.

Notre stipulation théorique n'est pas une théorie visuelle des mondes possibles, mais une *théorie des mondes possibles visuels*. Souvenons-nous de ce que Nelson Goodman disait : que les mondes peuvent être visuels[1]. On considère alors que les images – dans notre cas, photographiques – peuvent donner à voir des versions des mondes, présentant des *microversions* (les œuvres) des *micromondes* artistiques, tels que nommés par le philosophe Jairo Dias Carvalho[2]. Dès lors, le modèle sémantique de Kripke permet de voir un ensemble des mondes possibles (*K*) traversés par des relations d'accessibilité (*R*), parmi lesquels se trouve le monde actuel (*G*). Le plus intéressant dans ce croisement conceptuel est le plan de connexions multiples qu'il permet, selon une infinité de possibilités de mondes visuels et de relations entre eux. Ce fonctionnement dialogique, multidirectionnel et mouvant est plus pertinent que la nature des mondes elle-même. De même, la nature des images importe moins que les réseaux de relations qui les forment, qui s'établissent entre elles et qu'elles activent. Dans notre cas, ce plan relationnel est visuel, ces connexions aussi, car elles sont agencées surtout par les images-fiction qui simulent d'autres mondes et versions de mondes.

Conformément à la pensée de Kripke, le schéma suivant montre synthétiquement le fonctionnement que je viens de décrire : un ensemble de mondes possibles visuels (*K*), chaque monde de l'ensemble (*m*), le monde actuel (*G*) et les relations d'accessibilité entre ces éléments (*R*). L'idée de *monde* permet l'évaluation à la fois d'un élément isolé de l'ensemble – d'une image vue comme une *microversion*, par exemple – et de la mise en relation des éléments considérés. Autrement dit, elle articule le *micro*, les spécificités et les consistances d'un monde, et le *macro*, les structures qui articulent ces mondes.

1 N. Goodman, *Manières de faire des mondes*, *op. cit.*
2 J. D. Carvalho, « Artes e Mundos Possíveis », *art. cit.*

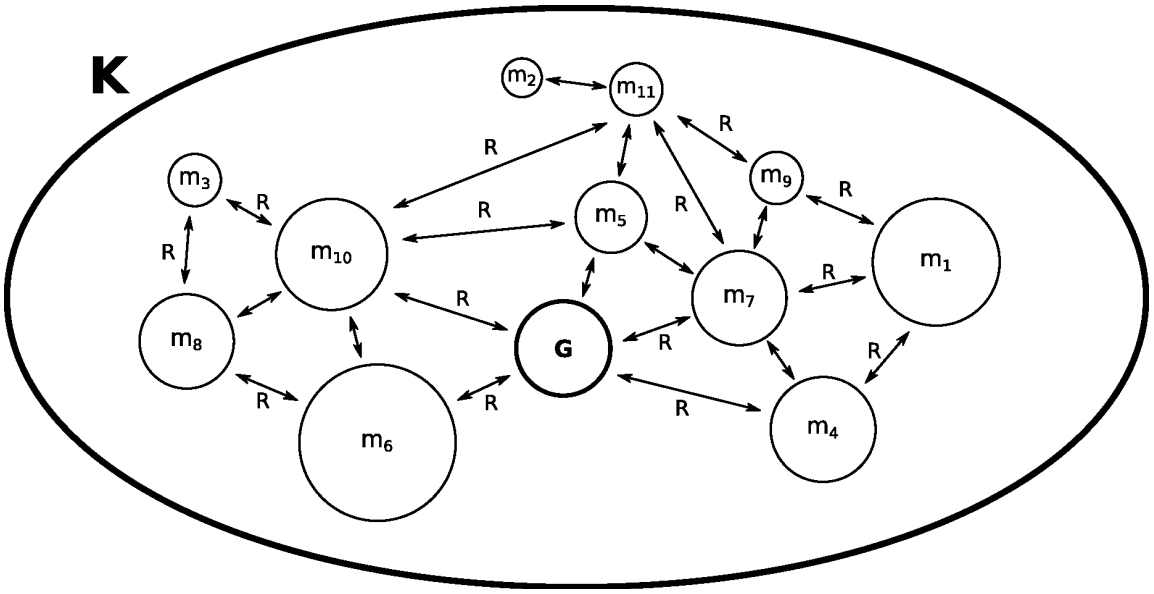



Image 109: Schéma des relations d'accessibilité entre les mondes d'un ensemble.

Cette idée nous permet également d'analyser les valeurs de vérités de chaque monde, par rapport à un critère établi et par rapport aux univers de croyance en jeu. Ainsi, les mondes possibles visuels peuvent être analysés en soi et entre eux, mais aussi en tant que des entités affectant le monde actuel à partir duquel on accède à ces images.

En étudiant un des rares textes dédiés aux mondes possibles en image, nous avons vu que Ulf Linde défendait que, si nous voulons appeler le monde auquel la peinture se réfère un monde possible, nous devons considérer que seulement la *peinture* rend ce monde possible[1]. Pour Linde, le monde présenté est impossible non seulement en dehors de la peinture mais aussi si nous voulons le *représenter* par la photographie. Linde affirme que la photographie n'est qu'une technique pour représenter le monde actuel, car le monde réel est primaire dans ce processus : *sans choses réelles, rien sur la photo*[2]. Comme on l'a vu, le texte de Linde précède le tournant numérique qui a touché, entre autres, ce médium. Cela dit, dans cette thèse, j'ai défendu l'idée d'une photographie qui peut présenter

1 U. Linde, « Image and Dimension », dans S. Allén (ed.), *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences*, *op. cit.*, p.312.

2 *Ibid.*

des éléments qui ne pré-existent pas dans l'espace du monde vécu – pratique accrue après l'avènement du numérique. Pour fabriquer une image photographique, nous n'avons pas besoin d'avoir des objets concrets à disposition, car aujourd'hui la *réalité* est aussi *calculée*, c'est-à-dire qu'elle peut aussi s'articuler par la simulation.

Alors, pour prolonger la formule de Linde, *si nous voulons appeler le monde auquel la photographie se réfère un monde possible,* que nous faut-il pour légitimer un tel dispositif ? Il faut d'abord trouver une structuration d'une théorie des mondes possibles visuels tournée vers la photographie. Encore, pour confirmer cette théorie visuelle, comme dans le cas de la théorie littéraire des mondes possibles, on a besoin de garder une rigueur qui consiste à assurer un dispositif interdisciplinaire et plurimondain (ensembles des mondes possibles), animé par des rapports entre les divers éléments (accessibilité entre les mondes qui constituent les ensembles) et constitué des plans hétérogènes (comprenant différents fonctionnements : organisés et désorganisés, complets et incomplets, en connexion). Le monde actuel est le monde à partir duquel nous accédons aux différents mondes et aux diverses versions ; monde qui servira comme point de départ principal pour établir les critères et les conditions d'accès et d'analyse des effets des images. De plus, il faut considérer : l'acte du *fingere* de l'artiste – les activités de manipulation technique et conceptuelle – qui permet de produire l'image et d'actualiser un fragment de monde possible stipulé et partageable ; l'image produite qui est active et fait acte de simulation d'un possible en image ; la transmission des *manières de faire mondes* aux spectateurs, artistes ou non, par rapport à leurs univers de croyance.

Dans le processus de réception de l'image, le spectateur reconstruit le monde stipulé par l'artiste et transmis par l'image. Mais il peut aussi se connecter aux *forces des manières de faire* qui se trouvent également en puissance dans l'image. Cela veut dire que, d'un côté, l'image présente des facteurs reconnaissables qui sont organisés dans l'image et qui informent le spectateur du sujet, du contexte et du *nouveau* qu'elle apporte. Dans cette perspective, recevoir et voir le monde visuel signifie établir un contact avec lui et le connaître, ainsi que

le reconstruire dans sa réception. D'un autre côté, la rencontre entre l'image et le spectateur peut aussi engendrer un autre acte de la part de ce dernier, qui consiste à prolonger le mouvement producteur de l'image-fiction, lié à une puissance de fabrication de mondes, à partir du moment où il peut comprendre les *manières de faire* transmises. Ce mouvement est actif et créateur d'autres réalités. Par cette voie, le spectateur se connecte non à ce que l'image présente explicitement mais à ses forces et à ses *manières* fabricatrices ; à la puissance qui se concentre dans l'image productrice de mondes, *cosmopoétique*. Ainsi, l'art peut projeter ce mouvement de création dans les spectateurs, qui peuvent alors changer leur façon de gérer ladite *réalité*, ledit *monde réel*, pour produire eux aussi d'autres versions, même non visuelles. Sur le *schéma de l'image fiction*[1], nous pouvons visualiser ces actes du spectateur dans la réception de l'image-fiction.

Ce que je viens de décrire montre que l'image-fiction articule et le *plan d'organisation* et le *plan de consistance* : le premier, lié à tout ce qui est assimilable par la voie discursive et rationnelle ; le deuxième, lié au pourvoir d'affect que l'image peut avoir, touchant des zones plus abstraites pour le récepteur, provoquant un mouvement de déterritorialisation capable d'une reterritorialisation qui porte avec elle les affects et les changements. Autrement dit : troublé, le spectateur peut revenir ensuite à son monde de départ pour assimiler la déstabilisation qu'il a subi. L'image soutient la complexité, les deux plans, et gagne ainsi des nuances qui vont au-delà du *vrai* et du *faux*, même sans les exclure.

Nous avons vu que les procédés de manipulation des images ne produisent pas nécessairement quelque chose de *faux*, mais, selon un fonctionnement beaucoup plus complexe, comprennent d'autres lignes de force, tendues selon la logique des possibles. De cette façon, les images photographiques ne sont plus vues comme *capture du réel*, du *ça a été*, mais comme *productrices* des réalités hétérogènes. Elles peuvent montrer des versions pour notre monde actuel, des versions situées dans le passé, dans le présent, dans le futur – rappelons que le temps des puissances de l'image n'est pas *chronologique* mais *anachronique*, ou même, *aiônique*. Des versions hétérogènes

1 Voir page 375.

peuvent cohabiter dans et avec le monde des phénomènes – toutes compossibles car visuelles – et multiplier les possibilités des valeurs de vérités – ce qui renverse le monde dit *réel* de son piédestal de *monde de référence* par excellence. Une infinité des mondes possibles accessibles à partir du nôtre rendent, selon les rouages de la logique, le tableau d'analyse des valeurs de vérités *rhizomatique* et non *binaire*.

Ainsi, « Nous aurions donc tort de penser le possible comme s'il possédait une antériorité par rapport au réel ; il ne redouble pas la réalité, il y participe et la construit »[1]. La théorie des mondes possibles visuels met l'accent à la partie de la photographie qui montre les limites de la représentation, mais qui, surtout, priorise l'acte que la photographique peut avoir en tant que monde possible. Dans ce cadre, l'image-fiction offre aux possibles leur actualisation à travers l'image, tout en propageant un mouvement qui est multiplicateur de mondes. Souvenons-nous, *les images sont devenues les matrices des mondes* : elles suivent la logique de la *transmission* matérielle, du contact, de la manipulation, pour transmettre leurs manières de produire mondes et réalités, tout en simulant des mondes possibles stipulables visuellement. Elles présentent les possibles et les manières de les construire. Ainsi, les images créent des réseaux de relations entre elles-mêmes qui affectent les agents humains de son jeu, voir l'artiste et le spectateur, qui, à leur tour, propageront eux aussi la fabrication des mondes et des réalités.

Notre théorie peut être définie comme un outil contemporain qui comprend les engrenages de la manipulation, de la simulation et de l'image-fiction. Elle met en évidence la *processualité* du jeu que l'image photographique propose, tout en affichant la transmission des *manières de faire*. Cette théorie se veut utile pour l'étude de l'image, mais aussi pour l'étude de ses effets dans le monde des phénomènes. Les images sont actives dans les processus de changements mondains, elles peuvent toucher le social, le subjectif, le collectif, à partir du moment où elles implantent des territoires possibles capables de déstabiliser les croyances rigides de ses spectateurs, car puissantes, créatives,

1 Nancy Murzilli, « La fiction ou l'expérimentation des possibles », *L'Étrangère. Revue de création et d'essai, Bruxelles : La Lettre volée,* 2002, p. 100.

*heureuses* (effectives) et *généreuses* (elles partagent leurs savoirs et méthodes). La clé principale de la théorie des mondes possibles visuels se trouve dans les *manières de faire*. Nous vivons un moment actuel globalement compliqué, où la logique de l'image-action – hiérarchique et excluante de toute diversité – veut s'imposer toute puissante, à nouveau. Non que le monde dans lequel nous vivons ait déjà été parfait : il est toujours constitué de rapports de forces. Cependant, il faut défendre le droit à implanter d'autres mondes, d'autres versions, non *uniques*, non officielles. Ne pas laisser le jeu aux *acteurs de l'histoire* qui créent leur réalité et nous l'impose, selon la formule du conseiller de George W. Bush[1], mais créer nos propres stratégies des *manières de faire*, produire mondes et réalités nous aussi – *nous*, ceux qui ne veulent pas le triomphe de l'unité, de l'homogène, de l'inégalité, de la violence, du pouvoir hégémonique, entre autres facteurs qui s'accroissent en ce moment. *Nous*, qui désirons la culture de la différence, en quête des stratégies des *manières de faire* capables de changer nos contextes.

## 2. STRATÉGIES DES *MANIÈRES DE FAIRE*

*Le monde, somme de jeux, est engrenage automatique. Monde absurde.*
Vilém Flusser

Quelles armes avons-nous? *Nous avons uniquement des armes de vie, aucune arme de mort.*
Boaventura de Souza Santos

Toute stratégie est une stratégie d'action, *l'action est stratégie*. Dissertant sur la pensée complexe, Edgar Morin remarque que : « Le domaine de l'action est très aléatoire, très incertain. Il nous impose une conscience très aiguë des aléas, dérives, bifurcations, et il nous impose la réflexion sur sa complexité même »[2]. La stratégie descend du domaine de la guerre et correspond à une organisation et conduite d'un ensemble d'opérations. Ainsi, « La stratégie permet, à partir d'une décision initiale, d'envisager un certain nombre de scénarios pour l'action,

1 Voir page 78.
2 E. Morin, *Introduction à la pensée complexe*, *op. cit.*, p. 107.

scénarios qui pourront être modifiés selon les informations qui vont arriver en cours d'action et selon les aléas qui vont survenir et perturber l'action. La stratégie lutte contre le hasard et cherche l'information »[1]. Morin dit que, même si elle lutte contre le hasard, elle l'utilise à son profit aussi, car pour être stratégique il faut profiter des erreurs de l'adversaire.

Dans notre contexte, stipuler des mondes possibles est une activité qui participe des stratégies des *manières de faire*, aussi bien que la *fiction* qui se lie à l'*action* dans le monde vécu. La *techno-imagination*, à son tour, contribue à la stipulation des mondes possibles ; elle, qui est « […] une action qui profite de la situation établie à des fins étrangères à celles des manipulateurs actuels »[2]. Souvenons-nous de ce que Vilém Flusser écrit : « La techno-imagination est précisément la capacité d'imaginer les idéologies actuellement manipulatrices et de jouer avec elles »[3]. Ainsi, la stipulation des mondes possibles visuels sert comme stratégie, au sens d'une pratique pour envisager des scénarios pour un monde de départ et pour l'action dans ce même monde. Stratégie qui pourrait changer le cours des choses dans un monde.

Selon Jean Baudrillard, comme nous l'avons vu dans le Chapitre III, il est « Inutile de rêver d'une révolution par les contenus, inutile de rêver d'une révolution par la forme, puisque médium et réel sont désormais une seule nébuleuse indéchiffrable dans sa vérité »[4]. Certes, il est inutile de rêver des révolutions, parce que le paradigme, dans la situation programmatique que l'on vit, a changé. Cependant, dans les conditions que cette situation impose, il est utile et indispensable de rêver des *stratégies des manières de faire mondes* et *réalités* ; de construire des possibles visualisables pour envisager un plan d'action qui nous touche. Flusser disait que la techno-imagination ne mène pas à la révolution, qu'elle n'est pas contestation, mais surpassement de la situation actuelle du monde codé, ce que nous ne pouvons faire que jouant le même jeu des *manipulateurs*[5]. La techno-imagination forme une pensée de la reformulation

1 *Ibid.*, p. 106.
2 V. Flusser, *Nascimento de imagem nova*, *art. cit.* Je traduis.
3 *Ibid.*
4 J. Baudrillard, *Simulacres et simulation*, *op. cit.*, p. 125.
5 V. Flusser, *ibid.*

des données disponibles. Cela veut dire qu'afin de changer le jeu, il faut forcément intégrer la machine, jouer le jeu, activement. Devenir manipulateurs des mondes et de nous-mêmes, producteurs de différentes réalités, de différents individus, pour déjouer le pouvoir hégémonique, pour renverser les versions uniques. Cela même si nous sommes, et le serons toujours, des *joueurs joués*.

On vit actuellement un temps où les stratégies des *manières de faire* doivent gagner espace, car *la stratégie s'oppose au programme*[1]. Nous sommes entre les *stratégies* et les *programmes*, car l'action de jouer contre l'appareil que nous pouvons mener ne peut se donner que sous une logique de stratégie. Le *programme* comprend ce qui est prévu, même si l'imprévisibilité le touche. L'idée du programme n'est jamais d'innover, mais de reproduire un même modèle qui soit effectif. Toutefois, des événements *inattendus* peuvent forcer le programme à l'action non-programmée : « C'est pourquoi nous devons utiliser de multiples fragments d'action programmée pour pouvoir nous concentrer sur ce qui est important, la stratégie dans l'aléa »[2]. Selon Morin, ce qu'il nomme des *machines triviales* sont des machines prévisibles, c'est-à-dire qu'elles engendrent une conjoncture où, si on connaît l'*input* de la machine, on connaît aussi l'*output*[3]. Mais la *processualité* du monde actuel fait de lui non une machine calme, mais déjà agité et imprévisible. La *complexité* de cette situation articule *trivialité* et *non-trivialité*, *programme* et *stratégie*, mais, surtout, *pensée* et *action*. Complexité qui « […] se situe à un point de départ pour une action plus riche, moins mutilante »[4] – un point de *milieu*, comme dans le fonctionnement du rhizome.

Alors, c'est le *milieu* le point de départ. Les crises qui nous hantent en ce moment – économiques, écologiques, représentatives, esthétiques… – doivent être confrontées, mais non frontalement, par un rapports de forces, comme nous l'avons vu. Il faut se souvenir que

> Toute crise est un accroissement d'incertitudes. La prédictivité diminue. Les désordres deviennent menaçants. Les antagonismes inhibent les

1 E. Morin, *Introduction à la pensée complexe*, *op. cit.*, p. 107.
2 *Ibid.*, p. 108.
3 *Ibid.*
4 *Ibid.*, p. 111.

> complémentarités, les conflictualités virtuelles s'actualisent. Les régulations défaillent ou se brisent. Il faut abandonner les programmes, il faut inventer des stratégies pour sortir de la crise. Il faut souvent abandonner les solutions qui remédiaient aux anciennes crises et élaborer des solutions nouvelles.[1]

Tout au long de cette thèse, j'ai présenté ce que je trouve être une des stratégies de production de la réalité et d'autres réalités : l'image-fiction. Mais cette stratégie ne travaille pas sans être conjuguée avec son supposé opposé : l'image-action. Ces deux notions ne s'excluent pas, nous l'avons vu, mais renvoient l'une à l'autre, dépendent l'une de l'autre – tout comme les autres polarisations travaillées tout au long de cette thèse, à savoir : le fait et la fiction, le vrai et le faux, le légitime et le fictif, le réel et le fictionnel, le sérieux et le jeu, la croyance et l'incroyance, le contrôle et la liberté, l'humain et la machine. Ces pôles remuent ensemble, appellent l'un l'autre, et ne peuvent exister sans les différences qui les composent.

Dans le cas de l'image-action et de l'image-fiction, nous avons vu que toutes deux génèrent action dans le monde vécu, sont toutes deux efficaces, *heureuses*. Ce qui les différencient est la façon dont elles articulent leur manipulation originaire – facteur qui a comme conséquence une différenciation de l'action qu'elles engendrent dans le monde vécu. L'image-action génère des actions prévues, programmées, qui circulent en boucle dans les tissus sociaux et subjectifs du monde et des individus. L'image-fiction, à son tour, génère des *actions libres*, non-programmées car flexibles dans la rigidité, brèches multiples dans ladite *réalité unique*. Le parcours qui comprend les stratégies réalisables à partir des images-fiction est *heureux* mais aussi *généreux*, et sur ces chemins nous pouvons marquer les empreintes de nos existences et de nos actions – nous pouvons participer à l'histoire, au temps présent et à la construction de l'avenir. Ces chemins comprennent l'inattendu, ils nous y préparent, il nous apprennent à le *gérer* – et non simplement à essayer en vain de le *contrôler* par force. La notion de *contrôle*, suivant les lignes de la cybernétique, est ici considérée sous une optique

1 *Ibid.*, p. 110.

du *gérer avec*, sous l'influence des rapports dialectiques qui la relationnent à la liberté.

D'après l'histoire des médias de Flusser, nous l'avons vu, l'humanité apparaît sous trois formes existentielles, sous trois climats, correspondants à chaque phase où prédomine un médium. À l'image traditionnelle, s'accorde le climat de la magie ; au texte, le climat de la conscience historique ; à l'image technique, le climat qui *n'a pas encore de nom*[1]. Nous l'avons vu également, cette dernière étape est inaugurée par l'invention de la photographie, le premier *appareil* qui inscrit un *programme*. La crainte de Flusser est que cette phase soit appelée le « climat du totalitarisme »[2]. Suivant l'actuelle logique des algorithmes, des présentes systèmes de traçage en ligne, la croissante pratique de reconnaissance faciale numérique – des sujets que l'on a étudié dans le Chapitre IV –, l'on pourrait certainement craindre les nouvelles formes de contrôle linéaire qui s'organisent et prennent place dans la contemporanéité. Comment faire face à cette situation ? Comment construire un autre climat pour cette époque qui nous concerne ?

D'après une approche programmatique et aussi basée dans le paradigme de la complexité, un *climat du totalitarisme* ne peut se structurer sans qu'il y ait contre lui des rapports de forces libertaires. Telle est nôtre condition : gérer les contradictions, les opposés, pour les faire fonctionner sans exclusion. Une condition moins hypocrite que celle moderne, qui exclue le différent, qui élimine ce auquel elle ne veut pas faire face. Une telle procédure ne peut pas se soutenir longtemps car le fonctionnement de la machine *planète Terre* ne la légitime pas. Contre un fonctionnement linéaire et manichéen de la période passée, le chaos, l'inattendu, l'organique, entre autres notions rebelles, dessinent une *ligne serpentine*[3], spiralée irrégulièrement, qui nous oblige à créer d'autre formes et méthodes de pensée pour aborder le monde contemporain.

---

1 V. Flusser, *Nascimento de imagem nova*, s. d., *art cit.*, p. 11.

2 *Ibid*.

3 Je remercie ma collègue Marie Gueden pour la présentation de cette catégorie lors de sa communication « "Je hais le mouvement qui déplace les lignes" : de la ligne à la ligne serpentine ou la définition d'un cinéma bergsonien dans les années 1920 en France », dans la Journée doctorale de l'Afeccav, le 6 septembre 2019 à la Maison de la Recherche de la Sorbonne Nouvelle, à Paris.

Dans un autre texte de Flusser, l'on trouve une énumération des différences qu'il constate dans notre approche aux problèmes sociaux tout au long des derniers siècles :

> Au XVIII[e] siècle l'individu était une roue dans l'engrenage social, au XIX[e] il était un organe de l'organisme social, et au XX[e] il est pion sur l'échiquier social. Dans les sciences sociales, ce que nous recherchons, ce ne sont ni les « forces motrices » (XVIII[e] siècle), ni les « propos » des mouvements sociaux (XIX[e] siècle), mais les « stratégies » propres au fonctionnement social. Une telle vision des choses n'est pas seulement théorique. Elle se manifeste aussi à travers notre *praxis*, dans chacun de nos gestes. Des gestes de joueurs joués.[1]

À ces gestes, correspond une nouvelle manière de pensée – complexe – et une nouvelle manière d'être dans le monde – que, pour Flusser, est celle de l'*homo ludens*. Rappelons que l'*homo ludens* est celui qui possède la capacité de techno-imagination et qui intègre le *jeu qui le joue* pour essayer de le renverser, ou, du moins, pour y découvrir une place active. Alors, même si nous nous trouvons déjà dans le XXI[e] siècle, les questions de Flusser restent pertinentes. Nous vivons actuellement un moment des *stratégies*, où il faut nous trouver une place active, une *action libre* vers les possibles.

Dans cette direction, les images-fiction peuvent engendrer ces actions, nous l'avons vu. La manipulation de l'image, ainsi que la manipulation des mondes, peut être considérée comme une arme politique effective qui doive être explorée. La question du *comment* les utiliser, *comment* agir, est explicitée par les *manières de faire*, par les traces que les images portent en elles et qui les rendent aussi performatiques. La propagation de l'action *faire monde* ouvre ce questionnement sur les stratégies pour agir et pousse à l'actualisation des mondes possibles, à la production d'autres versions pour nos mondes de départ.

Les stratégies artistiques, qui sont aussi politiques, fouillent la liberté dans ce monde programmé que nous habitons. Elles propagent des mouvements de liberté articulés à une autre forme de contrôle, non-hégémonique, par rapport à la façon de faire face au monde ; des mouvements déjà inscrits dans les images.

1 V. Flusser *et al.*, *Post-histoire*, *op. cit.*, p. 94.

Cette propagation ne peut se donner que dans le dialogue, dans l'altérité, sous un climat collectif formé d'identités plurielles. Souvenons-nous : la place des possibles dans l'actualité existe par rapport à une culture de la différence. Il n'y a pas de futur collectif sans dialogue, sans l'apprentissage avec le radicalement *autre*.

Le temps des *manières de faire* est le temps de l'opération pure. Dans ce contexte, la post-photographie est *aiônique*, c'est-à-dire, elle est contre le *présent* chronologique traditionnel qui priorise le temps présent en dépit d'un passé et d'un futur intouchables et éloignés. Selon la logique temporelle chronologique, se structure l'idée de la photographie traditionnelle qui est capture de l'instant du temps présent, un instant qui sera alors perdu et arrêté en image photographique. Différemment, le temps aiônique présuppose un présent qui est toujours *incapturable*, fugace, comprimé par un passé et un futur proches ; un présent qui doit être *produit*. Ainsi, la post-photographie permet l'articulation du passé et du futur pour produire l'*instant* ; elle établit d'autres paradigmes pour le temps présent.

Le processus de transmission des *manières de faire* semble être une forme d'éducation par l'image et à l'image, articulé par l'image active elle-même. Le terme « éducation » est ici vu comme pratique de la liberté, qui informe et ouvre la voie à l'expérimentation de l'action libre. L'image *professeure* est celle qui est *généreuse* et *heureuse*, celle qui trouve son efficacité dans le monde vécu, qui rencontre son spectateur pour lui transmettre ses méthodes productives. La *joie* apparaît dans ce processus, elle se trouve dans ce qui est mouvementé, dans ce qui se répand, car vivant, animé, et non dans ce qui se raidit, qui s'accumule à cause de l'immobilité. J'insiste : les images *heureuses* sont l'image-fiction et l'image-action, mais seulement l'image-fiction peut être *généreuse* et *professeure*, car la seule à partager ses savoirs et ses méthodes. L'alliance des savoirs et des méthodes – ainsi que celle de la théorie alliée à la pratique, de la pensée conceptuelle alliée aux manières de faire – peut aider à trouver des solutions pour certains de nos soucis contemporains ; elle peut pousser à la réflexion, ou mieux, au renversement du miroir, elle fait bouger la *pensée* et les *mains* (*fingere*) pour

construire d'autres mondes, elle invite à l'engagement dans la gestion des réalités. Si le climat actuel, sous la menace du retour du totalitarisme, semble réduire les *possibles* dans l'affirmation d'un monde unique auquel il faut se soumettre, nous pouvons alors trouver des stratégies pour rebâtir des bases vers la création ouverte de mondes possibles à être techno-imaginés, actualisés (du moins en images) et habités par des individus en quête d'altérité.

Dans ce contexte, « Au lieu de parier sur l'éternelle impossibilité de la révolution et sur le retour fasciste d'une machine de guerre en général, pourquoi ne pas penser qu'*un nouveau type de révolution est en train de devenir possible […]* ? »[1]. Les stratégies des *manières de faire* font résonner cette question. Ces stratégies ne mènent pas à une grande révolution, renversante d'un grand système établit. Toutefois, elles renversent des miroirs pour les trouer et les ouvrir aux possibles, elles mènent à des micro-changements en nous et dans les structures sociales plus proches de nous, des transformations capables d'établir des micro-politiques agissant au sein des communautés.

Se confronter à l'impossible, le désirer *possibles*, telle est notre quête actuelle par un côté de l'art, de la pensée et de la pratique qui se trouve agenceur de plans, de pôles, des lignes ; un côté qui comprend le monde dit unique comme complexe et susceptible d'autres agencements. Appréhender notre monde des phénomènes en tant que changeable, passible d'autres combinaisons, sans y changer les créatures et les substances, mais seulement les voir sensibles à différents agencements, consiste à avoir une conception de *mondes possibles* épistémologique, telle que décrite par Jacob Schmutz dans l'article auquel j'ai fait référence au début de cette thèse[2]. Aussi, comprendre ces changements comme agencés par l'art fait penser à la conception littéraire de cette notion, pensant des mondes possibles fictifs et imaginaires, articulés dans des œuvres textuelles. Dans ces conditions, la capacité d'existence d'un monde possible n'est pas présupposée, comme nous l'avons vu. Imaginer, décrire ou faire apparaître une version de monde à travers l'écriture n'implique pas sa réalisation. Dans le cas

1 C. Parnet et G. Deleuze, *Dialogues*, *op. cit.*, p. 176.

2 J. Schmutz, « Qui a inventé les mondes possibles ? », *art. cit*. Voir page 36.

épistémologique, la capacité d'existence est donnée, selon la logique de la modalité, par la *possibilité* par rapport à un monde pré-existant, sans que les versions puissent être coexistantes.

En plus, comprendre les changements dus aux différents agencements que la pensée des possibles permet comme réalisables également à travers les images, correspond à avoir une conception visuelle des mondes possibles. Dans ce cas, les mondes possibles sont pensés comme stipulés dans des ensembles de propositions visuelles qui apparaissent en image. L'adjectif *possible* a le sens triple d'un opérateur modal – visuel –, de fiction et de techno-imagination. Cette dernière est la capacité à *imaginer* les possibles ; la fiction, la dimension d'*imager* et de transmettre ces possibles ; la modalité, une structure qui permet d'établir des modèles d'édification et d'interprétation des possibles visuels. Les possibilités apparaissent ainsi par rapport à des mondes de départ dans des versions visuelles. Dans le cas du monde des phénomènes, elles sont coexistantes, en image, avec ce monde de départ, car les images, une fois produites, habitent, circulent et agissent dans ce monde.

*Das ist die Katastrophe : dass wir jetzt frei sein müssen*, une phrase de Flusser que j'ai choisi pour ouvrir ce chapitre conclusif, en épigraphe. Dans le *monde absurde* qui est le monde appelé réel, l'actuelle catastrophe nous force à être maintenant libres, malgré toutes les formes de contrôle hégémonique qui subsistent sous des nouvelles formes. Cependant, la quête de la liberté est incessante, dialectique et rhizomatique. Elle est processuelle et sera omniprésente pendant toute la période que l'on vit – cette période ouverte par la photographie, marquée par les images techniques. Dans ces conditions, que nous puissions alors *techno-imagine*r, de maintes *manières* et à travers diverses stratégies, que la forme existentielle engendrée par cette époque crée un climat qui ne soit pas appelé *le climat du totalitarisme*, mais le climat de la collectivité : d'une *nouvelle collectivité*.

# CONCLUSION



# CONCLUSION

*Vous voyez, monsieur Nicetas, dit Baudolino: quand je n'étais pas en proie aux tentations de ce monde, je passais mes nuits à imaginer d'autres mondes. Un peu avec l'aide du vin, un peu avec celle du miel vert. Il n'y a rien de tel qu'imaginer d'autres mondes pour oublier à quel point le monde dans lequel nous vivons est douloureux. C'est du moins ainsi que je pensais alors. Je n'avais pas encore compris qu'imaginant d'autres mondes, on finissait aussi par changer celui-ci.*
Umberto Eco

## 1. FAIRE MONDE, FAIRE HISTOIRE

Dans des notes écrites lors du commissariat d'une exposition imaginaire intitulée *FACTOGRAPHIES*, l'artiste Éric Baudelaire disserte sur les pouvoirs et puissances des images, ainsi que sur leur capacité à transiter dans des temps hétérogènes. Baudelaire écrit :

> Si le XX^e^ siècle est celui de l'image, ses heures les plus sombres se démarquent par les lacunes de leur mise en images. Il y a peu de photographie au musée d'Hiroshima parce qu'il n'y a pas d'image « suffisante » pour *dire* Hiroshima. Il y a l'icône du nuage-champignon, mais c'est un symbole graphique générique plus qu'une photographie (qui peut distinguer le champignon d'Hiroshima à celui d'Alamogordo ou de Bikini ?). Pas d'images de charniers humains, de cadavres à perte de vue, que ces images des ruines de l'après – le vide architectural comme substitut visuel pour la pulvérisation des corps. Pour ce qui est des traces de l'humain, le musée a reconstitué un diorama, éclairé d'une lumière écarlate, représentant deux enfants titubant dans les décombres, des lambeaux de chair brûlée sur les visages et sur les mains des mannequins. Pourquoi cette mise en scène d'un gore théâtral ? Sans doute pour se substituer aux images qui manquent parce que la Bombe n'a laissé que peu de restes humains à photographier. Il n'y a donc pas, ne pouvait y avoir, d'image de l'événement atomique. Et quand bien même il y en aurait, suffiraient-elles ?[1]

Dans un débat qui traite de la dialectique existante entre les images de l'histoire de l'humanité et du monde vécu et les images *manquantes* des

1 Éric Baudelaire, « Puissances du faux (journal) », dans Dork Zabunyan (ed.), *Que peut une image?*, Paris, Éd. Textuel, 2013, p. 196.

événements passés, Baudelaire remarque l'existence d'une polarité qui semble diviser le comportement des personnes : d'un côté, les iconoclastes, qui ne veulent regarder aucune image, qui pourraient même en détruire pour ne pas visualiser un passé tragique ; de l'autre, les iconophiles, sauvant les images existantes qui *disent* l'histoire pour les mettre en évidence. Comme une conséquence contemporaine de cette opposition, Baudelaire détecte une troisième voie ouverte par cette dialectique, dans laquelle il s'inscrit : « […] face à la nature lacunaire de l'image, fabriquons les images ! Fabriquons un surplus d'images, un barrage d'images, une surdose d'images. Et qui plus est, par le dispositif du faux documentaire, élevons ces images au statut de simili-document »[1].

Éric Baudelaire est un artiste du *fingere*. Il *fait* histoire, il fabrique des images-fiction évidemment manipulées ; il cherche les traces de la construction des réalités, il cherche à *produire des mondes* par « […] des pratiques artistiques rendant absolument solidaires document et fiction, chacun palliant l'insuffisance de l'autre »[2]. Baudelaire est un fabricant de *troisièmes versions* des événements, de *troisièmes degrés* de l'histoire. Le *troisième degré*, nous l'avons vu, est post-historique et s'accorde avec des images qui sont post-photographiques. Des images manipulées qui font acte de simulation d'autres mondes possibles ; des images qui portent des traces non de la *réalité*, du *ça a été*, mais des *manières de faire mondes*, des *manières de produire des réalités* différentes, nouvelles.

Dans ce cadre, le temps chronologique a mis en crise la notion de « vérité », permettant aux plusieurs versions des événements – l'advenu, l'historique et celui d'image – de se superposer en strates. Pour développer cette question, Baudelaire convoque dans son texte le paradoxe des « futurs contingents », une question philosophique qui remonte à l'Antiquité. Il fait référence à l'ouvrage de Gilles Deleuze *Cinéma 2 : l'image-temps* (1985), dans lequel l'on trouve l'extrait suivant :

1 *Ibid.*, p. 198.
2 *Ibid.*, p. 202.

> Si l'on considère l'histoire de la pensée, on constate que le temps a toujours été la mise en crise de la notion de vérité. Non pas que la vérité varie d'après les époques. Ce n'est pas le simple contenu empirique, c'est la forme ou plutôt la force pure du temps qui met en crise la vérité. […] S'il est *vrai* qu'une bataille navale *peut* avoir lieu demain, comment éviter l'une des deux conséquences suivantes : ou bien l'impossible procède du possible (puisque, si la bataille a lieu, il ne se peut plus qu'elle n'ait pas lieu), ou bien le passé n'est pas nécessairement vrai (puisqu'elle pouvait ne pas avoir lieu). Il est facile de traiter de sophisme ce paradoxe. Il n'en montre pas moins la difficulté de penser un rapport direct de la vérité avec la forme du temps, et nous condamne à cantonner le vrai loin de l'existant, dans l'éternel ou dans ce qui imite l'éternel. Il faudra attendre Leibniz pour avoir de ce paradoxe la solution la plus ingénieuse, mais aussi la plus étrange et contournée. Leibniz dit que la bataille navale peut avoir lieu ou ne pas avoir lieu, mais que ce n'est pas dans le même monde : elle a lieu dans un monde, n'a pas lieu dans un autre monde, et ces deux mondes sont possibles, mais ne sont pas « compossibles » entre eux. Il doit donc forger la belle notion d'*incompossibilité* (très différente de la contradiction) pour résoudre le paradoxe en sauvant la vérité : selon lui, ce n'est pas l'impossible, c'est seulement l'incompossible qui procède du possible ; et le passé peut être vrai sans être nécessairement vrai. Mais la crise de la vérité connaît ainsi une pause plutôt qu'une solution. Car rien ne nous empêchera d'affirmer que les incompossibles appartiennent au même monde, que les mondes incompossibles appartiennent au même univers : « Fang par exemple détient un secret, un inconnu frappe à sa porte… Fang peut tuer l'intrus, l'intrus peut tuer Fang, tous deux peuvent réchapper, tous deux peuvent mourir, et coetera… Vous arrivez chez moi, mais dans l'un des passés possibles vous êtes mon ennemi, dans un autre, mon ami… ». C'est la réponse de Borges à Leibniz : la ligne droite comme force du temps, comme labyrinthe du temps, est aussi la ligne qui bifurque et ne cesse de bifurquer, passant par des *présents incompossibles*, revenant sur des *passés non-nécessairement vrais*.[1]

Selon la théorie des mondes possibles visuels, nous l'avons vu, les différents mondes dits *incompossibles* habitent l'espace du monde vécu, celui où nous sommes – ils l'habitent visuellement. Les arts visuels, selon la façon dont on les aborde, ont le privilège d'avoir comme matière première des images qui propagent le *faire monde* ; des images qui font acte d'auto-dénonciation et de simulation d'autres mondes et d'autres versions du monde des phénomènes, de l'histoire et des individus. Ces images ne montrent pas des mondes *complets*, mais des fragments du monde qu'elles articulent, des *microversions* de mondes. À l'intérieur du champ des arts visuels, la photographie se découvre une place

1 Gilles Deleuze, *Cinéma 2 : L'image-temps*, Paris, Ed. de Minuit, 1985, p. 170-171.

heureuse, car elle est un type de techno-image qui connaît une crédibilité pour ses facteurs de reproduction et de similitude avec l'espace du monde vécu. Ainsi, la photographie brouille les frontières des faits et des fictions, elle brouille plusieurs frontières, car elle agence les deux types de réalité concrète – calculée et matérielle –, et elle transite entre les trois degrés d'événements. À côté de la réalité virtuelle, l'image post-photographique contemporaine transite entre l'*événement originel*, l'*événement historique* tel que recréé par une image considérée comme officielle, et l'*événement d'image*, qui se sert d'autres images pour fabriquer des *mondes*, dans un contexte post-historique de remaniement d'histoires, de mondes et d'individus.

## 2. MIROIRS TOURNÉS

En 1990, Félix Guattari a écrit un court texte intitulé « Vers une ère post-média », qui a été publié dans la revue Terminal[1]. Dans sa chronique, Guattari disserte sur le contexte de jonction technique des différentes pratiques – telles que la télévision, l'ordinateur et le récepteur télématique –, permise par l'articulation de différents domaines d'études et par la digitalisation de l'image. Le théoricien pointe le croissant caractère interactif de ces changements, qui mènent du total écrasement de la subjectivité contemporaine, caractéristique du XX$^{e}$ siècle et du fonctionnement des *mass medias* traditionnels, à une réappropriation individuelle collective dans l'usage des nouvelles machines technologiques.

Dans le cadre de ces transformations, Guattari écrit : « La photo électronique, par exemple, n'est plus l'expression d'un référent univoque, mais production d'une réalité parmi d'autres possibles »[2]. Tout au long de cette thèse, nous avons vu que la photographie numérique, pour des raisons techniques mais aussi pour des raisons liées au changement de paradigme qu'elle convoque face à l'image et aux médias, a cette capacité d'explorer les possibles et de les donner à

1 Félix Guattari, « Vers une ère post-média », *Terminal*, octobre 1990, n° 51.
2 *Ibid.*

voir, de les actualiser visuellement. Ce que j'affirme avec conviction c'est que l'image photographique, dans l'actuel contexte post-historique et post-photographique, est *l'outil idéal pour faire apparaître des mondes* dans l'espace du monde vécu où nous sommes. Elle l'est parce qu'elle parle une langue à laquelle nous sommes habitués, une langue que nous connaissons, mais face à laquelle il nous faut changer notre rapport ; elle l'est aussi parce qu'elle porte avec elle une puissance de production et de changements mondains, car elle est ouverte à un *jeu d'image* que nous pouvons intégrer. De nos jours, la photographie ouvre un champ des possibilités concevables et visualisables afin de permettre de faire la distinction entre les choix possibles ou impossibles d'un état de référence – elle permet de tester les situations contrefactuelles, elle permet la techno-imagination que ne se donne qu'à travers les rapports que l'on peut établir avec les *appareils*. Plus encore, image active, elle *propage* la techno-imagination et ravive les forces stratégiques de l'action dans les spectateurs, capables eux-aussi de participer interactivement au *jeu d'image* proposé.

Sur ce contexte de transformations que nous vivons depuis quelques décennies, dans le même texte, Guattari écrit :

> Doit-on regretter le « bon vieux temps » où les choses étaient ce qu'elles étaient, indépendamment de leur mode de représentation ? Mais ce temps a-t-il jamais existé ailleurs que dans l'imaginaire scientiste et positiviste ? Déjà au paléolithique – avec les mythes et les rituels – la médiation expressive avait pris ses distances avec « la réalité ». Quoi qu'il en soit, toutes les anciennes formations de pouvoir et leurs façon de modéliser le monde ont été déterritorialisées. La monnaie, l'identité, le contrôle social passent sous l'égide de la carte à puce. Les événements d'Irak, loin d'être un retour sur terre, nous font décoller dans un univers de subjectivité mass-médiatique proprement délirant. Les nouvelles technologies sécrètent, dans le même mouvement, de l'efficience et de la folie. Le pouvoir grandissant de l'enginerie [*sic*] logicielle ne débouche pas nécessairement sur celui de Big Brother. Il est beaucoup plus fissuré qu'il n'y paraît. Il peut exploser comme un pare-brise sous l'impact de pratiques moléculaires alternatives.[1]

Même si le texte de Guattari date des années 1990, il témoigne d'une conscience qui voit le numérique affectant toutes les structures du monde vécu,

1 *Ibid.*

une fois que tout passe *sous l'égide de la carte à puce*. Cependant, observons ce que Guattari écrit : le *pouvoir grandissan*t de l'ingénierie logicielle ne va que d'un seul côté, celui du contrôle hégémonique, du *Big Brother*, mais il se montre *fissuré*, et ne peut être combattu que par des contre-coups des *pratiques moléculaires alternatives*. Comme dans le jeu d'image, nous l'avons vu, l'agentivité de l'image-action – qui articule des *lignes dures* dans le tissu de ladite réalité et de la société – ne peut être affrontée que par des stratégies qui jouent son même jeu. Ces stratégies sont articulées, propagées et techno-imaginées par le fonctionnement de l'image-fiction, par sa capacité à contre-attaquer et aussi à inviter les agents humains à participer au processus de *transmission de manières de faire monde*. Dans ce sens, l'image-fiction implante les possibles afin de générer *transgression*, mouvement vers le *nouveau*, dans un monde actuel qui se tourne, de nouveau, vers l'homogène, vers l'exclusion du *différent*[1].



Image 110 : Marina RB, *Prudentia*, 2012/2013.

Si les images-action réduisent la création ouverte de mondes possibles à l'affirmation de la possibilité d'un seul monde, sans alternative, les images-fiction

1 Je considère ici les récents cas de censure artistique que nous avons vécu au Brésil : des expositions, des spectacles de théâtre et des livres traitant les questions politiques, sociales, raciales et de genre, qui ont été interdits par le gouvernement actuel et par des secteurs réactionnaires de la société civile. Aussi, la direction de l'Ancine (Agence nationale du cinéma) a été changée directement par le chef d'État afin d'empêcher la distribution de films qui, plus ou moins intensément, divergent de la perspective homogénéisatrice du gouvernement.

viennent *briser* ce pare-brise : elles tournent les miroirs de leur côté non-réfléchissant – comme une allégorie de la Prudence qui, au lieu de se mirer dans son miroir, fait le mouvement de le tourner, sans pour autant se transformer en *Imprudence*, mais se dialectisant à son opposé, assumant une relation avec ce dernier. Ce mouvement est contemporain par excellence, nous l'avons vu avec Vilém Flusser : tourner le miroir ; mais, encore, y inscrire des trous ouverts vers les mondes possibles simulés en image.

## 3. LIGNES DE FUITE

Les *possibles* forment des lignes *qui bifurquent et qui ne cessent de bifurquer*. Ainsi, ils forment un rhizome – un rhizome de chaque monde qui se connecte aux autres mondes accessibles à partir de lui, comme figuré dans le schéma des relations d'accessibilité entre les mondes[1]. Des lignes possibles de sortie du monde concentrationnaire des sociétés industrielles, dirait Félix Guattari, qui peuvent se connecter avec d'autres rhizomes d'autres mondes possibles[2]. Des connexions qui, additionnées les unes aux autres, peuvent concentrer une force collective active et capable de réaliser d'autres contextes dans le monde où nous sommes.

Dans la situation de notre monde actuel, une sorte d'*urgence politique*[3] s'articule dans le quotidien et dans la culture. Un contexte capitaliste, en crise, qui semble nous forcer à changer certaines façons d'agir et de nous comporter dans le monde des phénomènes. Dans ce cadre, des *pouvoirs molaires*, qui hiérarchisent le tissu social, et des *puissances moléculaires*, qui engendrent des agencements collectifs dynamiques, sont en constante interaction[4]. Ainsi, des forces macro-politiques et micro-politiques s'articulent, ce que Guattari met en ces termes :

1 Voir page 381.
2 Félix Guattari, *Lignes de fuite : pour un autre monde de possibles*, La-Tour-d'Aigues, Éditions de l'Aube, 2016, p. 103.
3 L'expression est d'Éric Baudelaire, « Puissances du faux (journal) », dans D. Zabunyan (ed.), *Que peut une image?*, *op. cit.*
4 F. Guattari, *ibid.*, p. 104-105.

> Les équipements capitalistiques sont le lieu d'entrecroisement de deux types de lutte politiques : de luttes macro-politiques, repérables, par exemple, aux niveau électoral, syndical, etc., et des luttes micro-politiques qui peuvent se situer aux mêmes niveaux, y compris à celui de l'État, mais qui débordent de toutes parts les stratifications sociales, les délimitations institutionnelles et juridiques (c'est ainsi que des événements, quelquefois « insignifiants », peuvent déclencher des bouleversements considérables […])[1].

Actuellement, l'art – et je parle principalement de l'art construit par l'image photographique contemporaine et diffusé et circulant sur l'Internet –, peut former une lutte micro-politique qui va contre des structures rigides hégémoniques et homogénéisatrices. À ce stade de l'histoire, ou mieux, de la post-histoire, il faut insister sur la puissance des articulations micro-politiques, contre des machines étatiques qui veulent supprimer la diversité. Il faut insister pour pérenniser la *différence* – qui veut vivre sans pluralité ? Dans cette direction, l'art peut être vu comme une forme de résistance – une résistance qui n'est pas une négation, mais un processus de création et de recréation constantes, processuelles. L'art est impliqué dans *le meilleur des mondes* à une rigueur esthétique qui est aussi éthique et politique, ce qui consiste à faire des choix, non à séparer l'individu et le social, à écouter les *différences* qui se forment en nous et dans le monde, à considérer des processus de créations singuliers qui ne sont pas soumis aux forces dures, mais qui jouent avec elles.

Après avoir parcouru tout un chemin qui débute par des questions métaphysiques puis logiques, nous avons vu, par le biais des théories littéraires et par la voie de la théorie ici bâtie, que les possibles ont une force modificatrice de contextes sociaux et subjectifs. Telle est la voie qui m'a intéressée d'explorer dans ce travail : non seulement l'étude d'un statut de l'art visuel qui soit lié à des questions de logique, mais aussi son croisement à l'agentivité de l'image et aux effets qu'elles engendrent sur leurs regardeurs. Pour cette raison, je me suis approchée des théories des actes mais aussi d'une optique qui voit le processus de déterritorialisation et de reterritorialisation allié à une dynamique des lignes qui définissent une *réalité* processuelle et rhizomatique. Sous cet angle, selon Guattari,

1 *Ibid.*

> Le métabolisme du possible ne relève pas seulement d'une « matière logique ». Il met en jeu des matières d'expression différenciées en fonction de leur degré de déterritorialisation. Le plan de consistance, qui déploie l'ensemble infini de potentialités machiniques, constitue une sorte de plaque sensible de repérage, de sélection et d'articulation des pointes de déterritorialisation actives au sein des strates. Il n'y a pas de possible en général, mais seulement à partir d'un procès de déterritorialisation qui ne doit pas être confondu avec une néantisation globale et indifférenciée. Il existe ainsi une sorte de matière de la déterritorialisation, une matière du possible, qui constitue l'essence du politique, mais une politique trans-humaine, trans-sexuelle, trans-cosmique. Le processus de déterritorialisation laisse toujours des restes, soit sous la forme de stratifications – spatio-temporelles, énergétisées, substantifiées – , soit sous la forme de possibilités résiduelles de ligne de fuite et d'engendrement de connexions nouvelles.[1]

Cette perspective des *possibles* montre qu'ils forment des *terres* fertiles à cultiver. Je dis « terre » comme une *terre* effective, la couche superficielle du globe, cet élément fécond où planter, faire pousser, cultiver ; mais aussi comme une planète *Terre*, dynamique, changeante, comprenant l'ordre et le désordre, des forces opposées et qui fonctionnent ensemble ; ou, encore, la terre comme *terrain*, *aire*, *territoire* à implanter. Accepter les caractères *complexe* et *processuel* de ce monde des phénomènes consiste à supporter que d'autres mondes sont aussi possibles – ce qui ne semble plus être une option, du moins si l'on est mécontent avec les cheminements politiques, économiques et écologiques menés par nos dirigeants.

Le *possible* est processus, déstabilisation et achèvement provisoires, comme la *déterritorialisation* et la *reterritorialisation* : « La déterritorialisation ne s'arrête jamais en chemin, c'est en cela qu'elle est différente d'un néant qu'on se représente clos sur lui-même et entretenant des rapports de miroir et d'impuissantation avec le réel stratifié »[2]. Le *stratifié*, le *dur*, ainsi que les *appareils* et les *programmes*, ne seront pas détruits. Nous l'avons vu, il nous incombe de vivre avec ces structures. Cependant, pour allumer nos puissances, pour vivre différemment, pour chercher un monde moins injuste : tournons les miroirs,

1 *Ibid*., p. 270-271.
2 *Ibid*.

inscrivons-y des trous, fabriquons des images-fiction : prenons la *ligne de fuite* pour partir puis revenir et fonder d'autres mondes, possibles.

## 4. LA JOIE DES POSSIBLES

*Exile, no matter the form, is the incubator*
*of creativity in the service of the new.*
Vilém Flusser

La contemporanéité apporte de nombreuses accélérations, de nombreuses transformations, de nombreuses hétérogénéités. Dans cette recherche de doctorat, j'ai essayé de soutenir une discussion qui ne négligeait pas la complexité du monde où nous sommes ; complexité que j'ai traitée à travers des images, des planches et des théories, le tout en articulation. Je suis consciente du fait que les réponses que j'ai trouvées dans cette thèse sont provisoires et circonstancielles. Cependant, j'espère avoir lancé quelques pistes sur un positionnement esthético-éthico-politique dans et par rapport au monde contemporain et à ses liens avec l'image photographique.

Dans le prolongement d'une pratique d'artiste et d'un mémoire de recherche qui traitent la manipulation artistique, j'ai pu constater que la confection d'une thèse éveille une *nouvelle* conscience qui met en cause nos convictions pour construire un système d'articulations qui devient *théorie*. Ma tentative a été de créer un outil contemporain utile pour réfléchir les problématiques de l'actualité. Dans ce parcours, j'aurais pu aller plus loin, m'embarquer dans d'autres sentiers, découvrir d'autres questions et d'autres réponses. D'innombrables autres artistes auraient pu être approchés, de multiples autres œuvres artistiques et des analyses variées, encore plus approfondies, auraient pu être réalisées. Mais le flux à suivre était celui de l'agencement des images, un flux rapide auquel je me suis livrée avec intérêt.

Arrivant à la fin, j'ai rencontré d'autres problèmes liés au *possibles* à la fois dans les livres sur lesquels j'avais déjà travaillé – car chaque lecture, à chaque fois,

est singulière – et dans les livres et textes que j'ai trouvé maintenant. Des questions qui concernent aussi bien le social (Boaventura de Souza Santos, Alberto Acosta) que le politique (Ernesto Laclau et Chantal Mouffe, Maurizio Lazzarato) et le micro-politique (Félix Guattari). Le *possible* est un sujet qui dépasse les frontières de la logique et qui intéresse actuellement concernant notre propre existence dans ce monde, pour notre *buen vivír*[1]. Il est nécessaire de poursuivre ces enquêtes. Dans ce texte, je me suis limitée aux origines de ces problèmes de *mondes possibles*, en commençant par Gottfried Leibniz, en passant ensuite par le domaine de la logique et des théories littéraires, tout en essayant de croiser ces perspectives avec le domaine des arts visuels. La littérature sur ce sujet est abondante, elle englobe les productions des siècles passés. Toutefois, dans ma perspective, elle est utile si amenée à la situation contemporaine. Cette thèse a ouvert des voies que j'aimerais prolonger, ré-explorer, car le désir de continuer cette recherche persiste, il *résiste*.

Je conclus en disant : il n'y a pas d'avenir collectif sans dialogue. Le contexte des réseaux sociaux et des nouvelles technologies peut sembler favoriser les interlocutions, mais ils favorisent plus des débats *sans* dialogue, car homogènes, reproducteurs du *même*, sans écoute. De nos jours, il est nécessaire de *dire* les conflits, ne pas les craindre ; il est nécessaire de rétablir les frontières pour apprendre à les détecter et les retracer, parce qu'elles sont en mouvement et parce que « Les pires frontières sont les frontières invisibles, illisibles, inaudibles et impalpables [...] »[2]. Il est crucial de cultiver des flux hétérogènes afin de multiplier les contextes et les mondes qui peuvent être créés sur la base de pratiques micro-politiques.

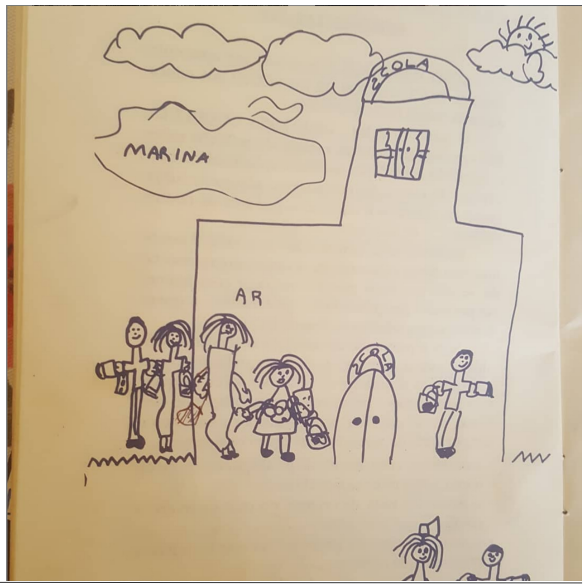
Nous accédons aux mondes possibles ici même et maintenant – une *urgence politique* qui nous montre que nous devons les stipuler, les créer, les actualiser, les rendre *compossibles* et de plus en plus *techno-imaginables*. Heureux ceux qui ont la capacité de recréer la vie par l'art, la culture et l'écriture ; heureux ceux qui peuvent se connecter à ses flux dans la réception. Ce monde est

1 Sur ce sujet voir : Alberto Acosta, *Le buen vivir : pour imaginer d'autres mondes*, Paris, les Éd. Utopia, 2014 ; B. de Sousa Santos, *Épistémologies du Sud*, *op. cit.*

2 B. de Sousa Santos, *ibid.*, p. 363.

trop terrible pour n'en exister qu'une seule version. Peut-être que ce pouvoir de recréer ladite *réalité* et ledit *monde* est tout ce qu'il nous reste. Faire cela avec courage, car *ce que la vie attend de nous, c'est du courage*, comme dirait l'écrivain brésilien Guimarães Rosa dans son livre *Grande Sertão: veredas* (1956)[1].

Il y a quelques mois, un jour où j'étais très démotivée par l'impuissance de *tout* appréhender, de *tout* lire, de *tout* connaître – des questions que le doctorat font émerger en nous –, ma mère m'a envoyé une image pour me rappeler une chose très importante. L'image était une photographie d'un dessin que j'avais fait à l'âge de cinq ans. Je voudrais terminer avec cette image, qui trace en lignes la joie que je sentais d'aller chaque jour à l'école, le plaisir de connaître, d'apprendre, de *penser* et de *faire*. Cette joie, qui est *air* (« ar » en portugais), aliment, doit être cultivée, car c'est en elle que réside la puissance de participer de corps et âme à ce monde où nous sommes pour, ainsi, entrer en contact avec les autres mondes possibles et les faire, encore, se multiplier.




1 « O correr da vida embrulha tudo, a vida é assim: esquenta e esfria, aperta e daí afrouxa, sossega e depois desinquieta. O que ela quer da gente é coragem. », Guimarães Rosa, *Grande Sertão : Veredas*, Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2001, p. 334.

# BIBLIOGRAPHIE

Nous avons classé en neuf catégories les documents consultés et cités dans le texte, selon les grands domaines et notions explorés tout au long de cette thèse :

**1. Photographie et médias** (rassemblant les travaux sur la théorie et l'histoire de la photographie, du cinéma et des nouveaux médias) ;

**2. Fait et fiction** (rassemblant les travaux sur la théorie littéraire, les études de la fiction et les ouvrages de littérature) ;

**3. Mondes possibles** (rassemblant les travaux sur les théories des mondes possibles, développées en logique, philosophie analytique, théorie littéraire et arts) ;

**4. Manipulation, simulation et jeu** (rassemblant les travaux sur la manipulation et la simulation des images, la manipulation des masses, les jeux vidéos et les études du jeu en sciences sociales) ;

**5. Théories des actes et culture visuelle** (rassemblant les travaux sur la théorie des actes de langage, les théories des actes d'image et le champ plus élargi de la culture visuelle) ;

**6. Histoire de l'art** (rassemblant les travaux sur la théorie et l'histoire de l'art) ;

**7. Philosophie et sciences** (rassemblant les travaux généraux en philosophie, ainsi que les ouvrages en astronomie, histoire de la science et cybernétique) ;

**8. Catalogues, estampes et livres d'artistes** (rassemblant toutes les ressources visuelles consultées) ;

**9. Artistes** (rassemblant une bibliographie spécifique pour les principaux artistes travaillés).

Chaque catégorie a été divisée en quatre groupes, selon le besoin :

- Ouvrages monographiques, ouvrages collectifs et actes de colloques ;
- Chapitres d'ouvrages collectifs et articles ;
- Ressources électroniques, articles de presse et interviews ;
- Enregistrements.

## • OUVRAGES MONOGRAPHIQUES, OUVRAGES COLLECTIFS & ACTES DE COLLOQUES

ARDENNE Paul et DURAND Régis, 2007, *Images mondes : de l'événement au documentaire*, Blou (France), Monografik, 168 p.

ARTPRESS, *La photographie, 1.Des histoires : Roy Arden, Dominique Baqué, Clément Chéroux, Jan Dibbets, Régis Durand, Michel Frizot, Michel Poivert, Jeff Wall*, 2016, Paris, Artpress (coll. « Les grands entretiens d'artpress »), 104 p.

ARTPRESS, *La photographie, 4.L'image construite : Ph.-L. diCorcia, Gilbert & George, David Nebreda, Bettina Rheims, Andres Serrano, Cindy Sherman*, 2016, Paris, Artpress (coll. « Les grands entretiens d'artpress »), 116 p.

ARTPRESS, *La photographie, 5.Expérimentations : Valérie Belin, Alain Fleischer, Joan Fontcuberta, Éric Rondepierre, Thomas Ruff, Wolfgang Tillmans*, 2016, Paris, Artpress (coll. « Les grands entretiens d'artpress »), 96 p.

AURAY Nicolas, 2016, *L'alerte ou l'enquête : une sociologie pragmatique du numérique*, Paris, Presses des Mines-Transvalor (coll. « Sciences sociales »), 158 p.

BADIOU Alain, BÉNATOUÏL Thomas, DURING Élie *et al.*, 2013, *Matrix : machine philosophique*, Paris, Ellipses, 250 p.

BAQUÉ Dominique, 2004, *Photographie plasticienne, l'extrême contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 287 p.

BARTHES Roland, 1981, *La Chambre claire : note sur la photographie*, Paris, Gallimard/Seuil, 193 p.

BATLICKOVA Eva, 2010, *A época brasileira de Vilém Flusser*, São Paulo, Annablume (coll. « Comunicações »), 151 p.

BAZIN André, 1999, *Qu'est-ce le cinéma ?*, 11e éd., Paris, Cerf, 372 p.

BENJAMIN Walter, 2012, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, traduit par Lionel Duvoy, 2e éd., Paris, Allia, 94 p.

BOILLAT Alain, 2014, *Cinéma, machine à mondes : essai sur les films à univers multiples*, Chêne-Bourg (Suisse), Georg (coll. « Emprise de vue »), 391 p.

BOZZI Paola, 2007, *Vilém Flusser : dal soggetto al progetto : libertà e cultura dei media*, Torino, UTET Università, 210 p.

BRUGIONI Dino A., 1999, *Photo Fakery: The History and Techniques of Photographic Deception and Manipulation*, Dulles (États-Unis d'Amérique), Brassey's, xii+227 p.

CASTRO Teresa, 2008, *Le cinéma et la vocation cartographique des images : questions de culture visuelle*, thèse de doctorat en études cinématographiques et audiovisuelles (dir. Philippe Dubois), Université Paris III Sorbonne-Nouvelle, Paris, 396 p.

CENTRE DE FORMATION PERMANENTE POUR LES ARTS PLASTIQUES, 1975, *Technologie et imaginaire : [table ronde du 8 mai 1973 à l'Institut de l'Environnement]*, Paris, Institut de l'Environnement, 53 p.

CHÉROUX Clément, 2015, *Avant l'avant-garde : du jeu en photographie, 1890-1940*, Paris, Textuel, 277 p.

CHÉROUX Clément, 2003, *Fautographie : petite histoire de l'erreur photographique*, Crisnée (Belgique), Yellow Now (coll. « Côté photo »), 183 p.

CHÉROUX Clément, 2013, *Vernaculaires : essais d'histoire de la photographie*, Cherbourg-Octeville (France), le Point du Jour, 163 p.

DEBAT Michelle et LAGEIRA Jacinto (eds.), 2014, *La photographie en acte(s) : répéter, représenter, reproduire, traduire, transcrire, transmettre : [séminaire interuniversitaire, INHA, 2010-2013]*, Trézélan (France), Filigranes, 319 p.

DEBAT Michelle et ROUBERT Paul-Louis (eds.), 2017, *Quand l'image agit ! : à partir de l'action photographique : [actes du colloque, MAC VAL, Vitry-sur-Seine, octobre 2015]*, Trézélan (France), Filigranes, 192 p.

DUBOIS Philippe, 2011, *La question vidéo : entre cinéma et art contemporain*, Crisnée (Belgique), Yellow now (coll. « Côté cinéma »), 351 p.

DUBOIS Philippe, 1990, *L'Acte photographique et autres essais*, Paris, Nathan, 309 p.

DUBOIS Philippe, MONVOISIN Frédéric et BISERNA Elena (eds.), 2010, *Extended cinema : le cinéma gagne du terrain*, Pasian di Prato (Italie), Campanotto (coll. « Zeta cinema »), 458 p.

DUFOUR Éric, 2011, *Le cinéma de science-fiction : histoire et philosophie*, Paris, A. Colin (coll. « Cinéma-arts visuels »), 270 p.

DUGUET Anne-Marie, 2002, *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, Paris, Centre national des arts plastiques (coll. « Critiques d'art »), 221 p.

FAROCKI Harun, 2002, *Reconnaître et poursuivre*, Courbevoie (France), Théâtre typographique, 126 p.

FELINTO Erick et BENTES Ivana, 2010, *Avatar : o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais*, Porto Alegre, Sulina, 119 p.

FELINTO Erick et SANTAELLA Lúcia, 2012, *O explorador de abismos : Vilém Flusser e o pós-humanismo*, São Paulo, Paulus (coll. « Comunicação »), 192 p.

FINGER Anke K., GULDIN Rainer et BERNARDO Gustavo, 2011, *Vilém Flusser : An Introduction*, Minneapolis (États-Unis d'Amérique), University of Minnesota Press (coll. « Electronic Mediations »), 176 p.

FLUSSER Vilém, 2018, *Language and Reality*, Minneapolis (États-Unis d'Amérique), University of Minnesota Press (coll. « Flusser Archive Collection »), 187 p.

FLUSSER Vilém, 2011, *Into the Universe of Technical Images*, Minneapolis (États-Unis d'Amérique), University of Minnesota Press (coll. « Electronic Mediations »), 192 p.

FLUSSER Vilém, 2010, *A escrita : há futuro para a escrita?*, São Paulo, Annablume (coll. « Comunicações »), 178 p.

FLUSSER Vilém, 2007, *O mundo codificado : por uma filosofia do design e da comunicação*, São Paulo, Cosac & Naify, 222 p.

FLUSSER Vilém, 2006, *La civilisation des médias*, traduit par Claude Maillard, Belval (France), Circé, 226 p.

FLUSSER Vilém, 2005, *Essais sur la nature et la culture*, traduit par Georges Durand, Belval (France), Circé, 123 p.

FLUSSER Vilém, 2004, *Pour une philosophie de la photographie*, traduit par Jean Mouchard, 2e éd., Belval (France), Circé, 87 p.

FLUSSER Vilém, 2003, *The Freedom of the Migrant: Objections to Nationalism*, Urbana (États-Unis d'Amérique), University of Illinois Press, 106 p.

FLUSSER Vilém, 2002, *Writings*, Minneapolis (États-Unis d'Amérique), University of Minnesota Press (coll. « Electronic Mediations »), 229 p.

FLUSSER Vilém, 1999, *A dúvida*, Rio de Janeiro, Relume Dumará (coll. « Conexões »), 98 p.

FLUSSER Vilém, 1998, *Ficções filosóficas*, São Paulo, EDUSP, 204 p.

FLUSSER Vilém, 1996, *Choses et non-choses : esquisses phénoménologiques*, traduit par Jean Mouchard, Nîmes (France), J. Chambon (coll. « Rayon philo »), 171 p.

FLUSSER Vilém et BERNARDO Gustavo, 2011, *A filosofia da ficção de Vilém Flusser*, São Paulo, Annablume, 454 p.

FLUSSER Vilém et BERNARDO Gustavo, 2008, *A história do diabo*, 3e éd., São Paulo, Annablume (coll. « Comunicações »), 216 p.

FLUSSER Vilém, GEEL Catherine, CITTON Yves et MASURE Anthony, 2019, *Post-histoire*, Paris, T&P Work Unit, 208 p.

FLUSSER Vilém et MOLES Abraham André, 1973, *La force du quotidien*, traduit par Barbara Niceall et Jean Mesrie, Tours, Mame, 146 p.

FONTCUBERTA Joan, 2017, *Le boîtier de Pandore : la photogr@phie après la photographie*, Paris, Textuel (coll. « L'écriture photographique »), 220 p.

FONTCUBERTA Joan, 2016, *La furia de las imágenes : notas sobre la postfotografía*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 263 p.

FONTCUBERTA Joan, 2005, *Le baiser de Judas : photographie et vérité*, traduit par Claude Bleton, Jacqueline Gerday et Claude de Frayssinet, Arles, Actes Sud, 222 p.

FOURMENTRAUX Jean-Paul, 2013, *L'oeuvre virale : net art et culture hacker*, Bruxelles, Lettre Volée (coll. « Essais »), 144 p.

FRIED Michael, 2008, *Why Photography Matters as Art as Never Before*, New Haven/Londres, Yale University Press, ix+409 p.

GALINON-MÉLÉNEC Béatrice et ZLITNI Sami (eds.), 2013, *Traces numériques : de la production à l'interprétation*, Paris, CNRS (coll. « L'homme-trace »), 290 p.

*Guide d'autodéfense numérique*, 2 t., 2014, Lyon, Tahin Party, 484 p.

GUNTHERT André, 2015, *L'image partagée : la photographie numérique*, Paris, Textuel (coll. « L'écriture photographique »), 175 p.

GUNTHERT André et POIVERT Michel (eds.), 2016, *L'art de la photographie : des origines à nos jours*, Paris, Citadelles & Mazenod, 623 p.

HARAWAY Donna J., 2007, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences, fictions, féminismes*, Paris, Exils (coll. « Essais »), 333 p.

JAUBERT Alain, 1986, *Le Commissariat aux archives : les photos qui falsifient l'histoire*, Paris, Barrault, 190 p.

KELLNER Douglas, 1995, *Media Culture : Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern*, Londres/New York, Routledge, 357 p.

KRAUSS Rosalind E., 2006, *Le Photographique : pour une théorie des écarts*, traduit par Jean Kempf et Marc Bloch, Paris, Macula (coll. « Histoire et théorie de la photographie »), 222 p.

LENOT Marc, 2017, *Jouer contre les appareils : de la photographie expérimentale*, Arles, Photosynthèses (coll. « Collection Argentique »), 222 p.

LUHMANN Niklas, 2012, *La réalité des médias de masse*, traduit par Flavien Le Bouter, Paris, Diaphanes, 197 p.

MCGRATH John E., 2004, *Loving Big Brother : Performance, Privacy, and Surveillance Space*, Londres, Routledge, x+246 p.

MITCHELL William J., 1994, *The Reconfigured Eye : Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge/Londres, MIT Press, 273 p.

PICARD Andréa et CENTRE GEORGES POMPIDOU (eds.), 2018, *Qu'est-ce que le réel ? Des cinéastes prennent position*, Paris, Post-éditions, 351 p.

POIVERT Michel, 2018, *La photographie contemporaine*, 3e éd., Paris, Flammarion, 263 p.

POIVERT Michel, 2015, *Brève histoire de la photographie*, Paris, Hazan, 197 p.

POIVERT Michel, 2001, *Hippolyte Bayard*, Paris, Nathan, non paginé.

ROUILLÉ André, 2005, *La photographie : entre document et art contemporain*, Paris, Gallimard, 704 p.

ROY André, 1999, *Dictionnaire du film : tous les termes de la technique, de l'industrie, de l'histoire et de la culture cinématographiques*, Outremont (Canada), Logiques (coll. « Collection Dictionnaires »), 359 p.

SCHAEFFER Jean-Marie, 1987, *L'image précaire : du dispositif photographique*, Paris, Seuil, 217 p.

SHIFMAN Limor, 2014, *Memes in Digital Culture*, Cambridge (États-Unis d'Amérique), MIT Press (coll. « Essential Knowledge »), 200 p.

SUSPERREGUI José Manuel, 2009, *Sombras de la fotografia : los enigmas desvelados de Nicolasa Ugartemendia, Muerte de un miliciano, La aldea española, El lute*, Bilbao (Espagne), Universidad del País Vasco/Servicio editorial, 207 p.

TURNER Fred, 2012, *Aux sources de l'utopie numérique : de la contre-culture à la cyberculture : Stewart Brand, un homme d'influence*, traduit par Laurent Vannini, Caen, C&F, 427 p.

## • CHAPITRES D'OUVRAGES COLLECTIFS & ARTICLES

ASSELIN Olivier, 2008, « The Star and the Prisoner : The Spectacle and Surveillance of the Self on the Web », dans *Precarious Visualities: New Perspectives on Identification in Contemporary Art and Visual Culture*, Montréal, McGill-Queen's University Press, pp. 198-225.

ASSELIN Olivier, 2003, « Le pacte photographique : quelques autofictions d'André Martin », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 2, pp. 156-159.

AURAY Nicolas, 2015, « How to Trust Trust? Numérique et confiance démocratique », dans *Joana Hadjithomas & Khalil Joreige : Les Rumeurs du monde : Repenser la confiance à l'âge de l'Internet*, Berlin/Nice/Manchester/Cambridge, Sternberg Press/Villa Arson/Home/MIT List Visual Arts Center, pp. 198-203.

BAIO Cesar, 2013, « O filósofo que gostava de jogar : o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela liberdade », *Flusser Studies*, mai 2013, n° 15, 11 p.

BAZIN André, 1999, « Ontologie de l'image photographique », dans André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, 11e éd., Paris, Cerf, pp. 9-17.

BRAUN Marta, 2016, « Aux limites du savoir », dans André Gunthert et Michel Poivert (eds.), *L'art de la photographie : des origines à nos jours*, Paris, Citadelles & Mazenod, pp. 139-177.

DUBOIS Philippe, 2016, « De l'image-trace à l'image-fiction. Le mouvement des théories de la photographie de 1980 à nos jours », *Études photographiques*, juin 2016, n° 34.

DUBOIS Philippe, 1999, « Le regard vertical ou : les transformations du paysage » dans Jean Mottet (ed.), *Les paysages du cinéma*, Seyssel (France), Champ Vallon, pp. 24-44.

DURAND Régis, 2009, « L'impératif documentaire », dans *Qu'est-ce que la photographie aujourd'hui ?*, Paris, Beaux-arts éditions, pp. 30-35.

FELINTO Erick, 2013, « Pensamento Poético e Pensamento Calculante : o Dilema da Cibernética e do Humanismo em Vilém Flusser », *Flusser Studies*, mai 2013, n° 15, 12 p.

FELINTO Erick, 2010, « Vampyroteuthis : a Segunda Natureza do Cinema. A 'Matéria' do Filme e o Corpo do Espectador », *Flusser Studies*, novembre 2010, n° 10, 22 p.

FELINTO Erick, 2006, « A comunicação dos autômatos : sobre o imaginário do pós-humanismo na internet », *Revista Galáxia*, juin 2006, n° 11, pp. 107-124.

FLUSSER Vilém, s. d., *A banalidade do mal*, *Flusser Studies*, s. l, 4 p. En ligne: < http://www.flusserstudies.net/node/227 >, (consulté le 09 août 2019).

FLUSSER Vilém, s. d., *Do espelho*, *Flusser Brasil*, s. l. En ligne: < http://www.flusserbrasil.com/art6.html >, (consulté le 29 avril 2019).

FLUSSER Vilém, s. d., *Nascimento de imagem nova*, *Flusser Brasil*, s. l. En ligne: < http://www.flusserbrasil.com/art381.pdf >, (consulté le 09 août 2019).

FOURMENTRAUX Jean-Paul, 2008, « IMAGES MISES AU NET. Entre art, média et communication numériques », *Études photographiques*, décembre 2008, n° 22, pp. 140-153.

GERVAIS Thierry, 2001, « Un basculement du regard. Les débuts de la photographie aérienne 1855-1914 », *Études photographiques*, mai 2001, n° 9, pp. 80-108.

GOCHENOUR Phillip H., 2005, « Masks and Dances : Cybernetics and Systems Theory in Relation to Flusser's Concepts of the Subject and Society », *Flusser Studies*, novembre 2005, n° 1, 10 p.

GULDIN Rainer, 2007, « Iconoclasm and Beyond : Vilém Flusser's Concept of Techno-Imagination », *Studies in Communication Sciences*, 2007, vol. 7, n° 2, 19 p.

JAUBERT Alain, 1988, « L'histoire palimpseste » dans *Vraiment faux : [exposition, Fondation Cartier, Jouy-en-Josas, du 11 juin au 18 septembre 1988]*, Jouy-en-Josas (France), Fondation Cartier pour l'art contemporain, pp. 81-83.

KARRAS Tero, LAINE Samuli et AILA Timo, 2019, « A Style-Based Generator Architecture for Generative Adversarial Networks », *Cornell University/Computer Science/Neural and Evolutionary Computing*. En ligne : < https://arxiv.org/abs/1812.04948 >, (consulté le 09 août 2019).

KRAUSS Rosalind E., 1999, « Reinventing the Medium », *Critical Inquiry*, 1999, vol. 25, n° 2, pp. 289-305.

MITCHELL W. J. T., 2008, « Realismo e immagine digitale », dans Roberta Coglitore (ed.), *Cultura visuale : paradigmi a confronto*, Palermo, Duepunti (coll. « Argo »), pp. 81-99.

OLIVEIRA Fernanda Tatiani et CARVALHO Jairo Dias, 2015, « Brincar ou programar ? Um estudo sobre Vilém Flusser », *Horizonte Científico*, mai 2015, vol. 9, n° 1, 26 p.

POIVERT Michel, 2016, « La photographie est-elle une "image" ? », *Études photographiques*, juin 2016, n° 34.

POIVERT Michel, 2002a, « Fiction et photographie : brève histoire d'un contrat », *Artpress + : hors série : Fictions d'artistes : autobiographies, récits, supercheries*, avril 2002, pp. 15-21.

POIVERT Michel, 2002b, « Hippolyte Bayard en "suicidé de la société" : le point de vue du mort », *Artpress + : hors série : Fictions d'artistes : autobiographies, récits, supercheries*, avril 2002, pp. 22-25.

POURVALI Bamchade, 2002, « Chris Marker, cinéaste inclassable », dans Philippe Dubois (ed.), *Recherches sur Chris Marker*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle (coll. « Théorème »), pp. 111-118.

RESTUCCIA Francesco, 2018, « Flusser Against Idolatry », *Flusser Studies*, novembre 2018, n° 26, 15 p.

SCHWABSKY Barry, 1997, « The End of Objectivity : Thomas Ruff, from "Portraits" to "Other Portraits" », *On Paper*, 1997, vol. 1, n° 3, pp. 22-25.

SHIFMAN Limor, 2013, « Memes in a Digital World : Reconciling with a Conceptual Troublemaker », *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2013, vol. 18, n° 3, pp. 362-377.

## • RESSOURCES ÉLECTRONIQUES, ARTICLES DE PRESSE ET INTERVIEWS

DEVELOPPEZ, 2019, *Ce site montre des portraits de visages humains générés par une IA. Aucun d'entre eux n'est réel. Actualisez la page pour en voir un nouveau*. En ligne : < https://www.developpez.com/actu/246303/Ce-site-montre-des-portraits-de-visages-humains-generes-par-une-IA-Aucun-d-entre-eux-n-est-reel-Actualisez-la-page-pour-en-voir-un-nouveau/ >, 15 février 2019 (consulté le 30 juillet 2019).

ENSADLAB, 2016, *Résumés des interventions : Histoire de la synthèse d'images en France*. En ligne : < http://hist3d.ensad.fr/colloque-les-images-du-numerique/resumes-des-interventions/ >, 21 mars 2016 (consulté le 15 avril 2019).

FONTCUBERTA Joan et PARR Martin, 2016, *Dança sélfica*, *Revista Zum*, n° 11. En ligne : < https://revistazum.com.br/revista-zum-11/danca-selfica/ >, 07 décembre 2017 (consulté le 6 août 2019).

*Guide d'autodéfense numérique : tome 1 - hors connexions*, 2017, 5e éd., Copyleft, 2017, 184 p. En ligne : < https://guide.boum.org/tomes/1_hors_connexions/ >, (consulté le 09 août 2019).

*Guide d'autodéfense numérique : tome 2 - en ligne*, 2017, 3e éd., Copyleft, 2017, 178 p. En ligne : < https://guide.boum.org/tomes/2_en_ligne/ >, (consulté le 09 août 2019).

HOREV Rani, 2018, *Style-based GANs – Generating and Tuning Realistic Artificial Faces*. En ligne : < https://www.lyrn.ai/2018/12/26/a-style-based-generator-architecture-for-generative-adversarial-networks/ >, 26 décembre 2018 (consulté le 30 juillet 2019).

INTERNETLAB, 2018, *O que a sua privacidade tem a ver com o FaceApp (ou o teste do Facebook que transforma a sua foto)*. En ligne : < http://www.internetlab.org.br/pt/privacidade-e-vigilancia/o-que-sua-privacidade-tem-ver-com-o-faceapp-ou-o-teste-do-facebook-que-transforma-sua-foto/ >, 01 mars 2018 (consulté le 27 juillet 2019).

MATIAS Alexandre, 2019, *Profundamente falsa : a imagem na era da pós-verdade*. En ligne : < https://revistazum.com.br/radar/profundamente-falso/ >, 19 février 2019 (consulté le 28 février 2019).

• **ENREGISTREMENTS**

CENTRE GEORGES POMPIDOU, 2015, *Colloque : Où en sont les théories de la photographie ?*, Petite salle - Centre Pompidou, Paris. En ligne : < https://www.dailymotion.com/video/x2u5q2i >, (consulté le 09 août 2019).

## 2. FAIT ET FICTION

• **OUVRAGES MONOGRAPHIQUES, OUVRAGES COLLECTIFS & ACTES DE COLLOQUES**

AÏT-TOUATI Frédérique, 2011, *Contes de la lune : essai sur la fiction et la science modernes*, Paris, Gallimard, 206 p.

ARTSPRESS +, *Fictions d'artistes : autobiographies, récits, supercheries*, 2002, Paris, Art press (coll. « Art press + : hors série »).

BALTRUŠAITIS Jurgis, 1978, *Le miroir : révélations, science-fiction et fallacies*, Paris, A. Elmayan/Seuil, 311 p.

BEAUJOUR Michel, 1980, *Miroirs d'encre : rhétorique de l'autoportrait*, Paris, Seuil (coll. « Poétique »), 375 p.

BORGES Jorge Luis, 1975, *El libro de arena*, Buenos Aires, Emecé, 181 p.

BRANDÃO Jacyntho José Lins, 2001, *A poética do hipocentauro : literatura, sociedade e discurso ficcional em Luciano de Samósata*, Belo Horizonte, Editora UFMG, 370 p.

CAÏRA Olivier, 2011, *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'EHESS (coll. « En temps & lieux »), 262 p.

CAUQUELIN Anne (ed.), 2002, *Existence-fiction*, Paris, France, J.-M. Place, 181 p.

CHATEAU Dominique, 2015, *Théorie de la fiction : mondes possibles et logique narrative*, Paris, l'Harmattan, 148 p.

COHN Dorrit, 2001, *Le propre de la fiction*, traduit par Claude Hary-Schaeffer, Paris, Seuil (coll. « Poétique »), 261 p.

COLONNA Vincent, 2004, *Autofiction & autres mythomanies littéraires*, Auch (France), Tristram, 250 p.

CRIQUI Jean-Pierre (ed.), 2010, *L'image-document : entre réalité et fiction : [colloque, Paris, La Fémis, 3-4 novembre 2009]*, Paris/Marseille, Le Bal/Images en manœuvres, 256 p.

DÄLLENBACH Lucien, 1977, *Le récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 247 p.

DOLEŽEL Lubomír, 1998, *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*, Baltimore (États-Unis d'Amérique), Johns Hopkins University Press (coll. « Parallax »), 339 p.

DOUBROVSKY Serge, 1977, *Fils : roman*, Paris, Galilée, 469 p.

ECO Umberto, 2004, *Baudolino*, traduit par Jean-Noël Schifano, Paris, Librairie générale française, 667 p.

ECO Umberto, 1992, *Les limites de l'interprétation*, traduit par Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, 413 p.

ECO Umberto, 1979, *Lector in fabula : la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milan, V. Bompiani (coll. « Studi Bompiani »), 241 p.

FLAMMARION Camille, 1888, *L'atmosphère : météorologie populaire*, Paris, Hachette, 808p.

FLUSSER Vilém et BEC Louis, 2015, *Vampyroteuthis infernalis : un traité, suivi d'un rapport de l'Institut scientifique de recherche paranaturaliste*, traduit par Christophe Lucchese, Bruxelles, Zones sensibles, 68 p.

GANDELMAN-TEREKHOV Vera, 2013, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles : Perec, Nabokov, Zweig, Lewis Caroll…*, Paris, l'Harmattan, 244 p.

GASPARINI Philippe, 2016, *Poétiques du je : du roman autobiographique à l'autofiction*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 270 p.

GENETTE Gérard, 2014, *Fiction et Diction*, Paris, Seuil, 240 p.

GENETTE Gérard, 2009, *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 144 p.

GRANDVILLE Jean-Jacques, 2010, *Un autre Monde*, Paris, Éd. Classiques Garnier (coll. « Bibliothèque du XIXe siècle »), 336 p.

GUELTON Bernard (ed.), 2013, *Images et récits : la fiction à l'épreuve de l'intermédialité*, Paris, l'Harmattan, 244 p.

GUELTON Bernard (ed.), 2011, *Fictions & médias : intermédialités dans les fictions artistiques*, Paris, Publications de la Sorbonne (coll. « Collection Arts et monde contemporain »), 127 p.

GUELTON Bernard (ed.), 2009, *Les arts visuels, le web et la fiction*, Paris, Publications de la Sorbonne, 181 p.

GUELTON Bernard, 2007, *Archifiction : quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, Paris, Publications de la Sorbonne (coll. « Arts et monde contemporain »), 215 p.

HEINICH Nathalie et SCHAEFFER Jean-Marie, 2003, *Art, création, fiction : entre philosophie et sociologie*, Nîmes (France), J. Chambon (coll. « Rayon art »), 217 p.

LA METTRIE Julien Offray de, 1999, *L'homme-machine*, Paris, Gallimard (coll. « Folio »), 283 p.

LAVOCAT Françoise, 2016, *Fait et fiction : pour une frontière*, Paris, Seuil (coll. « Poétique »), 618 p.

LAVOCAT Françoise (ed.), 2010, *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 326 p.

LAVOCAT Françoise (ed.), *Usages et théories de la fiction : le débat contemporain à l'épreuve des textes anciens (XVI^e^-XVIII^e^ siècles)*, 2004, Rennes, Presses Universitaires de Rennes (coll. « Interférences »), 259 p.

LEJEUNE Philippe, 1975, *Le pacte autobiographique*, Paris, Seuil, 357 p.

LETOURNEUX Matthieu, 2017, *Fictions à la chaîne : littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Seuil (coll. « Poétique »), 546 p.

LUCIEN DE SAMOSATE, 2013, *Histoire véritable*, traduit par Pierre Grimal, Paris, Gallimard, 83 p.

LUCIEN DE SAMOSATE, 2010, *Comment écrire l'histoire*, traduit par André Hurst, Paris, les Belles Lettres, 128 p.

MALLARMÉ Stéphane, 1993, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard : poème*, Paris, Gallimard, 28 p.

MARIN Louis, 1988, *Utopiques : jeux d'espaces*, Paris, Minuit (coll. « Critique »), 357 p.

MARTIN Jean-Clet, *Logique de la science-fiction : de Hegel à Philip K. Dick*, Bruxelles, les Impressions nouvelles, 341 p.

NORONHA Jovita M. G. (ed.), 2014, *Ensaios sobre a autoficção*, Belo Horizonte, Editora UFMG, 245 p.

ODIN Roger, 2000, *De la fiction*, Bruxelles/Paris, De Boeck Université (coll. « Arts et cinéma »), 183 p.

PAVEL Thomas, 1988, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 210 p.

RANCIÈRE Jacques, 2017, *Les bords de la fiction*, Paris, Seuil (coll. « La Librairie du XXIe siècle »), 189 p.

RENONCIAT Annie, 1985, *La Vie et l'œuvre de J. J. Grandville*, Courbevoie/Paris, ACR éd./Vilo (coll. « La Vie et l'œuvre »), 306 p.

ROSA Guimarães, 2001, *Grande Sertão : veredas*, 19e éd., Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 624 p.

RYAN Marie-Laure, 2001, *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore (États-Unis d'Amérique), Johns Hopkins University Press (coll. « Parallax »), 399 p.

SAINT-GELAIS Richard, 2011, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil (coll. « Poétique »), 601 p.

SAINT-GELAIS Richard, 1999, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene (coll. « Littérature(s) »), 399 p.

SCHAEFFER Jean-Marie, 1999, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil (coll. « Poétique »), 346 p.

VILAIN Philippe, 2009, *L'autofiction en théorie. Suivi de deux entretiens avec Philippe Sollers & Philippe Lejeune*, Chatou (France), les Éd. de la Transparence, 123 p.

WALTON Kendall Lewis, 1990, *Mimesis as Make-Believe : On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge (États-Unis d'Amérique), Harvard University Press, 450 p.

ŽIŽEK Slavoj, 2011, *Après la tragédie, la farce ! : ou comment l'histoire se répète*, traduit par Daniel Bismuth, Paris, Flammarion (coll. « Champs »), 242 p.

ŽIŽEK Slavoj, 2008, *Bienvenue dans le désert du réel*, traduit par François Théron, Paris, Flammarion (coll. « Champs »), 222 p.

## • CHAPITRES D'OUVRAGES COLLECTIFS & ARTICLES

ASSELIN Olivier et LAMOUREUX Johanne, 2002, « Autofictions, les identités électives », *Parachute : revue d'art contemporain*, 2002, n° 105, pp. 10-19.

CASSIN Barbara, 1986, « Du faux ou du mensonge à la fiction », dans Barbara Cassin (ed.), *Le Plaisir de parler : études de sophistique comparée*, Paris, Minuit.

CURRIE Gregory, 1985, « What Is Fiction? », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1985, vol. 43, n° 4, pp. 385-392.

DOLEŽEL Lubomír, 1998b, « Possible Worlds of Fiction and History », *New Literary History*, 1998, vol. 29, n° 4, pp. 785-809.

DOLEŽEL Lubomír, 1980, « Truth and Authenticity in Narrative », *Poetics Today*, 1980, vol. 1, n° 3, pp. 07-25.

LEWIS David, 1978, « Truth in Fiction », *American Philosophical Quarterly*, 1978, vol. 15, n° 1, pp. 37-46.

MONNERET Philippe, 2010, « Fiction et croyance : les mondes possibles fictionnels comme facteurs de plasticité des croyances », dans Françoise Lavocat (ed.), *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, pp. 259-291.

OATLEY Keith, 1999, « Why Fiction May Be Twice as True as Fact : Fiction as Cognitive and Emotional Simulation », *Review of General Psychology*, juin 1999, vol. 3, pp. 101-117.

PAVEL Thomas, 2000, « Fiction and Imitation », *Poetics Today*, septembre 2000, vol. 21, pp. 521-541.

PAVEL Thomas, 1975, « "Possible Worlds" in Literary Semantics », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1975, vol. 34, n° 2, pp. 165-176.

PONTBRIAND Chantal, 2002, « Autofictions », *Parachute : revue d'art contemporain*, 2002, n° 105, pp. 06-07.

RYAN Marie-Laure, 1980, « Fiction, Non-factuals, and the Principle of Minimal Departure », *Poetics*, vol. 9, n° 4, pp. 403-422.

SCHAEFFER Jean-Marie, 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions? », *L'Homme Revue française d'anthropologie*, octobre 2005, n° 175-176, pp. 19-36.

SCHMIDT Siegfried. J. et HAUPTMEIER Helmut, 1984, « The Fiction Is That Reality Exists : A Constructivist Model of Reality, Fiction, and Literature », *Poetics Today*, 1984, vol. 5, n° 2, pp. 253-274.

SEARLE John R., 1975, « The Logical Status of Fictional Discourse », *New Literary History*, 1975, vol. 6, n° 2, pp. 319-332.

SPARSHOTT Francis E., 1967, « Truth in Fiction », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1967, vol. 26, n° 1, pp. 03-07.

WALTON Kendall, 1978, « How Remote Are Fictional Worlds from the Real World? », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1978, vol. 37, n° 1, pp. 11-23.

### • RESSOURCES ÉLECTRONIQUES, ARTICLES DE PRESSE ET INTERVIEWS

GUNTHERT André, 2017, *La menace est-elle une fiction?*. En ligne : < https://imagesociale.fr/4461 >, 14 mai 2017 (consulté le 1 mai 2018).

RYAN Marie-Laure, 1999, « Frontière de la fiction : digitale ou analogique ? », *Colloque en ligne « Frontières de la fiction » : [15 décembre 1999 - 28 février 2000].* En ligne : < https://www.fabula.org/forum/colloque99/211.php >, (consulté le 09 août 2019).

## 3. MONDES POSSIBLES ET LOGIQUE

### • OUVRAGES MONOGRAPHIQUES, OUVRAGES COLLECTIFS & ACTES DE COLLOQUES

ACOSTA Alberto, 2014, *Le buen vivir : pour imaginer d'autres mondes*, traduit par Marion Barailles, Paris, les Éd. Utopia (coll. « Collection Amérique latine »), 186 p.

BOILLAT Alain, 2014, *Cinéma, machine à mondes : essai sur les films à univers multiples*, Chêne-Bourg (Suisse), Georg éd, 391 p.

BRADLEY Raymond S. et SWARTZ Norman, 1979, *Possible Worlds : An Introduction to Logic and Its Philosophy*, Oxford (Royaume-Uni), Blackwell, xxi+391 p.

CAUQUELIN Anne, 2010, *À l'angle des mondes possibles*, Paris, Presses Universitaires de France, 202 p.

CHATEAU Dominique, 2015, *Théorie de la fiction : mondes possibles et logique narrative*, Paris, l'Harmattan, 148 p.

COLLOQUIUM ON MODAL AND MANY-VALUED LOGICS, 1963, *Proceedings Of a Colloquium on Modal and Many-Valued Logics : Helsinki, 23-26 August, 1962*, Helsinki, Akateeminen kirjakauppa (coll. « Acta Philosophica Fennica »), 289 p.

DOLEŽEL Lubomír, 1998, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, Johns Hopkins University Press (coll. « Parallax »), 339 p.

ENGEL Pascal, 1985, *Identité et référence : la théorie des noms propres chez Frege et Kripke*, Paris, Presses de l'ENS (coll. « Philosophie »), 196 p.

FONTENELLE Bernard de, 1998, *Entretiens sur la pluralité des mondes*, Paris, Flammarion, 220 p.

GANDELMAN-TEREKHOV Vera, 2013, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles Perec, Nabokov, Zweig, Lewis Caroll…*, Paris, l'Harmattan, 244 p.

GARCIA Emmanuelle et NEF Frédéric (eds.), 2007, *Métaphysique contemporaine : propriétés, mondes possibles et personnes*, Paris, Vrin (coll. « Textes clés »), 384 p.

GOODMAN Nelson, 2006, *Manières de faire des mondes*, Paris, Gallimard, 228 p.

HINTIKKA Kaarlo Jaakko J. et LAVAND Nadine, 2011, *L'intentionnalité et les mondes possibles*, Villeneuve-d'Ascq (France), Presses Universitaires du Septentrion, 255 p.

KRIPKE Saul A., 1982, *La logique des noms propres*, traduit par Pierre Jacob et François Recanati, Paris, Minuit (coll. « Propositions »), 173 p.

LAVOCAT Françoise, 2016, *Fait et fiction : pour une frontière*, Paris, Seuil (coll. « (Collection) »), 618 p.

LAVOCAT Françoise (ed.), 2010, *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 326 p.

LECLERCQ Bruno, 2018, *Introduction à la philosophie analytique : la logique comme méthode*, 2e éd., Louvain-la-Neuve, De Boeck (coll. « L'Atelier philosophique »), 288 p.

LEIBNIZ Gottfried Wilhelm, 2004, *Discours de métaphysique suivi de Monadologie et autres textes*, Paris, Gallimard (coll. « Folio »), 562 p.

LEIBNIZ Gottfried Wilhelm et BRUNSCHWIG Jacques, 2003, *Essais de théodicée : sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du mal*, Paris, Flammarion, 505 p.

LEWIS David K., 2007, *De la pluralité des mondes*, traduit par Marjorie Caveribère et Jean-Pierre Cometti, Paris, Éd. de l'Éclat, 410 p.

LEWIS David K., 2001, *Counterfactuals*, Malden (États-Unis d'Amérique), Blackwell, 156 p.

LINSKY Leonard (ed.), 1979, *Reference and Modality*, Oxford (Royaume-Uni), Oxford University Press (coll. « Oxford Readings in Philosophy »), 175 p.

LOUX Michael J. (ed.), 1979, *The Possible and the Actual: Readings In The Metaphysics of Modality*, Ithaca (États-Unis d'Amérique), Cornell University Press, 334 p.

MALEBRANCHE Nicolas, 1958, *Œuvres complètes*, Paris, Vrin.

MORTARI Cezar A., 2001, *Introdução à lógica*, São Paulo, UNESP, 394 p.

NOBEL SYMPOSIUM, 1989, *Possible Worlds In Humanities, Arts and Sciences : Proceedings of Nobel Symposium 65*, Berlin/New York, de Gruyter (coll. « Research in text theory »), 453 p.

PAVEL Thomas, 1988, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 210 p.

PLANTINGA Alvin, 2007, *The Nature of Necessity*, Oxford (Royaume-Uni), Clarendon Press, ix+255 p.

RATEAU Paul, 2015, *Leibniz et le meilleur des mondes possibles*, Paris, Classiques Garnier (coll. « Les Anciens et les Modernes - études de philosophie »), 399 p.

RESCHER Nicholas, 2003, *Imagining Irreality : A Study of Unreal Possibilities*, Chicago (États-Unis d'Amérique), Open Court, 298 p.

RESCHER Nicholas, 1975, *A Theory of Possibility : A Constructivistic and Conceptualistic Account of Possible Individuals and Possible Worlds*, Oxford (Royaume-Uni), Blackwell, 255 p.

RESCHER Nicholas, 1973, *Conceptual Idealism*, Oxford (Royaume-Uni), Blackwell, xiii+204 p.

RESCHER Nicholas et BRANDOM Robert B., 1980, *The Logic of Inconsistency : A Study In Non-Standard Possible-World Semantics and Ontology*, Oxford (Royaume-Uni), Blackwell, x+14 p.

RONEN Ruth, 1994, *Possible Worlds In Literary Theory*, Cambridge (Royaume-Uni), Cambridge University Press (coll. « Literature, culture, theory »), 244 p.

RYAN Marie-Laure, 1991, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington (États-Unis d'Amérique), Indiana University Press, 291 p.

SEMINAR ON ONTOLOGY, 1973, *Logic and Ontology*, New York, New York University Press (coll. « Studies in contemporary philosophy »), 302 p.

- **CHAPITRES D'OUVRAGES COLLECTIFS & ARTICLES**

AULETTA Gennaro, 1994, « Il rapporto tra i concetti di possibile ed esistente nel quadro della teoria leibniziana dei mondi possibili », *Filosofia*, janvier 1994, vol. 45, pp. 275-289.

BARDOUT Jean-Christophe, 2015, « Malebranche et les mondes impossibles », *Revue philosophique de la France et de l'étranger*, novembre 2015, Tome 140, n° 4, pp. 473-490.

BETHONICO Marina Romagnoli et DUBOIS Philippe, 2016, « A noção de *fingere* na produção visual contemporânea : estratégias para mundos possíveis através da imagem », *ARS (São Paulo)*, juillet 2016, vol. 14, n° 27, pp. 54-71.

CARVALHO Jairo Dias, 2014, « Mundos fisicamente possíveis : um estudo sobre o debate Leibniz - Arnauld », *Argumentos - Revista de Filosofia*, juillet 2014, n° 12, pp. 205-230.

CARVALHO Jairo Dias, 2013a, « A filosofia de Deleuze é uma filosofia dos mundos impossíveis? », *Theoria – Revista Eletrônica de Filosofia*, 2013, vol. 5, n° 14, 10 p.

CARVALHO Jairo Dias, 2013b, « O MARAVILHOSO COMO MUNDO (FICCIONAL) POSSÍVEL », *Princípios : Revista de Filosofia (UFRN)*, 2013, vol. 20, n° 34, pp. 217-237.

CARVALHO Jairo Dias, 2012, « Artes e Mundos Possíveis », *Aisthe*, octobre 2012, vol. 6, n° 10, pp. 120-137.

CARVALHO Jairo Dias, 2010, « As figuras da possibilidade e a gênese do conceito de Mundos Possíveis », *Theoria - Revista Eletrônica de Filosofia*, 2010, vol. 2, pp. 72-84.
DOLEŽEL Lubomír, 1998, « Possible Worlds of Fiction and History », *New Literary History*, 1998, vol. 29, n° 4, pp. 785-809.

DOLEŽEL Lubomír, 1988, « Mimesis and Possible Worlds », *Poetics Today*, 1988, vol. 9, n° 3, pp. 475-496.

DOLEŽEL Lubomír, 1980, « Truth and Authenticity in Narrative », *Poetics Today*, 1980, vol. 1, n° 3, pp. 7-25.

FORREST Peter, 1986, « Ways Worlds Could Be », *Australasian Journal of Philosophy*, mars 1986, vol. 64, n° 1, pp. 15-24.

GARSON James, 2016, « Modal Logic », dans Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, printemps 2016, s. l., Metaphysics Research Lab, Stanford University. En ligne : < https://plato.stanford.edu/entries/logic-modal/ >, (consulté 09 août 2019).

HINTIKKA Kaarlo Jaakko J., 1989, « Exploring Possible Worlds », dans Sture Allén (ed.), *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences : Proceedings of Nobel Symposium 65*, Berlin/New York, de Gruyter (coll. « Research in Text Theory »), pp. 52-73.

KRIPKE Saul A., 1979, « Semantical Considerations on Modal Logic », dans Leonard Linsky (ed.), *Reference and Modality*, Oxford (Royaume-Uni), Oxford University Press (coll. « Oxford Readings in Philosophy »), pp. 63-72.

KUHN Thomas S., 1989, « Possible Worlds in History of Science », dans Sture Allén (ed.), *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences : Proceedings of Nobel Symposium 65*, Berlin/New York, de Gruyter, pp. 09-32.

LAPORTE Joseph, 2018, « Rigid Designators », dans Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, printemps 2018, s. l., Metaphysics Research Lab, Stanford University. En ligne : < https://plato.stanford.edu/entries/rigid-designators/ >, (consulté 09 août 2019).

LEWIS David K., 1978, « Truth in Fiction », *American Philosophical Quarterly*, 1978, vol. 15, n° 1, pp. 37-46.

LEWIS David K., 1968, « Counterpart Theory and Quantified Modal Logic », *The Journal of Philosophy*, 1968, vol. 65, n° 5, pp. 113-126.

LINDE Ulf, 1989, « Image and Dimension », dans Sture Allén (ed.), *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences : Proceedings of Nobel Symposium 65*, Berlin/New York, de Gruyter, pp. 312-318.

MACKIE Penelope et JAGO Mark, 2017, « Transworld Identity », dans Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, hiver 2017, s. l., Metaphysics Research Lab, Stanford University. En ligne : < https://plato.stanford.edu/entries/identity-transworld/ >, (consulté 09 août 2019).

MADOUAS Sébastien, 1999, « L'Adam vague et la constitution des mondes possibles : une pensée modale de l'individu », dans Dominique Berlioz et Frédéric Nef (eds.), *L'actualité de Leibniz : les deux labyrinthes*, Stuttgart (Allemagne), F. Steiner (coll. « Studia Leibnitiana »), pp. 363-388.

MARI Hugo, 2005, « Factum e Fictum: sobre a construção de mundos possíveis », *Scripta*, 2005, vol. 9, n° 17, pp. 168-177.

MENZEL Christopher, 2017, « Possible Worlds », dans Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, hiver 2017., s.l., Metaphysics Research Lab, Stanford University. En ligne : < https://plato.stanford.edu/entries/possible-worlds/ >, (consulté 09 août 2019).

MONNERET Philippe, 2010, « Fiction et croyance : les mondes possibles fictionnels comme facteurs de plasticité des croyances », dans Françoise Lavocat (ed.), *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, pp. 259-291.

MURZILLI Nancy, 2002, « La fiction ou l'expérimentation des possibles », *L'Étrangère. Revue de création et d'essai*, Bruxelles, La Lettre volée, pp. 89-109.

PARSONS Terence, 1979, « Essentialism and Quantified Modal Logic », dans Leonard Linsky (ed.), *Reference and Modality*, Oxford (Royaume-Uni), Oxford University Press (coll. « Oxford Readings in Philosophy »), pp. 73-87.

PAVEL Thomas G., 1975, « "Possible Worlds" in Literary Semantics », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1975, vol. 34, n° 2, pp. 165-176.

PLANTINGA Alvin, 2003, « Transworld Identity or Worldbound Individuals? », dans Matthew Davidson (ed.), *Essays in the Metaphysics of Modality*, Oxford (Royaume-Uni), Oxford University Press, pp. 72-88.

PLANTINGA Alvin, 1979, « Actualism and Possible Worlds », dans Michael J. Loux (ed.), *The Possible and the Actual: Readings In the Metaphysics of Modality*, Ithaca (États-Unis d'Amérique), Cornell University Press, pp. 253-273.

REBUSCHI Manuel, 2009, « Modalités aléthiques et modalités épistémiques chez Hintikka », *Revue internationale de philosophie*, 2009, n° 250, n° 4, pp. 395-404.

RYAN Marie-Laure, 1992, « Possible Worlds in Recent Literary Theory », *Style*, 1992, vol. 26, n° 4, pp. 528-553.

RYAN Marie-Laure, 1985, « The Modal Structure of Narrative Universes », *Poetics Today*, 1985, vol. 6, n° 4, pp. 717-755.

RYAN Marie-Laure, 1980, « Fiction, Non-Factuals, and the Principle of Minimal Departure », *Poetics*, vol. 9, n° 4, pp. 403-422.

SCHMUTZ Jacob, 2006, « Qui a inventé les mondes possibles ? », dans Jean-Christophe Bardout et Vincent Jullien (eds.), *Les mondes possibles*, Caen, Presses Univ. de Caen (coll. « Cahiers de philosophie de l'Université de Caen »), pp. 09-38.

STALNAKER Robert C., 1968, « A Theory of Conditionals », dans Nicholas Rescher (ed.), *Studies in Logical Theory (American Philosophical Quarterly Monographs 2)*, Oxford (Royaume-Uni), Blackwell, pp. 98–112.

STALNAKER Robert C., 1976, « Possible Worlds », *Noûs*, 1976, vol. 10, n° 1, pp. 65-75.

- **RESSOURCES ÉLECTRONIQUES, ARTICLES DE PRESSE ET INTERVIEWS**

*Mondes Possibles - LE PRINTEMPS À NANTERRE-AMANDIERS !*. En ligne : < http://www.nanterre-amandiers.com/2017-2018/mondes-possibles/ >, (consulté le 6 avril 2018).

*Pinacoteca – Hilma af Klint: Mundos possíveis*. En ligne : < http://pinacoteca.org.br/programacao/hilma-af-klint-mundos-possiveis/ >, (consulté le 6 avril 2018).

## 4. MANIPULATION, SIMULATION ET JEU

- **OUVRAGES MONOGRAPHIQUES, OUVRAGES COLLECTIFS & ACTES DE COLLOQUES**

ABT Clark C., 1987, *Serious Games*, Lanham (États-Unis d'Amérique), University Press of America, xx+176 p.

ATALLAH Marc, INDERMUHLE Christian, NOVA Nicolas et PELLET Matthieu (eds.), 2014, *Pouvoirs des jeux vidéo : des pratiques aux discours*, Gollion (Suisse), Infolio, 158 p.

BARBOZA Pierre et WEISSBERG Jean-Louis (eds.), 2006, *L'image actée : scénarisations numériques*, Paris, L'Harmattan, 270 p.

BAUDRILLARD Jean, 2016, *L'échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, 421 p.

BAUDRILLARD Jean, 1981, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 235 p.

BAUDRILLARD Jean, 1974, *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Paris, Gallimard, 318 p.

BOYER Elsa, DURING Élie, AKTYPI Madeleine, HIGUINEN Erwan, SIETY Emmanuel et SZTULMAN Paul (eds.), 2012, *Voir les jeux vidéo : perception, construction, fiction*, Montrouge (France), Bayard, 245 p.

BRUGIONI Dino A., 1999, *Photo Fakery : The History and Techniques of Photographic Deception and Manipulation*, Dulles (États-Unis d'Amérique), Brassey's, xii+227 p.

CAILLOIS Roger, 1991, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 374 p.

CAÏRA Olivier, 2011, *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'EHESS (coll. « En temps & lieux »), 262 p.

CAÏRA Olivier, 2007, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions, 311 p.

CHÉROUX Clément, 2015, *Avant l'avant-garde : du jeu en photographie, 1890-1940*, Paris, Textuel, 277 p.

COLON David, 2019, *Propagande : la manipulation de masse dans le monde contemporain*, Paris, Belin, 430 p.

COOK James W., 2001, *The Arts of Deception: Playing With Fraud In the Age of Barnum*, Cambridge (États-Unis d'Amérique), Harvard University Press, xv+314 p.

FAUCON Térésa, 2017, *Gestes contemporains du montage : entre médium et performance*, Paris, Naima, 378 p.

GRENIER Catherine, 2014, *La manipulation des images dans l'art contemporain : falsification, mythologisation, théâtralisation*, Paris, Éd. du Regard, 190 p.

HUIZINGA Johan, 2011, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, traduit par Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 292 p.

JAUBERT Alain, 1986, *Le Commissariat aux archives : les photos qui falsifient l'histoire*, Paris, Barrault, 190 p.

KARRAS Tero, LAINE Samuli et AILA Timo, 2019, « A Style-Based Generator Architecture for Generative Adversarial Networks », *Cornell University/Computer Science/Neural and Evolutionary Computing*. En ligne :
< https://arxiv.org/abs/1812.04948 >, (consulté le 09 août 2019).

TAVINOR Grant, 2009, *The Art of Videogames*, Malden (États-Unis d'Amérique), Wiley Blackwell, 231 p.

VIRILIO Paul, 1984, *Guerre et cinéma 1 : Logistique de la perception*, Paris, Éditions de l'Étoile, 147 p.

WEBER Alain, 1982, *Idéologies du montage ou L'art de la manipulation*, Paris, L'Harmattan, 191 p.

- **CHAPITRES D'OUVRAGES COLLECTIFS & ARTICLES**

BAIO Cesar, 2013, « O filósofo que gostava de jogar : o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela liberdade », *Flusser Studies*, mai 2013, n° 15, 11 p.

BERGEN Véronique, 2010, « Saisies du simulacre chez Baudrillard et chez Deleuze », *Lignes*, 2010, n° 31, pp. 37-49.

BUZY-CHRISTMANN Delphine, DI FILIPPO Laurent, GORIA Stéphane et THÉVENOT Pauline, 2016, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *Sciences du jeu*, février 2016, n° 5, 25 p.

DI FILIPPO Laurent, 2014, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, août 2014, n° 25, pp. 281-308.

DUBOIS Philippe, 1999, « Le regard vertical ou : les transformations du paysage », dans Jean Mottet (ed.), *Les paysages du cinéma*, Seyssel (France), Champ Vallon, pp. 24-44.

EHRMANN Jacques, 1968, « Homo Ludens Revisited », *Yale French Studies*, n° 41, pp. 31-57.

GERVAIS Thierry, 2001, « Un basculement du regard. Les débuts de la photographie aérienne 1855-1914 », *Études photographiques*, mai 2001, n° 9, pp. 80-108.

GULDIN Rainer, 2016, « Simulacro e imagens técnicas : modelos de simultaneidade por Jean Baudrillard e Vilém Flusser », *ECO-pós*, 2016, vol. 19, n° 1, pp. 09-20.

JAUBERT Alain, 1988, « L'histoire palimpseste », dans *Vraiment faux : [exposition, Fondation Cartier, Jouy-en-Josas, du 11 juin au 18 septembre 1988]*, Jouy-en-Josas (France), Fondation Cartier pour l'art contemporain, pp. 81-83.

OATLEY Keith, 1999, « Why Fiction May Be Twice as True as Fact : Fiction as Cognitive and Emotional Simulation », *Review of General Psychology*, juin 1999, vol. 3, pp. 101-117.

PELLETIER Jérôme, 2008, « La fiction comme culture de la simulation », *Poétique*, 2008, n° 154, pp. 131-146.

RESTUCCIA Francesco, 2017, « Gli specchi invertiti. Vilém Flusser e Jean Baudrillard », *Lo Sguardo rivista di filosofia*, mai 2017, n° 23, pp. 223-237. En ligne : < http://www.losguardo.net/it/gli-specchi-invertiti-vilem-flusser-e-jean-baudrillard/ >, (consulté le 22 décembre 2018).

RYAN Marie-Laure et REBREYEND A.-L., 2013, « Des jeux narratifs aux fictions ludiques », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, pp. 37-50.

SCHMOLL Patrick, 2011, « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des sciences sociales*, 2011, n° 45, pp. 10-19.

## • RESSOURCES ÉLECTRONIQUES, ARTICLES DE PRESSE ET INTERVIEWS

DEVELOPPEZ, *Ce site montre des portraits de visages humains générés par une IA. Aucun d'entre eux n'est réel. Actualisez la page pour en voir un nouveau*. En ligne : < https://www.developpez.com/actu/246303/Ce-site-montre-des-portraits-de-visages-humains-generes-par-une-IA-Aucun-d-entre-eux-n-est-reel-Actualisez-la-page-pour-en-voir-un-nouveau/ >, 15 février 2019 (consulté le 30 juillet 2019).

FACEBOOK, *Comment Facebook procède-t-il pour suggérer des identifications ? Pages d'aide de Facebook*. En ligne : < https://fr-fr.facebook.com/help/122175507864081 >, (consulté le 6 août 2019).

G1 RIO, *Sistema de reconhecimento facial da PM do RJ falha e mulher é detida por engano*. En ligne : < https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/07/11/sistema-de-reconhecimento-facial-da-pm-do-rj-falha-e-mulher-e-detida-por-engano.ghtml >, 11 juillet 2019 (consulté le 27 juillet 2019).

GRAGNANI Juliana, 2017, « Exclusivo : investigação revela exército de perfis falsos usados para influenciar eleições no Brasil », *BBC News Brasil*. En ligne : < https://www.bbc.com/portuguese/brasil-42172146 >, 8 décembre 2017 (consulté le 09 août 2019).

HOREV Rani, 2018, *Style-based GANs – Generating and Tuning Realistic Artificial Faces*. En ligne : < https://www.lyrn.ai/2018/12/26/a-style-based-generator-architecture-for-generative-adversarial-networks/ >, 26 décembre 2018 (consulté le 30 juillet 2019).

RESTUCCIA Francesco, 2015, « Giochi seri : Harun Farocki e l'uso bellico della realtà virtuale », *Il Lavoro Culturale*. En ligne: < http://www.lavoroculturale.org/harun-farocki-serious-game/ >, 23 novembre 2015 (consulté le 9 octobre 2018).

STANFORD FSI, *Through explosions and gunfire, Stanford scholars see troops train for Afghanistan combat*. En ligne : < https://cisac.fsi.stanford.edu/multimedia/through_explosions_and_gunfire_stanford_scholars_see_troops_train_for_afghanistan_combat_20120430 >, 30 avril 2012 (consulté le 22 décembre 2018).

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, *Yurij Castelfranchi: « fake news » sustentam escolhas políticas*. En ligne: < http://ufmg.br/comunicacao/noticias/yurij-castelfranchi-fake-news-sustentam-escolhas-politicas >, 9 février 2018 (consulté le 6 avril 2018).

- **ENREGISTREMENTS**

LOEHR Susan, s.d., *Jean Baudrillard : la disparition du monde réel*. En ligne : < https://youtu.be/kiHpGAjA33E >, (consulté le 09 août 2019).

## • OUVRAGES MONOGRAPHIQUES, OUVRAGES COLLECTIFS & ACTES DE COLLOQUES

ALLOA Emmanuel (ed.), 2017, *Penser l'image III : Comment lire les images ?*, Dijon, Les presses du réel, 407 p.

ALLOA Emmanuel (ed.), 2015, *Penser l'image II : Anthropologies du visuel*, Dijon, Les Presses du réel, 310 p.

ALLOA Emmanuel (ed.), 2010, *Penser l'image*, Dijon, Les Presses du réel, 303 p.

AUSTIN John Langshaw, 1970, *Quand dire, c'est faire*, traduit par Gilles Lane, Paris, Seuil, 189 p.

BELTING Hans, 2007, *Image et culte : une histoire de l'image avant l'époque de l'art*, traduit par Frank Muller, Paris, les Éditions du Cerf, 790 p.

BELTING Hans, 2007, *La vraie image : croire aux images ?*, traduit par Jean Bernard Torrent, Paris, Gallimard (coll. « Le temps des images »), 281 p.

BELTING Hans, 2004, *Pour une anthropologie des images*, traduit par Jean Bernard Torrent, Paris, Gallimard (coll. « Le temps des images »), 346 p.

BRACOPS Martine, 2010, *Introduction à la pragmatique : les théories fondatrices, actes de langage, pragmatique cognitive, pragmatique intégrée : avec exercices corrigés*, 2e éd., Bruxelles, De Boeck (coll. « Champs linguistiques »), 240 p.

BREDEKAMP Horst, 2015, *Théorie de l'acte d'image : conférences Adorno, Francfort 2007*, traduit par Frédéric Joly, Paris, la Découverte, 376 p.

CASTRO Teresa, 2008, *Le cinéma et la vocation cartographique des images : questions de culture visuelle*, thèse de doctorat en études cinématographiques et audiovisuelles (dir. Philippe Dubois), Université Paris III Sorbonne-Nouvelle, Paris, 396 p.

COGLITORE Roberta, 2008, *Cultura visuale : paradigmi a confronto*, Palermo, Duepunti (coll. « Argo »), 125 p.

DEBAT Michelle et LAGEIRA Jacinto (eds.), 2014, *La photographie en acte(s) : répéter, représenter, reproduire, traduire, transcrire, transmettre : [séminaire interuniversitaire, INHA, 2010-2013]*, Trézélan (France), Filigranes, 319 p.

DEBAT Michelle et ROUBERT Paul-Louis (eds.), 2017, *Quand l'image agit ! : à partir de l'action photographique : [actes du colloque, MAC VAL, Vitry-sur-Seine, octobre 2015]*, Trézélan (France), Filigranes, 192 p.

DIERKENS Alain, BARTHOLEYNS Gil et GOLSENNE Thomas (eds.), 2010, *La performance des images*, Bruxelles, Éd. de l'Université de Bruxelles, 260 p.

DUCROT Oswald et SCHAEFFER Jean-Marie, 1999, *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Paris, Seuil (coll. « Points »), 817 p.

FREEDBERG David, 1998, *Le pouvoir des images*, Paris, G. Monfort (coll. « Imago mundi »), 501 p.

FREEDBERG David, 1989, *The Power of Images : Studies in the History and Theory of Response*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, xxv+534 p.

GELL Alfred, 1998, *Art and Agency : An Anthropological Theory*, Oxford (Royaume-Uni), Clarendon Press, 271 p.

GELL Alfred, 2009, *L'art et ses agents : une théorie anthropologique*, Dijon, Les Presses du réel (coll. « Fabula »), xvii+327 p.

GOODY Jack, 2006, *La Peur des représentations : l'ambivalence à l'égard des images, du théâtre, de la fiction, des reliques et de la sexualité*, Paris, La Découverte, 308 p.

ISER Wolfgang, 1991, *The Act of Reading : A Theory of Aesthetic Response*, Baltimore (États-Unis d'Amérique), Johns Hopkins University Press, 239 p.

MARIN Louis, 1993, *Des pouvoirs de l'image : gloses*, Paris, Seuil (coll. « L'ordre philosophique »), 265 p.

MITCHELL William John Thomas, 2014, *Que veulent les images ? : une critique de la culture visuelle*, traduit par Maxime Boidy, Nicolas Cilins et Stéphane Roth, Dijon, Les Presses du réel (coll. « Perceptions »), 379 p.

MITCHELL William John Thomas, 2011, *Cloning terror ou La guerre des images du 11 septembre au présent*, Paris, les Prairies ordinaires (coll. « Penser/croiser »), 233 p.

MITCHELL William John Thomas, 2009, *Iconologie : image, texte, idéologie*, traduit par Maxime Boidy et Stéphane Roth, Paris, les Prairies ordinaires (coll. « Penser/Croiser »), 317 p.

MITCHELL William John Thomas, 2005, *What Do Pictures Want ? : The Lives and Loves of Images*, Chicago (États-Unis d'Amérique), The University of Chicago Press, 380 p.

MITCHELL William John Thomas, 1994, *Picture Theory : Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, 445 p.

OWENS Craig, 1992, *Beyond Recognition : Representation, Power, and Culture*, Berkeley (États-Unis d'Amérique), University of California Press, 386 p.

SEARLE John Rogers, 2008, *Les actes de langage : essai de philosophie du langage*, traduit par Hélène Pauchard, Paris, Hermann (coll. « Savoir »), 261 p.

SEARLE John Rogers, 1982, *Sens et expression : études de théorie des actes de langage*, Paris, Éditions de Minuit (coll. « Le Sens commun »), 243 p.

TABAN Carla (ed.), 2013, *Meta- and Inter-Images in Contemporary Visual Art and Culture*, Leuven (Belgique), Leuven University Press, 352 p.

WIRTH Jean, 2013, *Qu'est-ce qu'une image ?*, Genève, Droz (coll. « Titre courant »), 110 p.

ZABUNYAN, Dork (ed.), *Que peut une image ?*, 2013, Paris, Le Bal/Éd. Textuel/Centre national des arts plastiques (coll. « Les carnets du Bal »), 223 p.

- **CHAPITRES D'OUVRAGES COLLECTIFS & ARTICLES**

AUSTIN John L. et ANSCOMBE Gertrude Elizabeth M., 1958, « Symposium : Pretending », *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes*, 1958, vol. 32, pp. 261-294.

BASCHET Jérôme, 2010, « Images en acte et agir social », dans Alain Dierkens, Gil Bartholeyns et Thomas Golsenne (eds.), *La performance des images*, Bruxelles, Ed. de l'Univ. de Bruxelles, pp. 7-14.

BELTING Hans, 2008, « Per una iconologia dello sguardo », dans Roberta Coglitore (ed.), *Cultura visuale : paradigmi a confronto*, Palermo, Duepunti (coll. « Argo »), pp. 5-27.

BREDEKAMP Horst, 2008, « Actes d'images comme témoignage et comme jugement », *Trivium revue franco-allemande de sciences humaines et sociales*, avril 2008, n° 1. En ligne : < https://journals.openedition.org/trivium/226 >, (consulté 09 août 2019).

GOLSENNE Thomas et BARTHOLEYNS Gil, 2010, « Une théorie des actes d'image », dans Alain Dierkens, Gil Bartholeyns et Thomas Golsenne (eds.), *La performance des images*, Bruxelles, Ed. de l'Univ. de Bruxelles, p. 15-25.

GREEN Mitchell, 2017, « Speech Acts », dans Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, hiver 2017, s. l., Metaphysics Research Lab, Stanford University. En ligne : < https://plato.stanford.edu/entries/speech-acts/ >, (consulté 09 août 2019).

LAUGIER Sandra, 2004, « Acte de langage ou pragmatique ? », *Revue de métaphysique et de morale*, 2004, n° 42, pp. 279-303.

MITCHELL William John Thomas, 1984, « What Is an Image? », *New Literary History*, 1984, vol. 15, n° 3, pp. 503-537.

WIRTH Jean, 2012, « Performativité de l'image ? », dans Alain Dierkens, Gil Bartholeyns et Thomas Golsenne (eds.), *La performance des images*, Bruxelles, Belgique, Éd. de l'Université de Bruxelles, p. 125-135.

### • RESSOURCES ÉLECTRONIQUES, ARTICLES DE PRESSE ET INTERVIEWS

GUNTHERT André, *L'acte d'image, un acte manqué ?*. En ligne :
< http://imagesociale.fr/2767 >, 3 février 2016 (consulté le 23 novembre 2018).

GUNTHERT André, *Les images ont-elles un pouvoir ?*. En ligne :
< http://imagesociale.fr/6509 >, 2 octobre 2018 (consulté le 23 novembre 2018).

GUNTHERT André, *Que font (vraiment) les images ?*. En ligne :
< http://imagesociale.fr/1168 >, 11 mars 2015 (consulté le 11 mars 2019).

## 6. HISTOIRE DE L'ART

### • OUVRAGES MONOGRAPHIQUES, OUVRAGES COLLECTIFS & ACTES DE COLLOQUES

ALBERTI Leon Battista, 1992, *De la peinture : 1435*, Paris, Macula Dédale (coll. « La littérature artistique »), 269 p.

ASSELIN Olivier, LAMOUREUX Johanne et ROSS Christine (eds.), 2008, *Precarious Visualities : New Perspectives on Identification in Contemporary Art and Visual Culture*, Montréal, McGill-Queen's Univ. Press, 438 p.

BALTRUŠAITIS Jurgis, 1978, *Le miroir : révélations, science-fiction et fallacies*, Paris, A. Elmayan/Seuil, 311 p.

BAQUÉ Dominique, 2006, *Pour un nouvel art politique : de l'art contemporain au documentaire*, Paris, Flammarion, 318 p.

BELTING Hans, 2017, *Faces : une histoire du visage*, traduit par Nicolas Weill, Paris, Gallimard, 428 p.

BELTING Hans, 2007, *L'histoire de l'art est-elle finie ? : histoire et archéologie d'un genre*, traduit par Jean-François Poirier et Yves Michaud, Paris, Gallimard, 240 p.

CAUQUELIN Anne, 2006, *Fréquenter les incorporels : contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, Presses Universitaires de France (coll. « Lignes d'art »), 143 p.

DIDI-HUBERMAN Georges, 2002, *L'image survivante : histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paris, Les Éditions de Minuit (coll. « Paradoxe »), 592 p.

DIDI-HUBERMAN Georges, 2000, *Devant le temps : histoire de l'art et anachronisme des images*, Paris, Éd. de Minuit (coll. « Critique »), 286 p.

DIDI-HUBERMAN Georges, 1995, *Fra Angelico : dissemblance et figuration*, Paris, Flammarion (coll. « Champs »), 446 p.

GOODMAN Nelson, 2009, *L'art en théorie et en action*, traduit par Jean-Pierre Cometti et Roger Pouivet, Paris, Gallimard, 183 p.

GOODMAN Nelson, 2006, *Manières de faire des mondes*, Paris, Gallimard, 228 p.

LOPEZ DE MUNAIN Gorka, 2018, *Máscaras mortuorias : historia del rostro ante la muerte*, Buenos Aires, Sans Soleil (coll. « Coleccion Ubi Sunt »), 285 p.

MALRAUX André, 1952, *Le Musée imaginaire de la sculpture mondiale*, Paris, Georges Lang (coll. « La Galérie de la pléiade »), 779 p.

MICHAUD Philippe-Alain et WARBURG Aby Moritz, 2012, *Aby Warburg et l'image en mouvement [suivi de] Souvenirs d'un voyage en pays pueblo, 1923, Projets de voyage en Amérique, 1927*, 3e éd., Paris, Macula (coll. « Vues »), 369 p.

MOINDROT Isabelle et SHIN Sangkyu (eds.), 2013, *Transhumanités : fictions, formes et usages de l'humain dans les arts contemporains*, Paris, l'Harmattan (coll. « Local & global »), 336 p.

PEREZ MORALES JUNIOR Wagner, 2018, *Visualité et contre-visualité. Les images de guerres et de conflits tournées par des amateurs et leur utilisation dans l'art contemporain. Une politique des images sur un « bruit de fond » godardien*, thèse de doctorat en études cinématographiques et audiovisuelles (dir. Philippe Dubois), Université Paris III Sorbonne-Nouvelle, Paris, 564 p.

PLINE L'ANCIEN, 2013, *Histoire naturelle*, traduit par Stéphane Schmitt, Paris, Gallimard, xliv+2127 p.

SOURIAU Étienne, 1969, *La correspondance des arts : éléments d'esthétique comparée*, Paris, Flammarion (coll. « Science de l'homme »), 320 p.

VASARI Giorgio, 2010, *Vies des artistes*, traduit par Léopold Leclanché, Paris, Citadelles & Mazenod, 551 p.

WARBURG Aby Moritz et RECHT Roland, 2012, *L'atlas Mnémosyne*, traduit par Sacha Zilberfarb, Dijon/Paris, l'Écarquillé/INHA (coll. « Écrits »), 197 p.

### • CHAPITRES D'OUVRAGES COLLECTIFS & ARTICLES

ASSELIN Olivier, 2013, « L'aura de la technologie. Un certain usage de la réalité mixte sur la scène et au musée », dans Josette Féral et Edwige Perrot (eds.), *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes (coll. « Le Spectaculaire »), pp. 25-34.

BETHONICO Marina Romagnoli et DUBOIS Philippe, 2016, « A noção de *fingere* na produção visual contemporânea : estratégias para mundos possíveis através da imagem », *ARS (São Paulo)*, juillet 2016, vol. 14, n° 27, pp. 54-71.

BETHONICO Marina Romagnoli et ROMAGNOLI Roberta Carvalho, 2016, « Deslocamentos deleuzianos na pesquisa em artes visuais : estratégias para uma prática híbrida através da imagem », *Revista Digital do LAV*, 2016, vol. 9, n° 1, pp. 63-88.

SOURIAU Etienne, 1949, « Time in the Plastic Arts », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1949, vol. 7, n° 4, pp. 294-307.

## 7. PHILOSOPHIE ET SCIENCES

### • OUVRAGES MONOGRAPHIQUES, OUVRAGES COLLECTIFS & ACTES DE COLLOQUES

AÏT-TOUATI Frédérique, 2011, *Contes de la lune : essai sur la fiction et la science modernes*, Paris, Gallimard, 206 p.

AÏT-TOUATI Frédérique, 2008, *Poétiques du discours cosmologique au XVII^e siècle*, thèse de doctorat en littérature comparée (dir. François Lecercle), Université Paris IV Sorbonne, Paris, 621 p.

AÏT-TOUATI Frédérique et GAUKROGER Stephen, 2015, *Le monde en images : voir, représenter, savoir, de Descartes à Leibniz*, Paris, Classiques Garnier (coll. « Histoire et philosophie des sciences »), 128 p.

BARRAU Aurélien et NANCY Jean-Luc, 2011, *Dans quels mondes vivons-nous ?*, Paris, Galilée (coll. « La philosophie en effet »), 152 p.

BERLIOZ Dominique et NEF Frédéric (eds.), 1999, *L'actualité de Leibniz : les deux labyrinthes : [Décade de Cerisy la Salle, 15-22 juin 1995]*, Stuttgart (Allemagne), F. Steiner (coll. « Studia Leibnitiana »), 668 p.

CARVALHO Jairo Dias, 2002, *Plano de imanência e formas de vida: uma interpretação a partir de Gilles Deleuze*, thèse de doctorat en philosophie (dir. Ivan Domingues), Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 321 p.

CLAUSEWITZ Carl von, 2006, *De la guerre*, traduit par Laurent Murawiec, Paris, Perrin (coll. « Tempus »), 427 p.

COPERNIC Nicolas, 1970, *Des Révolutions des orbes célestes*, traduit par Alexandre Koyré, Paris, A. Blanchard, 163 p.

CULTURE CRITIQUE, numéro spécial : *Posthumanism*, 2003, Minneapolis (États-Unis d'Amérique), University of Minnesota Press, hiver 2003, vol. 53, 160 p.

DELEUZE Gilles, 2011, *Différence et répétition*, 12^e éd., Paris, Presses Universitaires de France (coll. « Épiméthée »), 409 p.

DELEUZE Gilles, 2003, *Deux régimes de fous : textes et entretiens, 1975-1995*, Paris, Minuit, 383 p.

DELEUZE Gilles, 1988, *Le pli : Leibniz et le baroque*, Paris, Minuit (coll. « Critique »), 191 p.

DELEUZE Gilles, 1985, *Cinéma*, 2 vol., Paris, Minuit (coll. « Critique »), 378 p.

DELEUZE Gilles, 1969, *Logique du sens*, Paris, Minuit (coll. « Critique »), 391 p.

DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, 1980, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Minuit (coll. « Critique »), 645 p.

DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, 1972, *Capitalisme et schizophrénie 1. L' Anti-Œdipe*, Paris, Minuit (coll. « Critique »), 472 p.

DELEUZE Gilles et PARNET Claire, 2008, *Dialogues*, Paris, Flammarion (coll. « Champs »), 187 p.

FOUCAULT Michel, 2004, *Naissance de la biopolitique : cours au Collège de France, 1978-1979*, Paris, Gallimard/Seuil (coll. « Hautes études »), 355 p.

FOUCAULT Michel, 1997, *« Il faut défendre la société » : cours au Collège de France, 1975-1976*, Paris, Gallimard/Seuil (coll. « Hautes études »), 283 p.

FRÉMONT Christiane, 2003, *Singularités, individus et relations dans le système de Leibniz*, Paris, J. Vrin (coll. « Philologie et Mercure »), 380 p.

GARCIA Emmanuelle et NEF Frédéric (eds.), 2007, *Métaphysique contemporaine : propriétés, mondes possibles et personnes*, Paris, J. Vrin (coll. « Textes clés »), 384 p.

GAUDEMAR Martine de, 2013, *Le vocabulaire de Leibniz*, Paris, Ellipses, 95 p.

GINGERICH Owen, 2008, *Le livre que nul n'avait lu : à la poursuite de « De Revolitionibus » de Copernic*, traduit par Jean-Jacques Szczeciniarz, Paris, Dunod (coll. « Quai des sciences »), 337 p.

GUATTARI Félix, 2016, *Lignes de fuite : pour un autre monde de possibles*, La-Tour-d'Aigues (France), Éditions de l'Aube, 493 p.

HARAWAY Donna Jeanne, 2007, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences, fictions, féminismes*, Paris, Exils (coll. « Essais »), 333 p.

HAYLES Nancy Katherine, 1999, *How We Became Posthuman : Virtual Bodies In Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago (États-Unis d'Amérique), xiv+350 p.

ISIDORE DE SÉVILLE, 2010, *De penu et instrumentis domesticis et rusticis*, traduit par Jean-Yves Guillaumin, Paris, les Belles lettres (coll. « Étymologies »), 177 p.

ISIDORE DE SÉVILLE, 2004, *Etimologías : edicion bilingüe*, traduit par José Oroz Reta et Manuel Antonio Marcos Casquero, Madrid, Biblioteca de autores cristianos, 1465 p.

KEPLER Johannes, 2013, *Le songe ou L'astronomie lunaire*, traduit par Thérèse Miocque, Angoulême (France), M. Waknine (coll. « Les cahiers de curiosités »), 43 p.

KUNZRU Hari, HARAWAY Donna Jeanne et SILVA Tomaz Tadeu da, 2000, *Antropologia do ciborgue : as vertigens do pós-humano*, Belo Horizonte, Autêntica (coll. « Estudos culturais »), 142 p.

LACLAU Ernesto et MOUFFE Chantal, 2008, *Hégémonie et stratégie socialiste : vers une politique démocratique radicale*, traduit par Julien Abriel, Besançon (France), les Solitaires intempestifs (coll. « Expériences philosophiques »), 331 p.

LAFONTAINE Céline, 2004, *L'empire cybernétique : des machines à penser à la pensée machine*, Paris, Seuil, 235 p.

LATOUR Bruno, 2007, *Changer de société, refaire de la sociologie*, traduit par Nicolas Guilhot, Paris, la Découverte, 400 p.

LE BRETON David, 2008, *Anthropologie du corps et modernité*, 5e éd., Paris, Presses Universitaires de France (coll. « Quadrige »), 330 p.

LE MOIGNE Jean-Louis et MORIN Edgar (eds.), 2013, *Intelligence de la complexité : épistémologie et pragmatique*, Paris, Hermann (coll. « Cerisy archives »), 457 p.

MARTIN Jean-Clet, 2012, *Deleuze*, Paris, l'Éclat, 124 p.

MARTIN Jean-Clet, 2010, *Plurivers : essai sur la fin du monde*, Paris, France, Presses Universitaires de France, 135 p.

MARTIN Jean-Clet, 2005, *La philosophie de Gilles Deleuze*, Paris, Payot & Rivages, 363 p.

MASON Mark (ed.), 2008, *Complexity Theory and the Philosophy of Education*, Malden (États-Unis d'Amérique), Wiley-Blackwell, 239 p.

MORIN Edgar, 2014, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Points, 158 p.

NASMYTH James et CARPENTER James, 1903, *The Moon, Considered as a Planet, a World, and a Satellite*, Londres, J. Murray, 452 p.

NEF Frédéric, 2004, *Qu'est-ce que la métaphysique ?*, Paris, Gallimard (coll. « Folio »), 1062 p.

NIETZSCHE Friedrich, 2002, *Ainsi parla Zarathoustra : un livre pour tous et pour aucun*, traduit par Maël Renouard, Paris, Payot & Rivages, 514 p.

PELBART Peter Pál, 2007, *O tempo não-reconciliado : imagens de tempo em Deleuze*, São Paulo, Perspectiva (coll. « Estudos »), 192 p.

PEPPERELL Robert, 1995, *The Post-Human Condition*, Oxford (Royaume-Uni), Intellect, xii+206 p.

PICKERING Andrew, 2010, *The Cybernetic Brain : Sketches of Another Future*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, 526 p.

PICKERING Andrew, 1995, *The Mangle of Practice : Time, Agency, and Science*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, 281 p.

SANTOS Boaventura de Sousa, 2016, *Épistémologies du Sud : mouvements citoyens et polémique sur la science*, Paris, Desclée de Brouwer (coll. « Solidarité et société »), 437 p.

SANTOS Boaventura de Sousa, 2003, *Um discurso sobre as ciências*, São Paulo, Cortez, 92 p.

SANTOS Boaventura de Sousa, 1989, *Introdução a uma ciência pós-moderna*, Porto, Afrontamento (coll. « Biblioteca das ciências do homem »), 199 p.

SAUVAGNARGUES Anne, 2010, *Deleuze : l'empirisme transcendantal*, Paris, Presses Universitaires de France (coll. « Philosophie d'aujourd'hui »), 438 p.

SMET Elsa de, 2018, *Voir l'espace : astronomie et science populaire illustrée, 1840-1969*, Strasbourg, Presses Universitaires de Strasbourg, 364 p.

SOURIAU Étienne, 1943, *Les différents modes d'existence*, Paris, Presses Universitaires de France (coll. « Nouvelle encyclopédie philosophique »), 168 p.

- **CHAPITRES D'OUVRAGES COLLECTIFS & ARTICLES**

COHNITZ Daniel et ROSSBERG Marcus, 2019, « Nelson Goodman », dans Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, été 2019, s. l., Metaphysics Research Lab, Stanford University. En ligne :
< https://plato.stanford.edu/entries/goodman/#IrrWor >, (consulté le 10 août 2019).

HERISSON Audrey, 2018, « Clausewitz versus Foucault : regards croisés sur la guerre », *Cahiers de philosophie de l'université de Caen*, 2018, n° 55, pp. 143-162.

GUATTARI Félix, 1990, « Vers une ère post-média », *Terminal*, octobre-novembre 1990, n° 51, 1 p.

MORIN Edgar, 1996, « Epistemologia da complexidade », dans Dora Fried Schnitman (ed.), *Novos Paradigmas, Cultura e Subjetividade*, Porto Alegre, Artes Médicas, pp. 274-290.

PELBART Peter Pál, 2008, « Cartographies du dehors », *Rue Descartes*, 2008, n° 59, pp. 20-30.

ROLNIK Suely, 1986, « Amor: o impossível… e uma nova suavidade ». En ligne : < https://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/Novasuavidade.pdf >, (consulté le 10 août 2019).

SANTOS Boaventura de Sousa, 1988, « Um discurso sobre as ciências na transição para uma ciência pós-moderna », *Estudos Avançados*, août 1988, vol. 2, n° 2, pp. 46-71.

SELLARS John, 2007, « Aiôn and Chronos : Deleuze and the Stoic Theory of Time », *Collapse*, 2007, vol. 3, pp. 177-205.

- **RESSOURCES ÉLECTRONIQUES, ARTICLES DE PRESSE ET INTERVIEWS**

MEDIAPART, *Les invités de Mediapart : Jean-Clet Martin : Deleuze, l'univers moléculaire.* En ligne : < https://blogs.mediapart.fr/edition/gilles-deleuze-aujourdhui/article/180115/jean-clet-martin-deleuze-lunivers-moleculaire >, 18 janvier 2015 (consulté le 20 mai 2019).

## 8. CATALOGUES, ESTAMPES ET LIVRES D'ARTISTES

ALONSO Rodrigo, BOUTOUX Thomas, BRIELMAIER Isolde *et al.*, 2009, *Vitamin Ph : New Perspectives in Photography*, Londres/New York/Paris, Phaidon, 352 p.

BAJAC Quentin, BAQUÉ Dominique, BOUSTEAU Fabrice *et al.*, 2009, *Qu'est-ce que la photographie aujourd'hui ?*, Paris, Beaux-arts éditions, 223 p.

BAKER Simon et MORAN Fiontán, 2016, *Performing for the camera : [exposition, Tate Modern, Londres, du 18 février au 12 juin, 2016]*, Londres, Tate Publishing, 240 p.

BIENNALE D'ART CONTEMPORAIN DE LYON, LAVIGNE Emma et RASPAIL Thierry, 2017, *14e biennale de Lyon : Mondes flottants : [exposition, Lyon, du 20 septembre 2017 au 7 janvier 2018]*, Dijon, Presses du Réel Editions, 447 p.

BIRNBAUM Daniel, VOLZ Jochen et PINACOTECA DO ESTADO, 2018, *Hilma af Klint : mundos possíveis : [exposition, Pinacoteca de São Paulo, São Paulo, du 3 mars au 16 juillet 2018]*, São Paulo, Pinacoteca de São Paulo, 268 p.

BLESSING Jennifer et TROTMAN Nat, 2010, *Haunted : Contemporary Photography, Video, Performance : [exposition, Solomon R. Guggenheim Museum, New York, du 26 mars au 6 septembre 2010 ; Guggenheim Museum Bilbao, Bilbao, de novembre à avril 2011]*, New York, Guggenheim Museum Publications, 207 p.

BRIGHT Susan, 2010, *Auto Focus : The Self-portrait In Contemporary Photography*, New York, Monacelli Press, 224 p.

CENTRE NATIONAL D'ART ET DE CULTURE GEORGES POMPIDOU, 2015, *Dominique Gonzalez-Foerster, 1887-2058 : [exposition, Centre Pompidou, Paris, du 23 septembre 2015 au 1er février 2016]*, Paris, Centre Pompidou, 223 p.

CENTRE POMPIDOU-METZ, 2013, *Vues d'en haut : [exposition, Centre Pompidou-Metz, Metz, du 18 mai au 7 octobre 2013]*, Metz, Centre Pompidou-Metz, 429 p.

CHÉROUX Clément, ZIEBINSKA-LEWANDOWSKA Karolina et CENTRE NATIONAL D'ART ET DE CULTURE GEORGES POMPIDOU, 2015, *Qu'est-ce que la photographie ? : [exposition, Centre Georges Pompidou, Paris, du 4 mars au 1er juin 2015]*, Paris, Éditions du Centre Pompidou/Éditions Xavier Barral, 177 p.

D'ACOSTA Sema et FONTCUBERTA Joan, 2015, *Joan Fontcuberta : imago, ergo sum : [exposition, Sala Canal de Isabel II de la Comunidad de Madrid, Madrid, du 15 décembre 2015 au 27 mars 2016]*, Madrid, Comunidad de Madrid/La Fábrica, 189 p.

DEITCH Jeffrey, 2002, *Form Follows Fiction : [exposition, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, Turin, du 17 octobre 2001 au 27 janvier 2002 ]*, Milano, Charta, non paginé.

DEITCH Jeffrey et FRIEDMAN Dan, 1992, *Post Human : [exposition, FAE Musée d'art contemporain, Pully-Lausanne, du 14 juin au 13 septembre 1992 ; Castello di Rivoli, Museo d'arte contemporanea Rivoli, Turin, du 24 septembre au 22 novembre 1992 ; Deste foundation for contemporary art, Athènes, du 3 décembre 1992 au 14 février 1993 ; Deichtorhallen Hamburg, Hambourg, du 12 mars au 9 mai 1993]*, New York, Distributed Art Publishers, 144 p.

DURAND Régis et JEU DE PAUME, 2005, *Croiser des mondes : Emmanuelle Antille, Geert Goiris, Stanley Greene, Guillaume Herbaut, Janaina Tschäpe*, Paris, France, Musée du Jeu de paume, 63 p.

FESTIVAL CIRCULATION(S), 2017, *Circulation(s) : festival de la jeune photographie européenne 2017*, Marseille, Le Bec en l'air Editions, 126 p.

FESTIVAL CIRCULATION(S), 2015, *Circulation(s) : festival de la jeune photographie européenne 2015*, Marseille, le Bec en l'air (coll. « Circulation(s) »), 118 p.

FINEMAN Mia, 2012, *Faking It : Manipulated Photography Before Photoshop : [exposition, Metropolitan Museum of Art, New York, du 11 octobre 2012 au 27 janvier 2013 ; National Gallery of Art, Washington, du 17 février au 5 mai 2013 ; Museum of Fine Arts, Houston, du 2 juin au 25 août 2013]*, New York, The Metropolitan Museum of Art, 280 p.

FONDATION CARTIER POUR L'ART CONTEMPORAIN, 1988, *Vraiment faux : [exposition, Fondation Cartier, Jouy-en-Josas, du 11 juin au 18 septembre 1988]*, Jouy-en-Josas, Fondation Cartier pour l'art contemporain, 165 p.

FONTCUBERTA Joan, 2005, *Miracle et Cie*, traduit par Jacqueline Gerday, Arles, Actes Sud, 137 p.

FRIED Michael, 2008, *Why Photography Matters as Art as Never Before*, New Haven (États-Unis d'Amérique), Yale University Press, 409 p.

FRIEDEL Helmut (ed.), 2006, *Gerhard Richter : atlas*, Cologne (Allemagne), Walther König, 862 p.

GAFSOU Matthieu, 2018, *Transhumanisme(s)*, Arles, Actes Sud, non paginé.

HOWGATE Sarah, 2017, *Gillian Wearing and Claude Cahun : Behind the Mask, Another Mask : [exposition, National Portrait Gallery, Londres, du 9 mars au 29 mai 2017]*, Londres, National Portrait Gallery, 208 p.

ITAÚ CULTURAL, 2018, *Consciência cibernética[?] : [exposition, Itaú Cultural, São Paulo, de juin à août 2017]*, São Paulo, Itaú Cultural, 120 p.

KLEIN Yves, 1960, *« Dimanche 27 novembre. Le journal d'un seul jour » : [estampe]*, Paris, Festival d'avant-garde, 4 p.

KRAUSS Rosalind E., SHERMAN Cindy et BRYSON Norman, 1993, *Cindy Sherman, 1975-1993*, New York, Rizzoli, 240 p.

LE BAL, 2015, *Images à charge : la construction de la preuve par l'image : [exposition, Le Bal, Paris, du 4 juin au 30 août 2015 ; The Photographer's Gallery, Londres, du 2 octobre 2015 au 10 janvier 2016 ; Nederlands Fotomuseum, Rotterdam, du 22 mai au 28 août 2016]*, Paris, Le Bal/Xavier Barral, 237 p.

MACHADO Milton, RIVERA Tania et BUENO Guilherme, 2012, *História do futuro*, São Paulo, Cosac & Naify, 118 p.

MEYER Pedro et FONTCUBERTA Joan, 1995, *Truths & Fictions : A Journey From Documentary to Digital Photography*, New York, Aperture, 133 p.

MUSÉE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS, 1998, *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno* : *[exposition, Musée d'art Moderne de la Ville de Paris, Paris, du 30 octobre 1998 au 10 janvier 1999]*, Paris, Paris Musées, 143 p.

MUSÉE NATIONAL D'ART MODERNE-CENTRE DE CRÉATION INDUSTRIELLE, 1997, *L'empreinte : [exposition, Musée national d'art moderne-Centre de création industrielle, Paris, du 19 février au 19 mai 1997]*, Paris, Centre Georges Pompidou (coll. « Procédures »), 336 p.

RENCONTRES INTERNATIONALES DE LA PHOTOGRAPHIE, 2018, *Arles 2018 : les Rencontres de la photographie, [exposition, Arles, du 2 juillet au 23 septembre]*, Arles, Actes Sud, 380 p.

RENCONTRES INTERNATIONALES DE LA PHOTOGRAPHIE, 2011, *From Here On : [exposition, Magasin électrique, Arles, du 4 juillet au 18 septembre 2011]*, Arles, les Rencontres d'Arles-photographie, non paginé.

RENCONTRES INTERNATIONALES DE LA PHOTOGRAPHIE, 1996, *Réels, fictions, virtuel : [catalogue des 27e Rencontres internationales de la photographie, Arles, du 7 juillet au 18 août 1996]*, Arles, Actes Sud, 239 p.

SOLINI Patricia, HAUSER Jens, FLUSSER Vilém *et al.*, 2003, *L'art Biotech' : [exposition, Lieu unique, Nantes, du 14 mars au 4 mai 2003]*, Trézélan (France), Filigranes, 93 p.

## 9. ARTISTES

*Des nombreux jeunes artistes cités dans cette thèse n'ayant pas encore de catalogue à leur actif, la liste ci-dessous est nécessairement partielle.*

**Éric BAUDELAIRE**

AGENCE 4UATRE, 2006, *La Fondation HSBC pour la photographie expose Eric Baudelaire [et] Birgitta Lund du 30 mars au 30 avril 2006,* Metz, L'Arsenal, non-paginé.

BAUDELAIRE Éric, 2017, « Éric Baudelaire by Benoît Rossel », *BOMB Magazine : [interview]*. En ligne : < https://bombmagazine.org/articles/eric-baudelaire/ >, (consulté le 8 janvier 2019).

BAUDELAIRE Éric, 2013, « Let Us Refuse the World of Those Who », *TDR*, Vol. 57, n° 3, automne 2013, pp. 2-3. En ligne : < https://www.jstor.org/stable/24584888 >, (consulté le 9 janvier 2019).

BAUDELAIRE Éric, 2013, « Puissances du faux (journal) », dans Dork Zabunyan (ed.), *Que peut une image?*, Paris, Le Bal/Éd. Textuel/Centre national des arts plastiques, pp. 188-205.

BAUDELAIRE Éric, 2011, « Chanson d'automne », *Vacarme*, 2011, n° 54, pp. 33-37. En ligne : < https://www.cairn.info/revue-vacarme-2011-1-page-33.htm >, (consulté le 8 janvier 2019).

BAUDELAIRE Éric, 2011, « Puissances du faux », *Vacarme*, 2011, n° 55, pp. 74-79. En ligne : < https://www.cairn.info/revue-vacarme-2011-2-page-74.htm >, (consulté le 8 janvier 2019).

BAUDELAIRE Éric, 2010, *The Makes*, Paris, le Bal (coll. « L'Anti-collection »), non paginé.

BAUDELAIRE Éric et POIVERT Michel, 2005, *États imaginés*, Arles/Paris, Actes Sud/ Fondation HSBC pour la photographie, 94 p.

ÉRIC BAUDELAIRE. En ligne : < www.baudelaire.net >, (consulté le 11 août 2019).

PAISSAN Costanza, 2012, *Les monuments invisibles : Fayçal Baghriche, Éric Baudelaire, Tomaso de Luca, Goldiechiari, Iris Touliatou, Stefanos Tsivopoulos* : *[exposition, La Galerie, Noisy-le-Sec, du 26 mai au 21 juillet 2012]*, La Galerie Noisy-le-Sec, 13 p.

PICARD Andréa et CENTRE GEORGES POMPIDOU (eds.), 2018, *Qu'est-ce que le réel ? Des cinéastes prennent position*, Paris, Post-éditions, 351 p.

SMARRELLI Marcello, 2018, *Conversation Piece : Part IV : Giants Steps Are What You Take : Yto Berrada, Éric Baudelaire, Rossella Biscotti, Jörg Herold, Christoph*

*Keller, Jakub Woynarowski* : *[exposition, Fondazione Memmo, Rome, du 17 décembre 2017 au 18 mars 2018]*, Roma, Fondazione Memmo, 100 p.

**Jean-Pierre BEKOLO**

BEKOLO Jean-Pierre, 2009, *Africa For the Futur : sortir un nouveau monde du cinéma*, Paris, ISI, 179 p.

JEAN-PIERRE BEKOLO. En ligne : < https://bekolopress.wordpress.com/ >, (consulté le 22 décembre 2018).

KERESZTESI Rita, 2018, « Bekolo's 'Dictator': Televised », dans *Fictions of African Dictatorship : Postcolonial Power Across Genres*, Bern, Peter Lang AG, p. 57-76.

**Ewoudt BOONSTRA**

BODDINGTON Ruby, 2019, « With (Mostly False) Tennis-related Easter Eggs, Ewoudt Boonstra Tells the Tale of the Afsluitdijk », *It's Nice that*, The Hudson Bec Group. En ligne : < https://www.itsnicethat.com/articles/ewoudt-boonstra-the-afsluitdijk-film-110319 >, 11 mars 2019 (consulté le 11 janvier 2019).

BOONSTRA Ewoudt et BUNYAN Christian, 2008, *Anonymous*, Amsterdam, KesselsKramer, 40 p.

BOONSTRA Ewoudt, NUIJENS René, WHISNAND Tyler, 2006, *Bad Food Gone Worse*, Amsterdam, KasselsKramer, non-paginé.

EWOUDT BOONSTRA. En ligne : < https://www.pregnantstudios.com/ >, (consulté le 29 septembre 2019).

**Nancy BURSON**

BOXER Sarah, 2002, « PHOTOGRAPHY REVIEW ; A Brew of Faces for Mixing and Aging », *The New York Times*. En ligne :
< https://www.nytimes.com/2002/03/15/arts/photography-review-a-brew-of-faces-for-mixing-and-aging.html >, 15 mars 2002 (consulté le 7 juillet 2019).

HUMAN RACE MACHINE. En ligne : < http://www.humanracemachine.com/ >, (consulté le 29 juillet 2019).

BURSON Nancy, 1982-1995, *Composite Silver Prints.* En ligne :
< http://nancyburson.com/composite-silver-prints/ >, (consulté le 29 juillet 2019).

BURSON Nancy, CARLING Richard, KRAMLICH David, 1986, *Nancy Burson : Composites : Computer-Generated Portraits*, New York, Beech Tree Books/William Morrow, 96 p.

BURSON Nancy et SAND Michael L., 2002, *Seeing and Believing : The Art of Nancy Burson*, Santa Fé (États-Unis d'Amérique), Twin Palms Publishing, 176 p.

BUSSELLE Rebecca, 1994, « A Defining Reality : The Photographs of Nancy Burson », *Aperture*, n° 136, pp. 73–75. En ligne : < www.jstor.org/stable/24472499 >, (consulté le 29 juillet 2019).

COTTON Charlotte, 2018, *Public, Private, Secret : On Photography & The Configuration of Self*, New York, Aperture Foundation, 240 p.

IYENGAR Sujata, 2005, « Afterword : Nancy Burson's Human Race Machine », dans *Shades of Difference : Mythologies of Skin Color in Early Modern England*, Philadelphie (États-Unis d'Amérique), University of Pennsylvania Press, pp. 241-244. En ligne : < http://www.jstor.org/stable/j.ctt3fh88j. 14 >, (consulté le 29 juillet 2019).

**Claude CAHUN**

ALIAGA Juan Vicente, 2001, *Claude Cahun* : *[exposition, Institut Valencià d'Art Modern, du 8 novembre 2001 au 10 janvier 2002]*, Valencia, Generalitat Valenciana, 231 p.

ARVISAIS Alexandra, 2018, *L'esthétique du partage dans l'œuvre littéraire et picturale de Claude Cahun et Moore*, thèse de doctorat en littérature française (dir. Martine Reid et Andrea Oberhuber), Université Charles-de-Gaulle Lille III/ Université de Montréal, Lille/Montréal, 479 p.

BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE NANTES, 2015, *Claude Cahun et ses doubles* : *[exposition, Médiathèque Jacques-Demy, Nantes, du 3 juillet au 31 octobre 2015]*, Nantes, Éditions MeMo, 109 p.

CAHUN Claude, 2011, *Aveux non avenus*, Paris, Mille et une nuits, 280 p.

CAHUN Claude, 2011, *Claude Cahun,* Arles, Actes Sud, 144 p.

CAHUN Claude, 2002, *Écrits,* Paris, J.-M. Place, 786 p.

CAHUN Claude, 1919, *Vues et visions*, Paris, G. Crès, 99 p.

DEAN Carolyn J., 1996, « Claude Cahun's Double », dans *Same Sex/Different Text ? Gay and Lesbian Writing in French*, *Yale French Studies*, 1996, n° 90, pp. 71-92.

DOY Gen, 2007, *Claude Cahun : A Sensual Politics of Photography*, New York, I.B. Tauris, 204 p.

DOWNIE Louise Lynn, 2006, *Don't Kiss Me : The Art of Claude Cahun and Marcel Moore*, Londres, Tate Publishing, 244 p.

DUCH Anne, 2017, *L'autoportrait textuel par Claude Cahun : Énonciation, formes génériques et détournement dans* Aveux non avenus *(1930)*, thèse de doctorat en philosophie, Université de Stockholm, Stockholm, 262 p.
EGGER Anne, 2015, *Claude Cahun, l'antimuse*, Brest, les Hauts-fonds, 200 p.

HOWGATE Sarah, 2017, *Gillian Wearing and Claude Cahun : Behind the Mask, Another Mask : [exposition National Portrait Gallery, Londres, du 9 mars au 29 mai 2017]*, Londres, National Portrait Gallery, 208 p.

LEPERLIER François et ALIAGA Juan Vincente, 2011, *Claude Cahun* : *[exposition, Musée du Jeu de Paume, Paris, du 23 mai au 25 septembre 2011]*, Paris, Hazan, 240 p.

LEPERLIER François, 2006, *Claude Cahun : l'exotisme intérieur*, Paris, Fayard, 550 p.

LEPERLIER François, 1992, *Claude Cahun : l'écart et la métamorphose*, Paris, J.-M. Place, 309 p.

MUSÉE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS, 1995, *Claude Cahun photographe : Claude Cahun 1894-1954* : *[exposition, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, Paris, du 23 juin au 17 septembre 1995]*, Paris, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, 139 p.

OBERHUBER Andrea, 2007, *Claude Cahun : Contexte, posture, filiation : pour une esthétique de l'entre-deux*, Montréal, Université de Montréal, 266 p.

SHAW Jennifer Laurie, 2017, *Exist Otherwise : The Life and Works of Claude Cahun*, Londres, Reaktion Books, 326 p.

WAMPOLE Christy, 2013, « The Impudence of Claude Cahun », *Transgender France*, printemps 2013, vol. 53, n° 1, pp. 101-113.

**Jeremy DELLER**

BEECH David, 2001, *Jeremy Deller : Life is to Blame for Everything : Collected Works & Projects 1992-99*, Londres, Salon3, 94 p.

DELLER Jeremy, 2001, *The Battle Of Orgreave*. En ligne : < http://www.jeremydeller.org/TheBattleOfOrgreave/TheBattleOfOrgreave_Video.php >, (consulté le 18 décembre 2018).

DELLER Jeremy, HUTCHINSON James, YOUNG Lesley, 2013, *Jeremy Deller : All That is Solid Melts Into Air* : *[exposition, Manchester Art Gallery, Manchester, du 11 octobre 2013 au 19 janvier 2014 ; Nottingham Castle Museum and Art Gallery, Nottingham, du 31 janvier au 22 avril 2014 ; Mead Gallery University of Warwick, Coventry, du 3 mai au 21 juin 2014 ; Laing Art Gallery, Newcastle, du 12 juillet au 26 octobre 2014]*, Londres, Southbank Centre, 84 p.

GIFFORD-MEAD Emma, 2013, *English Magic : Jeremy Deller*, Londres, British Council, 99 p.

JACOBSON Heidi Zuckerman, 2008, *Marlon Brando, Pocahontas, and me* : *[exposition, Aspen Art Museum, du 14 février au 13 avril 2018]*, Aspen, Aspen Art Press, 72 p.

JEREMY DELLER. En ligne : < https://www.jeremydeller.org/ >, (consulté le 18 décembre 2018).

KITAMURA Katie, 2010, « “Recreating Chaos” : Jeremy Deller’s “The Battle of Orgreave” », dans Iain McCalman et Paul Andrew Pickering (eds.), *Historical Reenactment : From Realism to the Affective Turn*, Basingstoke (Royaume-Uni), Palgrave Macmillan, pp. 39-49.

MUSÉE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS, 1996, *Jeremy Deller* : *[exposition, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, Paris, du 4 octobre au 17 novembre 1996]*, Paris, Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, non paginé.

RUGOFF Ralph, 2012, *Jeremy Deller : Joy in People* : *[exposition, Hayward Gallery, Londres, du 22 février au 13 mai 2012 ; WIELS Center for Contemporary Art, Bruxelles, du 1er juin au 10 août 2012 ; Institute of Contemporary Art, Philadelphia, du 19 septembre au 30 décembre ; Contemporary Art Museum, St Louis, du 1er février au 28 avril 2013]*, Londres, Hayward, 215 p.

**Stan DOUGLAS**

CHRIST Hans D., DRESSLER Iris, WÜRTTEMBERGISCHER KUNSTVEREIN et STAATSGALERIE, 2008, *Stan Douglas : Past Imperfect Works, 1986-2007 : [exposition, Staatsgalerie/Württembergischer Kunstverein, Stuttgart, du 15 septembre 2007 au 6 janvier 2008]*, Ostfildern (Allemagne), Hatje Cantz, 223 p.

DOUGLAS Stan et ALBERRO Alexander, 2011, *Stan Douglas : Abbott & Cordova, 7 August 1971*, Vancouver (Canada), Arsenal Pulp Press, 111 p.

JI-HOON KIM, 2011, « Into the 'Imaginary' and 'Real' Place: Stan Douglas's Site-Specific Film and Video Projection », dans *Taking Place : Location and the Moving Image*, University of Minnesota Press, pp. 255-276. En ligne : < www.jstor.org/stable/10.5749/j.cttts485.14 >, (consulté le 17 septembre 2019).
KAMPING-CARDER Leigh, 2017, « At The Gastown Riot », *The Walrus*. En ligne : < https://thewalrus.ca/at-the-gastown-riot/ > , 1er mai 2017 (consulté le 17 septembre 2019).

MONDLOCH Kate, 2010 « Installing Time : Spatialized Time and Exploratory Duration », dans *Screens : Viewing Media Installation Art*, University of Minnesota Press, pp. 40-59. En ligne : < www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttsj4b.7 > (consulté le 17 septembre 2019).

ROBERTSON Kirsty, 2019, « Stan Douglas and the Woodward's Redevelopment », dans *Tear Gas Epiphanies : Protest,* McGill-Queen's University Press, pp. 261-266. En ligne : < www.jstor.org/stable/j.ctvhrd11n.18 », (consulté le 17 septembre 2019).

SMITH William, 2018, « In the Studio : Stan Douglas », *Art in America Magazine*. En ligne : < https://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazines/studio-stan-douglas/ >, 1er avril 2018 (consulté le 17 septembre 2019).

**Juan Pablo ECHEVERRI**

CASTELLOTE Alejandro, 2003, *Mapas Abiertos : Fotografía Latinoamericana 1991-2002*, Barcelone, Lunwerg Editores, 344 p.

CORNELL Lauren, GIONI Massimiliano, HOPTMAN Laura, 2009, *The Younger than Jesus Artist Directory*, Londres, Phaidon, 544 p.

JARAMILLO Sergio Trujillo, 2004, *L'architecture en Colombie et le sens du lieu : les dernières 25 années*, Bogotá, Sociedad Colombiana de Arquitectos, 191 p.

SERRANO Eduardo, 2000, *La historia de la Fotografía en Colombia*, Madrid, Editorial Planeta, 284 p.

**Janieta EYRE**

CRISTO Selena, 2003, « The Elusive Janieta Eyre », *Hive*, automne 2003, issue 2, pp. 17-19. En ligne : < https://www.janietaeyre.com/selected-press#10>, (consulté le 23 juillet 2019).

FRANKEL David, 1999, « Janieta Eyre », *Artforum*, décembre 1999, vol. 38, n° 4, p. 148. En ligne : < https://www.janietaeyre.com/selected-press#10>, (consulté le 23 juillet 2019).

JANIETA EYRE. En ligne : < https://www.janietaeyre.com/about >, consulté le 23 juillet 2019.

JOSLIN Russel, 2004, « Interview with Janieta Eyre », *Shots*, mai 2004, n° 84, pp. 3-10. En ligne : < https://www.janietaeyre.com/selected-press#10>, (consulté le 23 juillet 2019).

MORISSON Valérie, 2019, « Costumed Doubles and Avatars in Janieta Eyre's Photographic Self-portraits », *E-rea*, juin 2019, vol. 2, n° 16. En ligne : < https://journals.openedition.org/erea/7864 >, (consulté le 23 juillet 2019).

PARRAVICINI María Cristina, 2000 « Entrevista - Janieta Eyre », *Papel Alpha*, 2000, n° 5, pp. 27-37. En ligne : < https://www.janietaeyre.com/selected-press#10>, (consulté le 23 juillet 2019).

ZELAZO Suzanne, 2017, *Incarnations : The Photographs of Janieta Eyre*, Toronto, Coach House books, 146 p.

**Harun FAROCKI**

BELLOUR Raymond, 2015, « Pourquoi Harun nous était si précieux », *Trafic,* n° 93, pp. 66-74.

BLUMLINGER Christa, 2008, « Mémoire du travail et travail de mémoire – Vertov/Farocki (À propos de l'installation Contre-Chant) », *Intermédialités*, 2008, n° 11, pp. 53-68.

BOYER Elsa, 2015, « Harun Farocki : que voyons-nous venir ? », *Vertigo*, 2015, n° 48, pp. 89-99. En ligne : < https://doi.org/10.3917/ver.048.0089 >, (consulté le 9 janvier 2019).

DIDI-HUBERMAN Goerges, 2010, « Remonter, Refendre, Restituer », dans *L'Image-Document, Entre Realité et Fiction*, Le Bal/Images en Manœuvres Éditions, Paris, pp. 68-92.

DZIEWIOR Yilmaz, 2011, *Harun Farocki : Soft Montages*, Bregenz (Autriche), Kunsthaus, 247 p.

EHMANN Antje et GUERRA Carles, 2009, *Harun Farocki Against What ? : Against Whom ?* : *[exposition, Raven Row, Londres, du 19 novembre 2009 au 7 février 2010]*, Londres, Koenig Books, 253 p.

ELSAESSER Thomas, 2005, « Harun Farocki : Filmmaker, Artist, Media Theorist », *Afterall*, n° 11, pp. 53-64.

FÄRBER Helmut, 2015, « De près, de loin – "Quelque chose devient visible" », *Trafic*, 2015, n° 93, pp. 102-110.

FAROCKI Harun, 2015, « À propos du cinéma documentaire », *Trafic*, printemps 2015, n° 93, pp. 74-78.

FAROCKI Harun, 2015b « Trabalhadores saindo da fábrica », dans Amir Labaki (ed.), *A verdade de cada um*, São Paulo, Cosac & Naify, pp. 211-220.

FAROCKI Harun, 2010, *Serious Games I : Watson is Down*. En ligne : < https://www.harunfarocki.de/installations/2010s/2010/serious-games-i-watson-is-down.html >, (consulté le 9 janvier 2019).

FAROCKI Harun, 2009, « Comment montrer des victimes? », *Trafic*, été 2009, n° 70, pp. 16-24

FAROCKI Harun, 2004, « Phantom Images », *Public*, 2004, n° 29, pp. 12-24

FAROCKI Harun, 2002, *Reconnaître et poursuivre*, Courbevoie (France), Théâtre typographique, 126 p.

FAROCKI Harun, 2002b, « Influences transversales », *Trafic*, automne 2002, n° 43, pp.19-24.

HARUN FAROCKI. En ligne : < https://www.harunfarocki.de/ >, (consulté le 29 septembre 2019).

PONTBRIAND Chantal, 2009, *HF - RG : Harun Farocki - Rodney Graham* : *[exposition, Jeu de Paume, Paris, du 7 avril au 7 juin 2009]*, Paris, Blackjack, 205 p.

RESTUCCIA Francesco, 2015, « Giochi seri : Harun Farocki e l'uso bellico della realtà virtuale », *Il Lavoro Culturale*. En ligne:
< http://www.lavoroculturale.org/harun-farocki-serious-game/ >, 23 novembre 2015 (consulté le 9 octobre 2018).

THÉRIAULT Michèle, 2008, *Harun Farocki : One Image Doesn't Take the Place of the Previous One* : *[exposition, Galerie Leonard & Bina Ellen, Montréal, du 19 octobre au 1er décembre 2007]*, Montréal, Kingston, 219 p.

TOMAS David, 2015, *Vertov, Snow, Farocki : Machine Vision and the Posthuman*, New York, Bloomsbury Academic, 293 p.

**JOAN FONTCUBERTA**

ARNALDO Javier, 2014, *Joan Fontcuberta : imágenes germinales : 1972-1987*, Madrid, La Fábrica, 90 p.

ARTPRESS, *La photographie, 5.Expérimentations : Valérie Belin, Alain Fleischer, Joan Fontcuberta, Éric Rondepierre, Thomas Ruff, Wolfgang Tillmans*, 2016, Paris, Artpress (coll. « Les grands entretiens d'artpress »), 96 p.

BATCHEN Geoffrey et FONTCUBERTA Joan, 2005, *Fontcuberta : Landscapes Without Memory*, New York, Art Publishers, 96 p.

CAUJOLLE Christian, 2001, *Joan Fontcuberta*, Paris, Phaidon, 125 p.

CHÉROUX Clément, 2008, *Joan Fontcuberta*, Arles, Actes Sud, 110 p.

CHEVAL François et FONTCUBERTA Joan, 2013, *Monumentalbum : un projet de Joan Fontcuberta et autres expériences hors les murs du musée Nicéphore Niépce*, Marseille, le Bec en l'air, 125 p.

D'ACOSTA Sema, 2017, *Joan Fontcuberta : la imagen como señuelo*, Madrid, La Fábrica, non paginé.

D'ACOSTA Sema et FONTCUBERTA Joan, 2015, *Joan Fontcuberta : imago, ergo sum : [exposition, Sala Canal de Isabel II de la Comunidad de Madrid, Madrid, du 15 décembre 2015 au 27 mars 2016]*, Madrid, Comunidad de Madrid/La Fábrica, 189 p.

FONTCUBERTA Joan, 2018, « O espanhol Joan Fontcuberta fala sobre fotografia e a decadência da mentira no festival Solar, que começa hoje em Fortaleza », *Revista ZUM : [interview]*. En ligne : < https://revistazum.com.br/radar/joan-fontcuberta/ >, 5 décembre 2018, (consulté le 12 décembre 2018).

FONTCUBERTA Joan, 2017, « Joan Fontcuberta, Le bénéfice du doute », *Artpress 2 : [interview].* En ligne : < https://www.artpress.com/2017/02/23/joan-fontcuberta-le-benefice-du-doute/ >, 23 février 2017 (consulté le 27 décembre 2018).

FONTCUBERTA Joan, 2017b, *Le boîtier de Pandore : la photogr@phie après la photographie*, Paris, Textuel (coll. « L'écriture photographique »), 220 p.

FONTCUBERTA Joan, 2016, *La furia de las imágenes : notas sobre la postfotografía*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 263 p.

FONTCUBERTA Joan, 2005, *Le baiser de Judas : photographie et vérité*, traduit par Claude Bleton, Jacqueline Gerday et Claude de Frayssinet, Arles, Actes Sud, 222 p.

FONTCUBERTA Joan, 2005b, *Miracle et Cie*, traduit par Jacqueline Gerday, Arles, Actes Sud, 137 p.

FONTCUBERTA Joan, 2000, *Volte face : à l'envers de la science, les leçons de l'histoire*, Marseille, Images en manœuvres, 117 p.

FONTCUBERTA Joan, 1995, *L'artista e la fotografia*, Milano, Galleria Civica, 64 p.

JOAN FONTCUBERTA. En ligne : < https://www.fontcuberta.com/ >, (consulté le 11 août 2019).

MAFFESOLI Michel et FONTCUBERTA Joan, 2005, *Joan Fontcuberta : googlegrammes*, Paris, Institut ramon Llull, 143 p.

PARIENTÉ Nathalie, 2005, *Joan Fontcuberta : sciences-friction*, Paris, Somogy, 111 p.

POIVERT Michel, HOËL Pascal, MARZO Jorge Luis et FONTCUBERTA Joan, 2013, *Joan Fontcuberta : Camouflages : [exposition, Maison européenne de la photographie, Paris, du 15 janvier au 16 mars 2014]*, Barcelona, G. Gili, 237 p.

PUJADE Robert, 2005, *Du réel à la fiction : la vision fantastique de Joan Fontcuberta*, Corse, Isthme, 87 p.

**Matthieu GAFSOU**

GAFSOU Matthieu, 2018, *Transhumanisme(s)*, Arles, Actes Sud, non paginé.

LES RENCONTRES D'ARLES, *Matthieu Gafsou*. En ligne : < http://www.rencontres-arles.com//fr/expositions/view/229/matthieu-gafsou >, (consulté le 31 juillet 2019).

GAFSOU Matthieu, 2015-2018, *H+*. En ligne : < http://www.gafsou.ch/hplus >, (consulté le 31 juillet 2019).

GAFSOU Matthieu, 2014, *Only God Can Judge Me,* Heidelberg (Allemagne), Kehrer Verlag, 104 p.

GAFSOU Matthieu, 2012, *Sacré*, Lausanne, Éditions Idpure, 96 p.

MATHIEU GAFSOU. En ligne : < http://www.gafsou.ch/ >, (consulté le 29 septembre 2019).

**Agnès GEOFFRAY**

AGNÈS GEOFFRAY. En ligne: < https://www.agnesgeoffray.com/ >, (consulté le 29 septembre 2019).

GALERIE FILLES DU CALVAIRE, 2010, *Le réel, nouvel opium ?* : *[exposition, Galerie les filles du Calvaire, Paris, du 4 au 27 février 2010]*, Paris, Galerie les Filles du Calvaire, 36 p.

GEOFFRAY Agnès, 2011, *Incidental Gestures*. En ligne : < http://www.agnesgeoffray.com/Incidental-Gestures_a69.html >, (consulté le 9 mars 2018).

GEOFFRAY Agnès, 2012, *Images du pouvoir*, Paris, Le Bord de l'eau, 122 p.

GEOFFRAY Agnès, 2008, *Ultieme halluciatie*, Bruxelles, La Lettre Volée, 61 p.

GEOFFRAY Agnès, ARTIÈRES Philippe et DELPEUX Sophie, 2015, *Les captives*, Bruxelles, La Lettre volée, non paginé.

GEOFFRAY Agnès et DELPEUX Sophie, 2015, *Les corps sont écrits*, Paris, Éditions Manucius, 56 p.

GEOFFRAY Agnès, HAINES Evie, RUYTER Thibaut de, WITTOCX Eva, 2009, *Profond silence : Agnès Geoffray*, Bruxelles, La Lettre Volée, 112 p.

GEOFFRAY Agnès et JONES Julie, 2016, *Rencontres Internationales de la Photographie : Il y a de l'autre : [exposition, Atelier des Forges, Arles, du 4 juillet au 25 septembre 2016]*, Paris, Textuel, 123 p.

GEOFFRAY Agnès et SENNEWALD Jens Emil, 2016, *Before the Eye-Lid's Laid : [prix Aica France de la critique d'art 2016]*, Paris/Bruxelles, AICA France/Le Mot et le reste, 223 p.

GUISLAIN Pierre, 2001, *Emmanuelle Aureille-Bouaziz - Agnes Geoffray : [exposition, Galerie Eof, Paris, septembre 2001]*, Paris, Galerie Eof, 20 p.

PIRON François, 2002, *Promotion : une nouvelle génération d'artistes en France : Boris Achour, Scoli Acosta, Elise Florenty, Aurélien Froment, Agnès Geoffray, Laurent Grasso, Saverio Lucariello, Laurent Montaron, Nicolas Moulin, Anne-Marie Schneider* : *[exposition, Espace Paul Ricard, Paris, du 14 octobre au 21 novembre 2002]*, Paris, Ed. Espace Paul Ricard, 32 p.

VAN ESSCHE Eric et COPPÉE Marilyne, 2015, *Failure Falling Figure : Agnès Geoffray* : *[exposition, Institut supérieur pour l'étude du langage plastique, Bruxelles, 2015]*, Bruxelles, ISELP, non paginé.

**Dominique GONZALEZ-FOERSTER**

CENTRE NATIONAL D'ART ET DE CULTURE GEORGES POMPIDOU, 2015, *Dominique Gonzalez-Foerster, 1887-2058 : [exposition, Centre Pompidou, Paris, du 23 septembre 2015 au 1er février 2016]*, Paris, Centre Pompidou, 223 p.

DOMINIQUE GONZALEZ-FOERSTER. En ligne : < http://www.dgf5.com/ >, (consulté le 29 août 2019).

MUSÉE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS, 1998, *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno* : *[exposition, Musée d'art Moderne de la Ville de Paris, Paris, du 30 octobre 1998 au 10 janvier 1999]*, Paris, Paris Musées, 143 p.

**Nicolas GOURAULT**

GOURAULT Nicolas, 2017, *Faces in the Mist*. En ligne :
< http://nicolasgourault.fr/films/faces-in-the-mist >, (consulté le 24 juillet 2019).

GOURAULT Nicolas, 2014, *Le Limaçon*. En ligne :
< http://nicolasgourault.fr/films/le-limacon >, (consulté le 15 avril 2019).

NICOLAS GOURAULT. En ligne : < http://nicolasgourault.fr/ >, (consulté le 15 septembre 2019)

**Joana HADJITHOMAS et Khalil JOREIGE**

CHOUTEAU Hélène, REHM Jean-Pierre et LA TÔLERIE, 2006, *Ah, les belles images ! : Renaud Auguste-Dormeuil, Joana Hadjithomas et Khalil Joreige, Walid Raad : [exposition, La Tôlerie espace d'art contemporain, Clermont-Ferrand, du 2 décembre 2006 au 20 janvier 2007]*, Paris, In situ, non paginé.

HADJITHOMAS Joana et JOREIGE Khalil, 2015, *Joana Hadjithomas & Khalil Joreige : Les Rumeurs du monde : Repenser la confiance à l'âge de l'Internet : [exposition, Villa Arson, Nice, du 6 juillet au 13 octobre 2014 ; HOME, Manchester, du 11 septembre au 1er novembre 2015 ; MIT List Visual Arts Center, Cambrigde, du 19 février au 17 avril 2016]*, Berlin/Nice/Manchester/Cambridge, Sternberg Press/Villa Arson/Home/MIT List Visual Arts Center, 240 p.

JOANA HADJITHOMAS ET KHALIL JOREIGE. En ligne:
< http://hadjithomasjoreige.com/ >, (consulté le 21 septembre 2019).

**Mishka HENNER**

ALBERS Kate Palmer, 2018, « Schematic Traces : Systems of Making », dans Marni Shindelmann et Anne Leighton Massoni (eds.), *The Focal Press Companion to the Constructed Image in Contemporary Photography*, Abringdon (Royaume-Uni), Routledge, 306 p.

BLAUSTEIN John, 2014, « Mishka Henner Interview – Part 1 », *aPhotoEditor : [interview]*. En ligne : < http://aphotoeditor.com/2014/06/27/mishka-henner-interview-part-1/ >, (consulté le 7 janvier 2019).

BLAUSTEIN John, 2014, « Mishka Henner Interview – Part 2 », *aPhotoEditor : [interview]*. En ligne : < http://aphotoeditor.com/2014/06/27/mishka-henner-interview-part-2/ >, (consulté le 7 janvier 2019).

CHANDLER David, 2011, « Mishka Henner : Dutch Landscapes », *Photoworks*, 2011, n° 17, pp. 34-35.

HENNER Mishka, 2011, *No Man's Land, Volume 1*, Mishka Henner, non paginé.

McCARTHY Tom *et al*., 2014, « Words vs. Images », *Aperture*, 2014, n° 217, pp. 40–45. En ligne : < www.jstor.org/stable/24475241 >, (consulté le 7 janvier 2019).

MISHKA HENNER. En ligne : < https://mishkahenner.com >, (consulté le 7 janvier 2019).

MONJOUR, Servanne, 2018, « Le Regard Anamorphique », dans *Mythologies Postphotographiques : l'invention littéraire de l'image numérique*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2018, pp. 97–156. En ligne : < www.jstor.org/stable/j.ctv69tdmq.5 >, (consulté le 7 janvier 2019).

SERRAZ Hugo, 2018, « Google Earth me permet de travailler sur des dossiers géopolitiques », *Usbek & Rica : [interview]*. En ligne : < https://usbeketrica.com/galerie/google-earth-me-permet-de-travailler-sur-des-dossiers-geopolitiques >, (consulté le 7 janvier 2019).

**Luísa HORTA et Ricardo BURGARELLI**

ARANTES Priscila, 2015, *MaPA : Luísa Horta e Ricardo Burgarelli : [interview]*. En ligne : < https://youtu.be/OCh7TqaLPlk >, (consulté le 12 septembre 2019).

MEMORIAL MINAS GERAIS VALE, 2013, *Ricardo Burgarelli e Luísa Horta : Exposição Guerra dos Perdidos - 17 de setembro a 1° de dezembro*. En ligne : < https://www.editalmemorialvale.com/lu-sa-horta-e-ricardo-burgarelli >, (consulté le 11 septembre 2019).

RICARDO BURGARELLI. En ligne : < https://rburgarelli.hotglue.me >, (consulté le 11 septembre 2019).

TASSIS Christiane, 2014, *MMG Vale : o espaço vivo da cultura mineira : ano 2013*, Belo Horizonte, Rona Editora, 2014.

**Pierre HUYGHE**

AITKEN Doug et HUYGHE Pierre, 2004, « Pierre Huyghe », *BOMB*, 2004, n° 89, pp. 40-47. En ligne : < www.jstor.org/stable/40427673 », (consulté le 18 décembre 2018).

BAKER George et HUYGHE Pierre, 2004, « An Interview with Pierre Huyghe », *October*, automne 2004, vol. 110, pp. 81-106. En ligne : < www.jstor.org/stable/3397558 >, (consulté le 18 décembre 2018).

BARIKIN Amelia, 2012, *Parallel Presents : the Art of Pierre Huyghe*, Cambridge (États-Unis d'Amérique), The MIT Press, 268 p.

CENTRE POMPIDOU, *Pierre Huyghe : The Third Memory*. En ligne : < https://www.centrepompidou.fr/id/coXr5G/rn7nrne/fr >, (consulté le 18 décembre 2018).

DAHLBERG Leif, 2018, « Annlee or Transposition as Artistic Device », dans Michael Schwab (ed.), *Transpositions : Aesthetico-Epistemic Operators in Artistic Research*, Leuven (Belgique), Leuven University Press, pp. 97–116. En ligne : < www.jstor.org/stable/j.ctv4s7k96.9 >, (consulté le 18 décembre 2018).

ERICKSON Ruth, 2009, « The Real Movie : Reenactment, Spectacle, and Recovery In Pierre Huyghe's 'The Third Memory' », *Framework : The Journal of Cinema and Media*, printemps/automne 2009, vol. 50, n° 1/2, pp. 107-124. En ligne : < www.jstor.org/stable/41552542 >, (consulté le 18 décembre 2018).

GODFREY Mark, 2008, « Pierre Huyghe's Double Spectacle », *Grey Room*, été 2008, n° 32, pp. 38–61. En ligne : < www.jstor.org/stable/20442799 >, (consulté le 18 décembre 2018).

HUYGHE Pierre et MASSÉRA Jean-Charles, 2000, *The Third Memory : [exposition, Centre George Pompidou, Paris, du 8 juin au 9 octobre 2000]*, Paris/Chicago, Éd. du Centre Georges-Pompidou/The Renaissance Society at the University of Chicago, 143 p.

MUSÉE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS, 1998, *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno* : *[exposition, Musée d'art Moderne de la Ville de Paris, Paris, du 30 octobre 1998 au 10 janvier 1999]*, Paris, Paris Musées, 143 p.

ROSS Christine, 2015, « The Spreadability Of Video », dans Gabrielle Jennings (ed.), *Abstract Video : The Moving Image In Contemporary Art*, Oakland (États-Unis d'Amérique), University of California Press, pp. 176–191. En ligne : < www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1963294.17 >, (consulté le 18 décembre 2018).

ROYOUX Jean-Christophe et POITEVIN-NAVARRE Agnès, 1998, « Visual Syntax In the Work of Pierre Huyghe », *Afterall : A Journal of Art*, *Context and Enquiry*, 1998/99, issue 0, pp. 92-103. En ligne : < www.jstor.org/stable/20711372 >, (consulté le 18 décembre 2018).

SCANLAN Joe et HUYGHE Pierre, 2011, « Museum Time : Joe Scanlan Talks with Pierre Huyghe », *Art Journal*, été 2011, vol. 70, n° 2, pp. 34-41. En ligne : < www.jstor.org/stable/41430723 », (consulté le 18 décembre 2018).

VAN SAAZE Vivian, 2013, « From Object to Collective, from Artists to Actants : Ownership Reframed », dans *Installation Art and the Museum : Presentation and Conservation of Changing Artworks*, Amsterdam, Amsterdam University Press,

pp. 143-180. En ligne : < www.jstor.org/stable/j.ctt46n18r.8 >, (consulté le 21 janvier 2019).

**Yves KLEIN**

CENTRE POMPIDOU, *YVES KLEIN*. En ligne :
< http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-yves_klein/ENS-Yves_Klein.htm >, (consulté le 17 avril 2019).

KLEIN Yves, 1960, *« Dimanche 27 novembre. Le journal d'un seul jour » : [estampe]*, Paris, Festival d'avant-garde, 4 p.

**An-My LÊ**

AN-MY LÊ. En ligne : < http://www.anmyle.com/ >, (consulté le 11 août 2019).

BARTH Nadine, 2008, *Vanishing Landscapes*, Londres, Frances Lincoln, non paginé.

BLESSING Jennifer et TROTMAN Nat, 2010, *Haunted : Contemporary Photography, Video, Performance* : *[exhibition, Guggenheim Museum, New York, du 26 mars au 6 septembre 2010]*, New York, Guggenheim Museum Publications, 207 p.

BRETT Donna West et LUSTY Natalya, 2019, *Photography and Ontology : Unsettling Images*, Londres, Routledge, 204 p.

COPPOCK Christopher et SEAWRIGHT Paul, 2006, *So Now Then*, Manchester (Royaume-Uni), Cornerhouse Publications, 175 p.

JOSENHANS Frauke V., 2017, *Artists in Exile : Expressions of Loss and Hope : [exposition, Yale university art gallery, New Haven, du 1er septembre au 31 décembre 2017]*, New Haven, Yale university art gallery, 272 p.

KOWALCZU Barbara, 2017 « From Vietnam, VA, to Iraq, CA : The Spectrality of Violence in An-My Lê's *Small Wars* and *29 Palms* », *Sillages critiques*, mars 2017, n° 22. En ligne : < https://journals.openedition.org/sillagescritiques/4861 >, (consulté le 18 juillet 2019).

LÊ An-My, WOODWARD Richard B. et ALS Hilton, 2005, *Small Wars*, New York, Aperture/Distributed Art Publishers, 128 p.

LÊ An-My, SAUSSIER Gilles, RISTELHUEBER Sophie et BAUDELAIRE Éric, 2006, « Portfolio », *Vacarme,* automne 2006, n° 37, pp. 33-40.

PLAKE HOUGH Katherine, 2014, *California Dreamin' : Thirty Years of Collecting* : *[exhibition, Palm Springs Art Museum, Palm Springs, du 8 mars au 31 juillet 2014]*, California, Palm Springs Art Museum, 47 p.

SOLLINS Susan, SOLLINS Marybeth et MILLER Wesley, 2012, *Art 21 : Art in the Twenty-first Century*, New York, Art21, 224 p.

**Trish MORRISSEY**

ALONSO Rodrigo, BOUTOUX Thomas, BRIELMAIER Isolde *et al.*, 2009, *Vitamin Ph : New Perspectives in Photography*, Londres/New York/Paris, Phaidon, 352 p.

BROWN Camilla, 2010, « Trish Morrissey », *Portfolio*, 2010, n° 49. En ligne : < http://www.trishmorrissey.com/articles/essays/portfolio-2010.html >, (consulté le 20 septembre 2019).

CHANDLER David, 2017, « Character Studies », *Trish Morrissey : [interview]*. En ligne : < https://www.trishmorrissey.com/articles/Interviews/Chandler.html >, (consulté le 20 septembre 2019).

MORRISSEY Trish, 2016, *Rosa, Irma and the Sandman*. En ligne : < https://www.trishmorrissey.com/works_pages/work-Rosa-Irma-Sandman/statement.html >, (consulté le 19 juillet 2019).

NEWTON Kate, 2003, *Masquerade : Women's Contemporary Portrait Photography,* Cardiff (Royaume-Uni), Ffotogallery, 136 p.

TRISH MORRISSEY. En ligne : < https://www.trishmorrissey.com/ >, (consulté le 28 septembre 2019).

**Nobukho NQABA**

ART MEETS, *Nobukho Nqaba*. En ligne : < http://artmeets.agency/nobukho-nqaba >, (consulté le 7 juillet 2018).

BYRD Antawan et CHATAP Yves, 2015, *Telling Time : Rencontres De Bamako Biennale Africaine De La Photographie,* Heidelberg (Allemagne), Kehrer Verlag, 455 p.

NQABA Nobukho, 2017, « Nobhuko Nqaba », *Nataal : [interview].* En ligne : < http://nataal.com/nobukho-nqaba/ >, (consulté le 7 juillet 2018).

**Katie PATERSON**

BARKHAM Patrick, 2019, « 'I've breathed in some crazy things from outer space' – Katie Paterson's cosmic art », *The Guardian : [interview]*. En ligne : < https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/jan/28/katie-paterson-interview-turner >, 28 janvier 2019 (consulté le 15 avril 2019).

DOHERTY Claire, 2015, *Out of Time, Out of Place : Public Art*, Londres, Art Books Publishing Ltd., 256 p.

HUGILL Alison, 2016, *Katie Paterson Harnesses the Mysteries of the Universe in Masterful, Scientific Art*. En ligne : < http://2017.katiepaterson.org/wp-content/uploads/2017/04/Katie_Paterson_12_SEP_2016_ARTSY_EDITORIAL_ALISON_HUGILL_KP_HARNESSES_THE_MYSTERIES_OF_THE_UNIVERSE_IN_MASTERFUL_SCIENTIFIC_ART.pdf >, 12 septembre 2016 (consulté le 18 avril 2019).

KATIE PATERSON. En ligne : < http://katiepaterson.org/ >, (consulté le 15 avril 2019).

PATERSON Katie, 2016, *Colour Field*. En ligne : < http://katiepaterson.org/portfolio/colour-field/ >, (consulté le 15 avril 2019).

PATERSON Katie, 2009 « "Much Regrafted Pain" : Schopenhauerian Love and the Fecundity of Pain in Atalanta in Calydon », *Victorian Poetry*, hiver 2009, vol. 47, n° 4, pp. 715-731. En ligne : < https://www.jstor.org/stable/40601009 >, (consulté le 15 avril 2019).

PATERSON Katie, 2019, *A Place that Exists Only In Moonlight*, Berlin, Kerber Verlag, 296 p.

SILVA José da, 2019, « How to Future-Proof a Work of Art That Will not be Completed for 100 Years », *The Art Newspaper*. En ligne : < https://www.theartnewspaper.com/news/how-to-future-proof-a-work-of-art-that-will-not-be-completed-for-100-years >, 18 avril 2019 (consulté le 19 avril 2019).

SPRINGER Anna-Sophie, 2015, « Reading Rooms Reading Machines », dans *Fantasies of the Library*, Cambridge, The MIT Press, pp. 51-53. En ligne : < http://2017.katiepaterson.org/wp-content/uploads/2017/04/Katie_Paterson_Fantasies_of_the_library_2015.pdf >, (consulté le 15 avril 2019).

TORRE Blanca de la, 2018, *Hybris : una posible aproximación ecoestética*, Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León, Nocapaper Books & More, 117 p.

**Marie QUÉAU**

FER Anne-Fréderique, 2016, « Interview de Marina Gadonneix et Marie Quéau, pour la proposition “Entre la plume et le marteau” », *FranceFineArt : [interview]*. En ligne : < .http://www.francefineart.com/index.php/agenda/14-agenda/agenda-news/2109 >, 10 juin 2016 (consulté le 18 décembre 2018).

FRANCE CULTURE, 2013, « Marie Quéau », *La Vignette, Aude Lavigne : [interview]*. En ligne : < https://www.franceculture.fr/emissions/la-vignette-13-14/marie-queau >, 8 mars 2013 (consulté le 18 décembre 2018).

CENTRE PHOTOGRAPHIQUE D’ILE-DE-FRANCE, 2016, *Entretien avec Marie Quéau, propos recueillis par Alexis Joan-Grangé*. En ligne : < http://www.cpif.net/fr/marie-queau >, juin 2016 (consulté le 18 décembre 2018).

MARIE QUÉAU. En ligne : < http://www.mariequeau.com/ >, (consulté le 18 décembre 2018).

QUÉAU Marie, 2018, *Handbook*, Paris, September Editions, 28 p.

QUÉAU Marie, 2012, *This is For Fight / This is For Fun.* En ligne : < http://www.mariequeau.com/?p=2920 >, (consulté le 18 décembre 2018).

**Walid RAAD**

CHOUTEAU Hélène, REHM Jean-Pierre et LA TÔLERIE, 2006, *Ah, les belles images ! : Renaud Auguste-Dormeuil, Joana Hadjithomas et Khalil Joreige, Walid Raad : [exposition, La Tôlerie espace d’art contemporain, Clermont-Ferrand, du 2 décembre 2006 au 20 janvier 2007]*, Paris, In situ, non paginé.

NAKAS, Kassandra, 2007, *The Atlas Group (1989-2004) : a project by Walid Raad : [exposition Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof - Museum für Gegenwart, Berlin, du 22 septembre 2006 au 1er juillet 2007]*, Berlin, Buchhandlung Walther Konig GmbH & Co. KG. Abt. Verlag, 133 p.

NARUSEVICIUS Vytas, 2014, « Walid Raad's Double Bind : *The Atlas Group Project*, 1989-2004 », *RACAR: Revue D'art Canadienne / Canadian Art Review*, 2014, vol. 39, n° 2, pp. 43-53. En ligne : < www.jstor.org/stable/43202467 >, (consulté le 19 juillet 2019).

RAAD Walid, 2005, *My Neck Is Thinner Than a Hair : Documents From the Atlas Group Archive,* Cologne, Walther König, 218 p.

RAAD Walid, 2007, *Scratching on Things I Could Disavow : Some Essays from the Atlas Group Project : [exhibition, Culturgest, Lisbonne, du 28 septembre au 30 décembre 2007]*, Lisbonne/Cologne, Buchhandlung Walther Konig GmbH & Co. KG. Abt. Verlag, 157 p.

SHALEM Avinoam, 2013, « Transition, Flow, and Divergent Times », *International Journal of Middle East Studies*, août 2013, vol. 45, n° 3, pp. 581-584. En ligne : < www.jstor.org/stable/43303042 >, (consulté le 19 juillet 2019).

SPINELLI Claudia, 2008, *Reprocessing Reality* : *[exposition, Château de Nyon, Nyon, du 18 avril au 29 mai 2008]*, Dijon, Les Presses du réel, 208 p.

WALID RAAD. En ligne : < http://www.theatlasgroup.org/ >, (consulté le 19 juillet 2019).

**Rosângela RENNÓ**

ALVARES Lucia Capanema, 2012, « Valor de uso, valor de troca e ressignificações », dans Rosângela Rennó, *Menos-valia [leilão]*, São Paulo, Cosac & Naify, pp.50-59.

BEST Susan, 2016, *Reparative Aesthetics : Witnessing in Contemporary Art Photography*, Londres, Bloomsbury Academic, 232 p.

BOFILL Arola Vall, 2016, « Las voces del archivo », dans *ReVisiones : álbumes, promesas y memorias*, Huesca (Espagne), Visiona, pp. 47-62.

CHIARELLI Tadeu, 1999, « A fotografia contaminada », dans *Arte internacional brasileira*, São Paulo, Lemos-Editorial, pp. 115-120.

COSTA Luiz Cláudio, 2014, « Amnésia e imagem : modos de ver através da fotografia – Rosângela Rennó », dans *A gravidade da imagem : arte e memória na contemporaneidade*, Rio de Janeiro, Quartet, pp. 129-145.

DOS ANJOS Moacir, 2006, « Mesmo diante da imagem mais nítida… », dans *Rosângela Rennó*, Recife, MAMAM, pp. 2-15.

HERKENHOFF Paulo, 2008, « Rosângela Rennó, the philosophy of the photographic institution », *Artes Mundi 3*, Cardiff, ArtesMundi Prize, pp. 76-83.

MAUAD Ana Maria, 2014, « Uma história visual e os passados possíveis. A propósito da prática artística de Rosângela Rennó », *Fronteiras : arte, imagem e história*, Rio de Janeiro, Beco do Azougue, pp. 133-156.

MELENDI Maria Angélica et MIRANDA Wander Melo, 2001, « Um mundo paralelo », *Margens/Márgenes – Caderno de Cultura*, mai 2001, nº 1, Belo Horizonte, pp. 6-9.

PAGOTTO Mariana Bertelli, 2011, « Look Again : The Influence of Vilém Flusser on Brazilian Photographer Rosângela Rennó », *Flusser Studies*, novembre 2011, nº 12, 20 p. En ligne : < http://www.flusserstudies.net/node/294 >, (consulté le 17 septembre 2019).

RENNÓ Rosângela, 1997, *Rosângela Rennó,* São Paulo, EdUSP, 197 p.

ROSÂNGELA RENNÓ. En ligne : < http://www.rosangelarenno.com.br/obras >, (consulté le 17 avril 2019).

VISCONTI Jacopo Crivelli, 2003, « Evidências ocultas », dans *Shattered Dreams : Sonhos despedaçados*, São Paulo, Fundação Bienal de São Paulo, pp. 42-54.

**Sophie RISTELHUEBER**

BARLIANT Claire, 2009, « After the Fact », *Modern Painters*, New York, avril 2009, pp. 60-65.

CAMPANY David, 2013, « What on Earth ? Photography's Alien Landscapes », *Aperture*, été 2013, nº 211, pp. 46-51. En ligne : < www.jstor.org/stable/24473802 >, (consulté le 17 septembre 2019).
GRENIER Catherine, 2010, *Sophie Ristelhueber : La guerre intérieure*, Dijon, Les Presses du réel, 136 p.

HINDRY Ann, 1998, *Sophie Ristelhueber*, Paris, Hazan, 109 p.

LAGEIRA Jacinto, 2010, « Politique du fait », *Ciel Variable*, été 2010, nº 85, pp. 12-20.

LATOUR Bruno, MELLOR David et SCHLESSER Thomas, 2009, *Sophie Ristelhueber : Opérations : [exposition, Jeu de Paume, Paris, du 20 janvier au 22 mars 2009]*, Paris, Éditions du Jeu de Paume, 448 p.

LEQUEUX Emmanuelle, 2002, « Sophie Ristelhueber : l'image n'est pas la vérité », *Aden/Le Monde*, novembre 2002, nº 227, p. 27. En ligne : < https://sophie-ristelhueber.format.com/2965005-arts-l-image-n-est-pas-la-verite >, (consulté le 17 avril 2019).

MAYER Marc, 2009, *Books on Books #3 : Fait*, New York, Editions Errata, 96 p.

MEREWHETER Charles, 1998, « After the Fact », *Grand Street*, printemps 1998, n° 64, pp. 168-179. En ligne : < www.jstor.org/stable/25008315 >, (consulté le 17 septembre 2019).

SANS Jérôme, 1996, *Sophie Ristelhueber, une œuvre de terrain*, Caen, Frac Basse Normandie, 24 p.

SOPHIE RISTELHUEBER. En ligne : < https://sophie-ristelhueber.format.com/ >, (consulté le 17 septembre 2019).

TAMISIER Marc, 2007, *Sur la photographie contemporaine*, Paris, Harmattan, 212 p.

**Marco Paulo ROLLA**

MARCO PAULO ROLLA. En ligne : < http://marcopaulorolla.com/ >, (consulté le 31 juillet 2019).

ROLLA Marco Paulo, 2012, *Vertigem*, Belo Horizonte, Centro de Experimentação e Informação de Arte, 144 p.

**Zbig RYBCZYNSKI**

RYBCZYNSKI Zbigniew, 1997, « Looking to the Future - Imagining the Truth », dans François Penz et Maureen Thomas (eds.), *Cinema and Architecture : From Historical to Digital*, Londres, British Film Institute, 192 p.

VIRILIO Paul, 2003, « The Rybczynski Phenomenon », dans Jeffrey Shaw et Peter Weibel (eds.)*, Future Cinema : The Cinematic Imaginary After Film : [exposition, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Karlsruhe, du 16 novembre 2002 au 30 mars 2003]*, Cambridge (États-Unis d'Amérique), The MIT Press/ZKM, pp. 196-197.

ZBIG RYBCZYNSKI. En ligne: < http://www.zbigvision.com/ >, (consulté le 17 septembre 2019).

ZIELINSKI Siegfried, 2003, « Zbig Vision Ltd. Miniature of Zbigniew Rybczynski », dans Jeffrey Shaw et Peter Weibel (eds.)*, Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film : [exposition : Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Karlsruhe, du 16 novembre 2002 au 30 mars 2003]*, Cambridge (États-Unis d'Amérique), The MIT Press/ZKM, pp. 198-201.

ZIELINSKI Siegfried et WEIBEL Peter (eds.), 2011, *State of Images – The Media Pioneers Zbigniew Rybczynski and Gabor Body : [exposition, Akademie der Künste,*

*Berlin, du 28 octobre 2011 au 1er janvier 2012 ; Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, du 28 janvier au 19 août 2012]*, Nürnberg, Verlag für Moderne Kunst, 156 p.

**Thomas RUFF**

ADAMS James, 2016, « Thomas Ruff exhibition Takes Photography Beyond Reality », *The Globe and Mail*. En ligne : < https://www.theglobeandmail.com/arts/art-and-architecture/thomas-ruff-exhibition-takes-photography-beyond-reality/article29980621/ >, 11 mai 2016 (consulté le 17 septembre 2019).

ARTPRESS, *La photographie, 5.Expérimentations : Valérie Belin, Alain Fleischer, Joan Fontcuberta, Éric Rondepierre, Thomas Ruff, Wolfgang Tillmans*, 2016, Paris, Artpress (coll. « Les grands entretiens d'artpress »), 96 p.

BIENNALE DE VENISE, 1995, *Thomas Ruff : Andere Porträts + 3 D*, Ostfildern (Allemagne), Cantz (coll. « Biennale de Venise »), 57 p.

CENTRE NATIONAL DE LA PHOTOGRAPHIE, 1997, *Thomas Ruff : [exposition, Centre national de la photographie, Paris, du 10 septembre au 17 novembre 1997]*, Paris, Centre national de la photographie, 95 p.

ENWEZOR Okwui, 2019, *Thomas Ruff : Transforming Photography*, New York, David Zwirner Books, 80 p.

SCHWABSKY Barry, 1997, « The End of Objectivity : Thomas Ruff, from "Portraits" to "Other Portraits" », *On Paper*, janvier/février 1997, vol. 1, n° 3, pp. 22-25. En ligne : < https://www.jstor.org/stable/24554518 >, (consulté le 18 mai 2019).

**Gregor SAILER**

DICKSON Andrew, 2018, « A World Tour of Fake Places That Fool the Eye », *The New York Times*. En ligne : < https://www.nytimes.com/2018/07/12/arts/design/gregor-sailer-potemkin-villages.html >, 12 juillet 2018 (consulté le 18 décembre 2018).

GREGOR SAILER. En ligne : < https://www.gregorsailer.com >, (consulté le 18 décembre 2018).

SAILER Gregor, 2017, *The Potemkin village* : *[exposition, Architekturmuseum der TU München - Pinakothek der Moderne, Munich, du 14 septembre 2017 au 7 janvier 2018 ; FO.KU.S Foto Kunst Stadtforum, Innsbruck, du 15 novembre 2017 au 20*

*janvier 2018 ; Krasnoyarsk Biennale of Contemporary Art, Russie, octobre 2017 ; Kehrer Galerie, Berlin, février 2018 ; Cloître Saint-Trophime, Arles, du 2 juillet au 23 septembre 2018]*, Berlin, Kehrer Verlag, 304 p.

SAILER Gregor, MOSER Walter, ZUCKRIEGL Margit, HERTZSCH Wencke, 2012, *Closed cities*, Heidelberg (Allemagne), Kehrer Verlag, 298 p.

**Tomoko SAWADA**

PHILLIPS Christopher et FUKU Norito, 2008, *Heavy Light : Recent Photography and Video from Japan : [exposition, International Center of Photography, New York, du 15 mai au 7 septembre 2008]*, New York, International Center of Photography, 310 p.

RECINOS Eva, 2016, « This Photographer Transformed Herself for 300 Self-Portraits », *Vice*. En ligne : < https://www.vice.com/en_uk/article/ez58xp/tomoko-sawada-transformation-self-portraits-facial-signature >, 27 février 2016 (consulté le 17 septembre 2019).

SAWADA Tomoko, 2015, *Facial Signature*, Japon, Seigensha, 176 p.

SAWADA Tomoko, 2015b, *Kawaii,* Japon, Seigensha, 96 p.

SAWADA Tomoko, 2015c, *Recruit*, Paris, RVB books, non paginé.

SHINER Eric C., 2012, « Fashion Altars, Performance Factors, and Pop Cells : Transforming Contemporary Japanese Art, One Body at a Time », dans Thomas Rimer (ed.), *Since Meiji : Perspectives on the Japanese Visual Arts, 1868-2000*, Honolulu, University of Hawai'i Press, pp. 168-190.

**Romain SEIN**

LES ABATTOIRS, 2018, « Gravité Zéro : Une exploration artistique de l'aventure spatiale ». En ligne : < https://www.lesabattoirs.org/expositions/gravite-zero >, (consulté le 26 avril 2019).

PRUNET Camille, 2018, « La tentation de l'espace », *Point Contemporain*. En ligne : < http://pointcontemporain.com/la-tentation-de-lespace/ >, (consulté le 26 avril 2019).

ROMAIN SEIN. En ligne : < http://www.lonelypalace.com/ >, (consulté le 26 avril 2019).

SEIN Romain, 2017, *Lever de Terre*. En ligne :
< http://www.lonelypalace.com/NEW/index.php?/projects/x-lever-de-terre---2017/ >, (consulté le 26 avril 2019).

**Regina SILVEIRA**

ITAÚ CULTURAL, 2018, *Consciência cibernética[?] : [exposition, Itaú Cultural, São Paulo, de juin à août 2017]*, São Paulo, Itaú Cultural, 120 p.

SILVEIRA Regina. En ligne : < https://reginasilveira.com >, (consulté le 6 mai 2019).

**Cindy SHERMAN**

ARTPRESS, *La photographie, 4.L'image construite : Ph.-L. diCorcia, Gilbert & George, David Nebreda, Bettina Rheims, Andres Serrano, Cindy Sherman*, 2016, Paris, Artpress (coll. « Les grands entretiens d'artpress »), 116 p.

BONNOTTE Catherine, 1982, *Cindy Sherman : déjà vu : [exposition, Dijon, 25 octobre au 13 novembre 1982]*, Dijon, le Coin du miroir, 22 p.

BURTON Johanna, 2006, *Cindy Sherman*, Cambridge, MIT Press, 222 p.

CAPC-MUSEE D'ART CONTEMPORAIN BORDEAUX, 1992, *Périls et colères : Asta Gröting, Clegg & Guttmann, Fabrice Hybert, Cindy Sherman : [exposition, CAPC-Musée d'art contemporain, Bordeaux, du 22 mai au 6 septembre 1992]*, Bordeaux, CAPC-Musée d'art contemporain, 118 p.

DURAND Régis, *Cindy Sherman : [exposition, Jeu de paume, Paris, du 16 mai au 3 septembre 2006]*, Paris, Flammarion/Musée du Jeu de paume, 2006, 319 p.

KAISER Philipp, 2016, *Cindy Sherman : Imitation of Life : [exposition, The Broad, Los Angeles, du 11 juin au 2 octobre 2016]*, Los Angeles, DelMonico Books, 159 p.

KRAUSS Rosalind E., SHERMAN Cindy et BRYSON Norman, 1993, *Cindy Sherman, 1975-1993*, New York, Rizzoli, 240 p.

MASANÈS Fabrice, 1999, *Portrait et Travestissement entre Peinture et Photographie de Gustave Courbet à Cindy Sherman*, thèse de doctorat en arts et archéologie (dir. José Vovelle), Université Paris I Panthéon-Sorbonne, Paris, 789 p.

MUSEE D'ART ET D'INDUSTRIE SAINT-ETIENNE, 1983, *Cindy Sherman : [exposition, Musée d'Art et d'Industrie, Saint-Etienne, de décembre 1983 à janvier 1984]*, Saint-Etienne, Musée d'Art et d'Industrie, 31 p.

MUSEUM OF CONTEMPORARY ART, 1997, *Cindy Sherman : retrospective* : *[exposition, Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 1997]*, Londres, Thames & Hudson, 219 p.

MUSÉE NATIONAL D'ART MODERNE-CENTRE DE CRÉATION INDUSTRIELLE, 1993, *L'envers des choses : Annette Messager, Cindy Sherman, George Kuchar : [exposition, studio des Galeries contemporaines du Musée national d'art moderne-Centre de création industrielle, Paris, du 7 septembre au 11 octobre 1993]*, Paris, Centre Georges Pompidou, non paginé.

RESPINI Eva, 2012, *Cindy Sherman : [exposition, Museum of Modern Art, New York, du 26 février au 11 juin 2012]*, New York, Hazan, 263 p.

RICE Shelley, 1999, *Inverted Odysseys : Claude Cahun, Maya Deren, Cindy Sherman* : *[exposition, Grey Art Gallery, New York, du 16 novembre 1999 au 29 janvier 2000]*, Cambridge (États-Unis d'Amérique), The MIT Press, 168 p.

SCHOR Gabriele, 2012, *Cindy Sherman : The Early Works 1975-1977*, Ostfildern (Allemagne), Hatje Cantz, 375 p.

SCHLÜTER Maik, 2004, *Cindy Sherman : Clowns* : *[exposition, Kestnergesellschaft, Hanovre, du 23 septembre au 7 novembre 2004]*, Munich, Schirmer-Mosel, 60 p.

SEHGAL Parul, 2018, « The Ugly Beauty of Cindy Sherman's Instagram Selfies », *The New York Times.* En ligne :
< https://www.nytimes.com/interactive/2018/10/05/magazine/instagram-cindy-sherman-ugly-beauty.html >, 5 octobre 2018 (consulté le 11 août 2019).

SHERMAN Cindy, 2007, *A Play of Selves*, Ostfildern (Allemagne), Hatje Cantz, 127 p.

SHERMAN Cindy, 2003, *The Complete Untitled Film Stills*, New York, The Museum of Modern Art, 164 p.

SHERMAN Cindy et DANTO Arthur Coleman, 1991, *History Portraits*, Munich, Schirmer Mosel, 63 p.

STOCCHI Francesco, 2007, *Cindy Sherman*, Milan, Electa, 107 p.

**Amalia ULMAN**

AMALIA ULMAN. En ligne : < https://amaliaulman.eu/ >, (consulté le 15 juillet 2019).

AMALIA ULMAN (Instagram). En ligne :
< https://www.instagram.com/amaliaulman/ >, (consulté le 15 septembre 2019).

ARTURO ABREU Manuel, BOSMA Josephine, DRISCOLL Megan, MOSS Ceci, PAGOLA Lila et SOULELLIS Paul, 2019, *The Art Happens Here : Net Art Anthology*, New York, Rhizome, 400 p.

BASAR Shumon, COUPLAND Douglas et OBRIST Hans-Ulrich, 2015, *The Age of Earthquakes : A Guide to the Extreme Present*, New York, Blue Rider Press, 253 p.

BAKER Simon et MORAN Fiontán, 2016, *Performing for the Camera : [exhibition Tate Modern, Londres, du 18 février au 12 juin 2016]*, Londres, Tate Publishing, 240 p.

BBC, 2016, *The Instagram Artist Who Fooled Thousands.* En ligne :
< http://www.bbc.com/culture/story/20160307-the-instagram-artist-who-fooled-thousands >, 7 mars 2016 (consulté le 17 juillet 2019).

CNN, 2018, *The Provocative Instagram Art Hoax that Fooled Thousands*. En ligne :
< https://www.cnn.com/style/article/amalia-ulman-instagram-excellences-perfections/index.html >, 29 mars 2018 (consulté le 18 juillet 2019).

COSTA Thiago, 2019, « Forjando narrativas do eu através de registros de si: Amalia Ulman e sua encenação com selfies no Instagram », *Palíndromo*, maio 2019, vol. 11, nº 24, pp. 137-151. En ligne : < http://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/12569/10132 >, (consulté le 18 juillet 2019).

DAZED, 2018, *How this 2014 Instagram Hoax Predicted the Way We Now Use Social Media.* En ligne : < https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/39375/1/amalia-ulman-2014-instagram-hoax-predicted-the-way-we-use-social-media >, 14 mars 2018 (consulté le 18 juillet 2019).

KHOLEIF Omar, 2018, *The Artists Who Will Change the World*, Londres, Thames & Hudson, 192 p.

MAGUIRE Emma, 2019, « Constructing the "Instagirl", Deconstructing the Self-Brand : Amalia Ulman's Instagram Hoax », *The European Journal of Life Writing*, 2019, vol. VIII, pp. 12-32. En ligne : < https://ejlw.eu/article/view/35546/33120 >, (consulté le 18 juillet 2019).

MAGUIRE Emma, 2018, *Gender and Self-mediation in Digital Economies Front Cover Image for Girl*, Switzerland, Palgrave Macmillan, 216 p.

RESPINI Eva, 2018, *Art in the Age of the Internet : 1989 to Today*, New Haven, Yale University Press, 316 p.

ULFSDOTTER Boel et ROGERS Anna Backman, 2018, *Female Agency and Documentary Strategies : Subjectivities, Identity and Activism*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 207 p.
ULMAN Amalia, 2018, *If You Dont Pay My Bills*, Munich, Prestel Publishing, 240 p.

ULMAN Amalia, 2017, *Bob a Job is a Job is a Job*, Paris, Jean Boîte éditions, 12 p.

VULTURE, 2014, *How Amalia Ulman Became an Instagram Celebrity*. En ligne : < https://www.vulture.com/2014/12/how-amalia-ulman-became-an-instagram-celebrity.html >, 18 décembre 2014 (consulté le 6 août 2019).

**Valerio VIEIRA**

ANDRADE Joaquim Marçal Ferreira de, 1994, « Preciosidades do acervo – Os trinta Valérios », *Anais da Biblioteca Nacional,* Rio de Janeiro, Biblioteca Nacional, p. 218.

ELIAS Érico, 2018, « VALERIO: pequena história de um fotofilme », *Studium*, mars 2018, n° 39, pp. 5-17. En ligne :
< http://www.studium.iar.unicamp.br/39/01/index.html# >, (consulté le 21 mars 2018).

ITAÚ CULTURAL, 2017, *Os Trinta Valérios*. En ligne :
< http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra5802/os-trinta-valerios >, 17 novembre 2017 (consulté le 19 juillet 2019).

KOSSOY Boris, 2002, *Dicionário histórico-fotográfico brasileiro : fotógrafos e ofício da fotografia no Brasil (1833-1910)*, São Paulo, Instituto Moreira Salles, 408 p.

KOSSOY Boris, 1980, *Origens e Expansão da fotografia no Brasil : século XIX*, Rio de Janeiro, Funarte, 125 p.

MENDES Ricardo, 2006, *O Valério cumprimenta-vos : persona e invenção na virada do século*, São Paulo, Museu da Imagem e do Som, p. 5-10.

VALÉRIO Vieira, 2017, « Rio », *Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras*, São Paulo, Itaú Cultural, 2017.

WANDERLEY Andrea C. T., 2017, « Os trinta Valérios, uma fotografia bem-humorada de Valério Vieira (1862–1941) », *Brasiliana Fotografica*. En ligne :
< http://brasilianafotografica.bn.br/?tag=valerio-vieira >, 21 mars 2017 (consulté le 19 juillet 2019).

**Jeff WALL**

ARTPRESS, *La photographie, 1.Des histoires : Roy Arden, Dominique Baqué, Clément Chéroux, Jan Dibbets, Régis Durand, Michel Frizot, Michel Poivert, Jeff Wall*, 2016, Paris, Artpress (coll. « Les grands entretiens d'artpress »), 104 p.

BELTING Hans, 2009, *Looking Through Duchamp's Door : Art and Perspective in the Work of Duchamp, Sugimoto, Jeff Wall*, Cologne, Verlag der Buchhandlung Walther König, 192 p.

BLESSING Jennifer, 2007, *Jeff Wall : Exposure : [exposition, Deutsche Guggenheim, Berlin, du 3 novembre 2007 au 20 janvier 2008]*, New York, Guggenheim Museum, 59 p.

BOISARD Julie, 2012, « Jeff Wall : "faux réels" ? », *Sociétés & Représentations*, 2012, n° 33, p. 105-118. En ligne : < https://doi.org/10.3917/sr.033.0105 >, (consulté le 23 décembre 2018).

BURNETT Craig, 2005, *Jeff Wall*, Londres, Tate Publishing, 121 p.

CHEVRIER Jean-François, 2006, *Jeff Wall*, Paris, Hazan, 440 p.

CHEVRIER Jean-François, 1995, *Jeff Wall* : *[exposition, the Museum of Contemporary Art, Chicago, du 24 juin au 20 août 1995]*, Londres, Whitechapel Art Gallery, 95 p.

CHEVRIER Jean-François, 2015, *Jeff Wall : Smaller Pictures* : *[exposition, Fondation Henri Cartier-Bresson, Paris, du 9 septembre au 20 décembre 2015]*, Paris, Editions Xavier Barral, 105 p.

CRIQUI Jean-Pierre, SALÉ Marie-Pierre, LEE John, 2006, *Jeff Wall, Paul Cézanne* : *[exposition, Musée d'Orsay, Paris, du 24 octobre 2006 au 14 janvier 2007]*, Paris, Argol, 64 p.

DE DUVE Thierry, GROYS Boris et PÉLENC Arielle, 1996, *Jeff Wall*, Londres, Phaidon, 160 p.

FRASER Marie, 2004, « Le narrateur dans l'image. Analyse comparative d'une photographie de Jeff Wall et d'un texte de Walter Benjamin », *RACAR: revue d'art canadienne*, 2004, vol. 29, n° 1/2, pp. 65-74. En ligne : < https://www.jstor.org/stable/42630695?seq=1#page_scan_tab_contents >, (consulté le 3 février 2019).

VASUDEVAN Alexander, 2007, « “The Photographer of Modern Life” : Jeff Wall's photographic materialism », *Cultural Geographies*, octobre 2007, vol. 14, n° 4, pp. 563-588. En ligne : < https://www.jstor.org/stable/44251179 >, (consulté le 17 octobre 2019).

WAGSTAFF Sheena, 2005, *Jeff Wall : photographs 1978-2004*, Londres, Tate Publishing, 79 p.

WALL Jeff, 1986, *Transparencies*, Munich, Schirmer/Mosel, 109 p.

WALL Jeff, 1996, *Landscapes and Other Pictures*, Wolfsburg/Ostfieldern/Ruit, Kunstmuseum Wolfsburg/Cantz, 88 p.

WALL Jeff, HERZOG Jacques et URSPRUNG Philip, 2004, *Pictures of Architecture, Architecture of Pictures : A Conversation Between Jacques Herzog and Jeff Wall*, Vienne/Londres, Springer, 76 p.

WALL Jeff et MUSEUM OF MODERN ART, 2007, *Jeff Wall : Selected Essays and Interviews*, New York, Museum of Modern Art, 352 p.

**Gillian WEARING**

BENEDICTUS Leo, 2009, « Artist Gillian Wearing’s best shot », *The Guardian : [interview]*. En ligne : < https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/apr/09/artist-gillian-wearing-best-shot >, 9 avril 2009 (consulté le 2 juillet 2019).

BLESSING Jennifer, 2016, « Gillian Wearing », *Aperture*, hiver 2016, n° 225, pp. 60-63. En ligne : < https://www.jstor.org/stable/44404711 >, (consulté le 13 juillet 2019).

CRADDOCK Sacha, 2015, *Gillian Wearing* : *[exposition, Institut Valencià d'art modern, Valence, du 24 septembre 2015 au 24 janvier 2016]*, Valence, Institut Valencià d'Art Modern-Centre Julio Gonzalez, 110 p.

FERGUSON Russell, DE SALVO Donna et SLYCE John, 1999, *Gillian Wearing*, Londres, Phaidon, 160 p.

GUGGENHEIM, *Gillian Wearing : Trauma and the Uncanny*. En ligne : < https://www.guggenheim.org/arts-curriculum/topic/gillian-wearing >, (consulté le 13 juillet 2019).

HOWGATE Sarah, 2017, *Gillian Wearing and Claude Cahun : Behind the Mask, Another Mask : [exposition, National Portrait Gallery, Londres, du 9 mars au 29 mai 2017]*, Londres, National Portrait Gallery, 208 p.

KRYSTOF Doris, 2012, *Gillian Wearing* : *[exposition, Pinakothek der Modern, Munich, du 1er mars au 9 juin 2013]*, Munich, Pinakothek der Moderne, 251 p.

MOLON Dominic et SCHWABSKY Barry, 2002, *Gillian Wearing : Mass Observation* : *[exposition, Museum of Contemporary Art, Chicago, du 19 octobre 2001 au 19 janvier 2002]*, Chicago, Museum of Contemporary Art, 120 p.

MUSÉE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS, 2001, *Gillian Wearing : sous influence : [exposition, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, Paris, du 10 mars au 6 mai 2001]*, Paris, Paris Musées, 74 p.

TATE, *Gillian Wearing : Self Portrait as My Sister Jane Wearing : 2003*. En ligne : < https://www.tate.org.uk/art/artworks/wearing-self-portrait-as-my-sister-jane-wearing-p81099 >, (consulté le 13 juillet 2019).

WEARING Gillian, 2017, *Family Stories*, Berlin, Hatje Cantz, 94 p.

WEARING Gillian et TURNER Gillian T., 1998, « Gillian Wearing », *Bomb*, printemps 1998, n° 63, pp. 34-41. En ligne : < https://www.jstor.org/stable/40425557 >, (consulté le 13 juillet 2019).

**Li WEI**

CABOS Marine et WEI Li, 2013, *Li Wei : Lightness*, Hong Kong, Thircuir, 82 p.

FRAMPIER Marie, 2013, « Li Wei », *Critique d'art*. En ligne : < http://journals.openedition.org/critiquedart/5495 >, 1er novembre 2013 (consulté le 28 février 2018).

FROGIER Larys et PARC DE LA VILLETTE, 2012, *Li Wei : [exposition, Parc de la Villette, Paris, du 20 mars au 19 août 2012]*, Arles/Paris, Actes Sud/Parc de la Villette, 69 p.

LI WEI. En ligne : < http://www.liweiart.com/ >, (consulté le 28 février 2018).

MANONELLES Laia, 2008, « Juegos de la realidad y la ficción : Entrevista a Li Wei », *Lápiz: Revista internacional del arte*, 2008, n° 239, pp. 25-35.

NAVARRO Mariano, 2006, « Li Wei, el pensar como acto reflejo », *El Cultural*. En ligne : < https://elcultural.com/Li-Wei-el-pensar-como-acto-reflejo >, 19 janvier 2006 (consulté le 27 février 2018).

WEI Li, 2011, *Li Wei*, Bologne (Italie), Damiani, 112 p.

# LISTE DES IMAGES

## 1. PLANCHE I

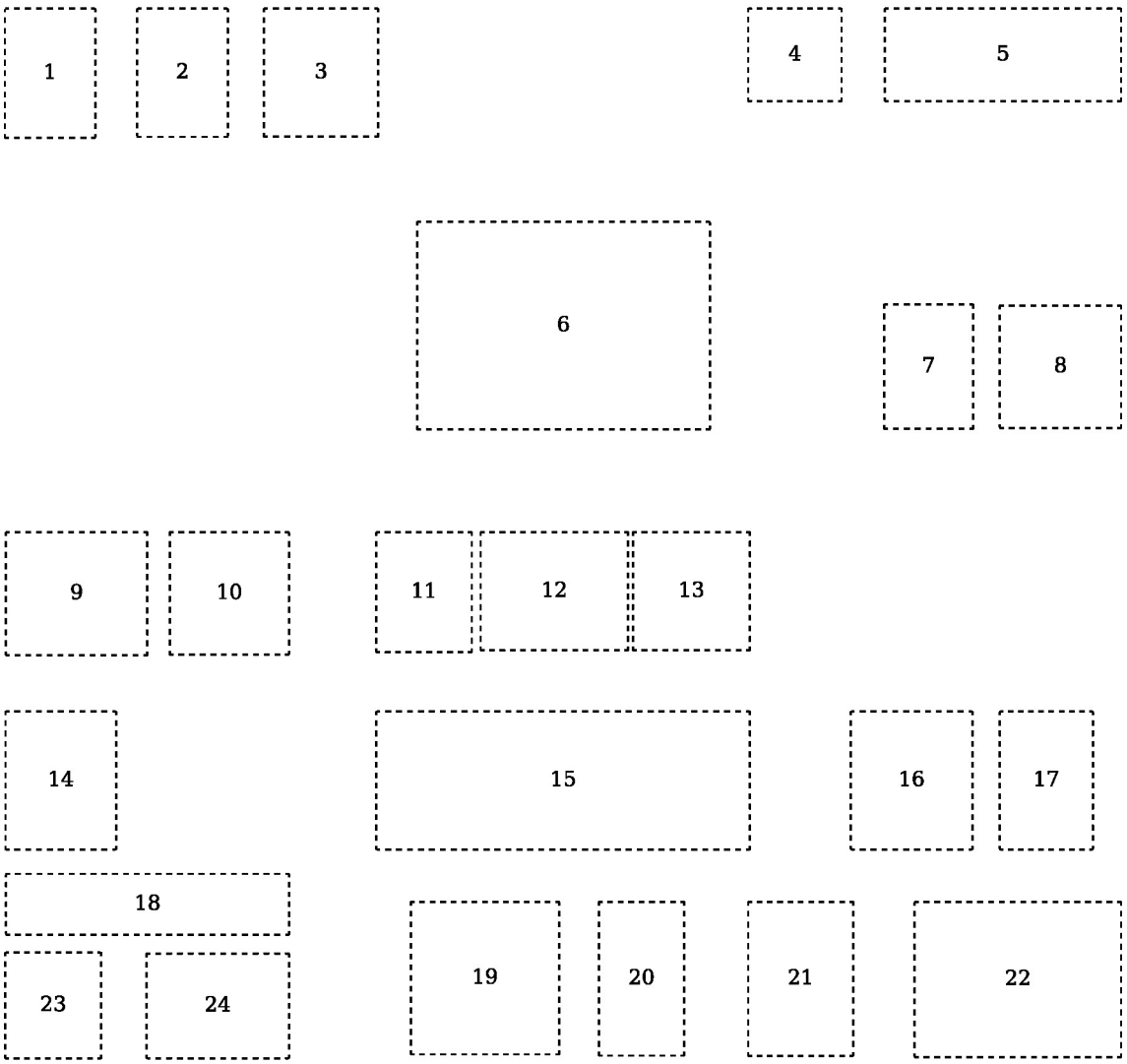



Image 1 : Nobukho Nqaba, *Undibizela kuwe II*, 2016. Source : https://visi.co.za/ndiyayekelela-by-nobukho-nqaba-at-akaa-art-fair/

Image 2 : Agnès Geoffray, *Laura Nelson*, 2011. Source : https://www.agnesgeoffray.com/photos/LN_gp1614793.html

Image 3 : Joan Fontcuberta, *The Miracle of Levitation*, 2002. Source : http://fontcuberta.com/

Image 4 : Joan Fontcuberta, *The Miracle of Invisibility II*, 2002. Source : http://www.zabriskiegallery.com/joan-fontcuberta-selected-artwork2

Image 5 : Duane Michals, *The Spirit Leaves the Body*, 1968. Source : http://www.dcmooregallery.com/artists/duane-michals

Image 6 : Li Wei, *Walk Space*, 2000. Source :
http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 7 : Joan Fontcuberta, *The Miracle of Walking on Water*, 2002. Source :
http://www.zabriskiegallery.com/joan-fontcuberta-selected-artwork2

Image 8 : Li Wei, *Mirror Hong Kong*, 2006. Source :
http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 9 : René Magritte, *Les amants IV*, 1928. Source :
https://twitter.com/LadyRocknRoller

Image 10 : Li Wei, *Dream Like Love*, 2003. Source :
http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 11 : Yves Klein, *Le saut dans le vide*, 1960. Source :
http://www.yvesklein.com/fr/selection-d-oeuvres/view/643/leap-into-the-void/

Image 12 : Richard Drew, *The Falling Man*, 2001. Source :
https://allthatsinteresting.com/the-falling-man

Image 13 : Li Wei, *25 Levels of Freedom*, 2004. Source :
http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 14 : Weronika Gesicka, *Untitled #1* (série *Traces*), 2015–2017. Source :
http://weronikagesicka.com/en/gallery/

Image 15 : Li Wei, *Li Wei Falls to France*, 2006. Source :
http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 16 : Li Wei, *Mirror 010-01*, 2000. Source :
http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 17 : Li Wei, *Mirror 010-03*, 2000. Source :
http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 18 : Li Wei, *Baobao and I*, 2001. Source :
http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 19 : Hans Bellmer, *Les jeux de la poupeé*, 1938-1949. Source :
https://www.photo.rmn.fr/archive/09-539448-2C6NU03K2X9O.html

Image 20 : Joan Jonas, *Mirror Piece I*, 1969. Source :
https://www.guggenheim.org/artwork/24749

Image 21 : Joan Fontcuberta, *The Miracle of the Mirror – Lewis Carroll*, 2002.
Source : http://fontcuberta.com/

Video 22 : Jean Cocteau, *Le Sang d'un poète – La traversée du miroir* (extrait), 1930.
Source : https://archive.org/details/JeanCocteauLeSangDunPote1930

Image 23 : Amateur Anonyme, Sans titre, c. 1900. Source : GUNTHERT André et POIVERT Michel (eds.), 2016, *L'art de la photographie : des origines à nos jours*, Paris, Citadelles & Mazenod, p. 267.

Video 24 : Georges Méliès, *Un homme de têtes* (extrait), 1898. Source : https://archive.org/details/GeorgesMeliesUnHommeDeTete1898

## 2. PLANCHE II

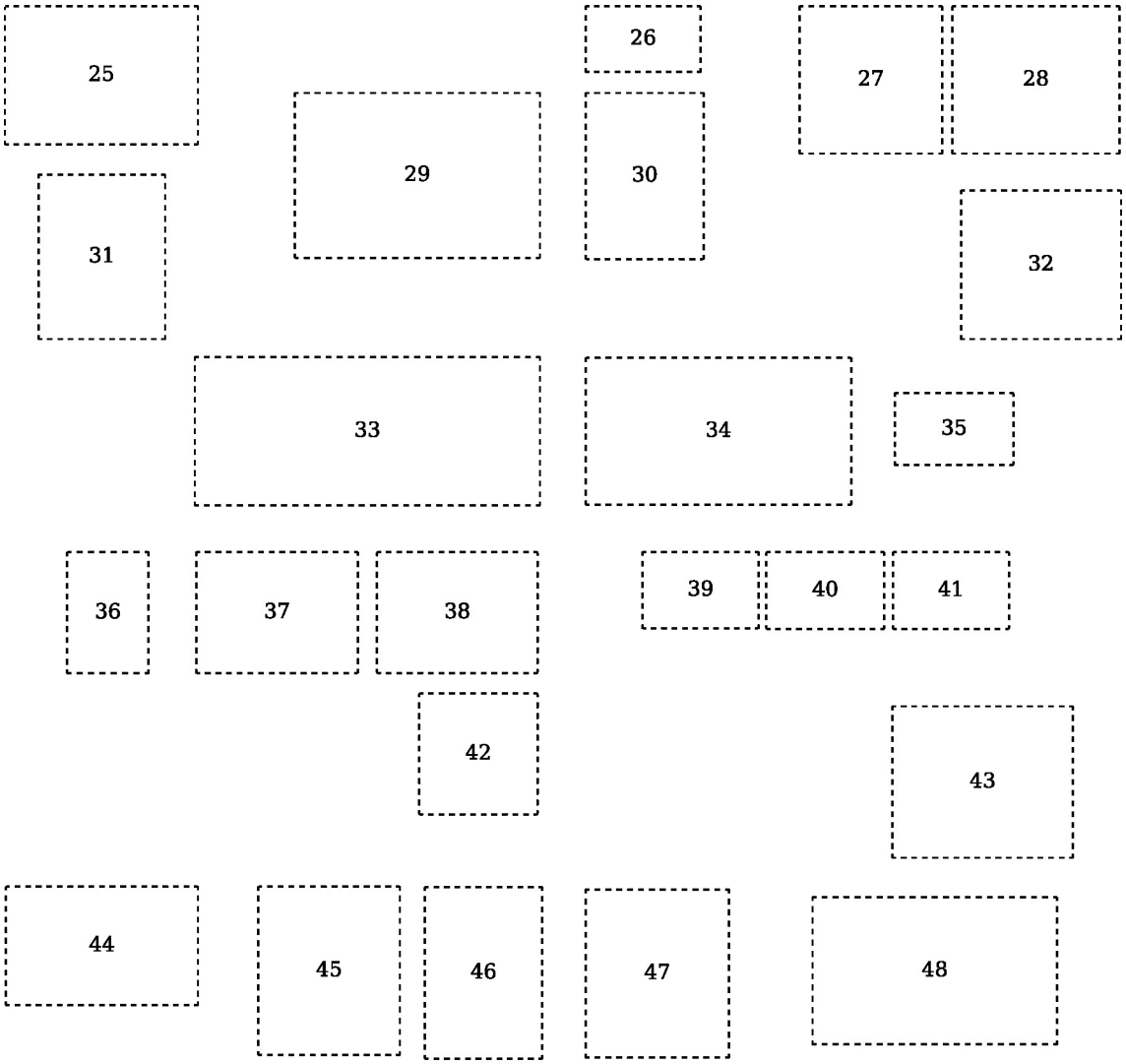



Image 25 : Christian Waldvogel, *Sternenleucthkasten*, 2013. Source : https://www.waldvogel.com/narratives/space-from-space.html

Image 26 : Georges Méliès, *Le Voyage dans la Lune* (photogramme), 1902. Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Voyage_dans_la_Lune

Image 27 : John William Draper, *One of the First Pictures Ever Taken of the Moon*, 1840. Source : https://time.com/3805947/the-first-photograph-of-the-moon/

Image 28 : Giandomenico Cassini, *Carte de la Lune de Giovanni Domenico Cassini*, 1679. Source : http://expositions.obspm.fr/cassini/pages/travaux5.php

Image 29 : Antonio Dias, *Anywhere Is My Land*, 1968. Source : https://www.newcitybrazil.com/2018/10/02/the-restless-shapeshifter-antonio-dias-1944-2018/

Image 30 : Galileo Galilei, *Moon Drawings*, 1610. Source : https://ourplnt.com/moon-drawings-galileo-galilei

Image 31 : Christian Waldvogel, *Dear Jim Voss, how does Space look from Space?*, 2006. Source : https://www.waldvogel.com/narratives/space-from-space.html

Video 32 : Nicolas Gourault, *Le Limaçon* (extrait), 2014. Source : http://nicolasgourault.fr/films/le-limacon

Image 33 : Katie Paterson, *Colour Field*, 2016. Source : http://katiepaterson.org/portfolio/colour-field/

Image 34 : Event Horizon Telescope, Première image d'un trou noir galaxie Messier-87, 2019. Source : https://eventhorizontelescope.org/

Image 35 : Nicolas Gourault, *Le Limaçon* (photogramme), 2014. Source : https://vimeo.com/148073179

Image 36 : Theodora Barat, *In-situ*, 2016–2018. Source : https://cargocollective.com/theodorabarat/In-situ

Image 37 : Fritz Lang, *La femme sur la lune* (photogramme), 1929. Source : https://theface.com/culture/films-that-told-the-future-002-woman-in-the-moon

Image 38 : Jean-Pierre Bekolo, *Une Africaine dans l'espace* (photogramme), 2007–2008. Source : https://flic.kr/ps/83VDU

Image 39 : Lucien Bull, Rupture d'une bulle de savon par un projectile (photogramme), 1904. Source : https://youtu.be/j0do7lQH3ms

Image 40 : Lucien Bull, Rupture d'une bulle de savon par un projectile (photogramme), 1904. Source : https://youtu.be/j0do7lQH3ms

Video 41 : Lucien Bull, Rupture d'une bulle de savon par un projectile, 1904. Source : https://youtu.be/j0do7lQH3ms

Video 42 : Jean-Pierre Bekolo, *Une Africaine dans l'espace* (extrait), 2007–2008. Source : https://youtu.be/WMzjKWyBK4o

Image 43 : Joan Fontcuberta, *Superficie de Kadok amb la seva Lluna Hexar*, 1997. Source : http://fontcuberta.com/

Image 44 : Joan Fontcuberta, *Ivan atento al comentario de su sombra*, 1997. Source : https://www.artsy.net/artwork/joan-fontcuberta-serie-sputnik-ivan-atento-al-comentario-de-su-sombra

Image 45 : Joan Fontcuberta, *Estudi orogràfic d'una zona oriental de l'asteroide Kadok*, 1997. Source : http://fontcuberta.com/

Image 46 : James Nasmyth, *Plate X - Theophilus Cyrillus and Catharina*, 1874. Source : http://web.mit.edu/redingtn/www/netadv/SP20141020.html

Image 47 : Illustration issue du livre de Bernard de Fontenelle, *Entretiens sur la pluralité des mondes*, 1686. Source : https://www.larousse.fr/encyclopedie/images/Fontenelle_Entretiens_sur_la_pluralit%c3%a9_des_mondes__le_Syst%c3%a8me_solaire/1312672

Image 48 : Jean-Jacques Grandville, illustration issue du livre *Un autre Monde*, 1842. Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Grandville

## 3. PLANCHE III

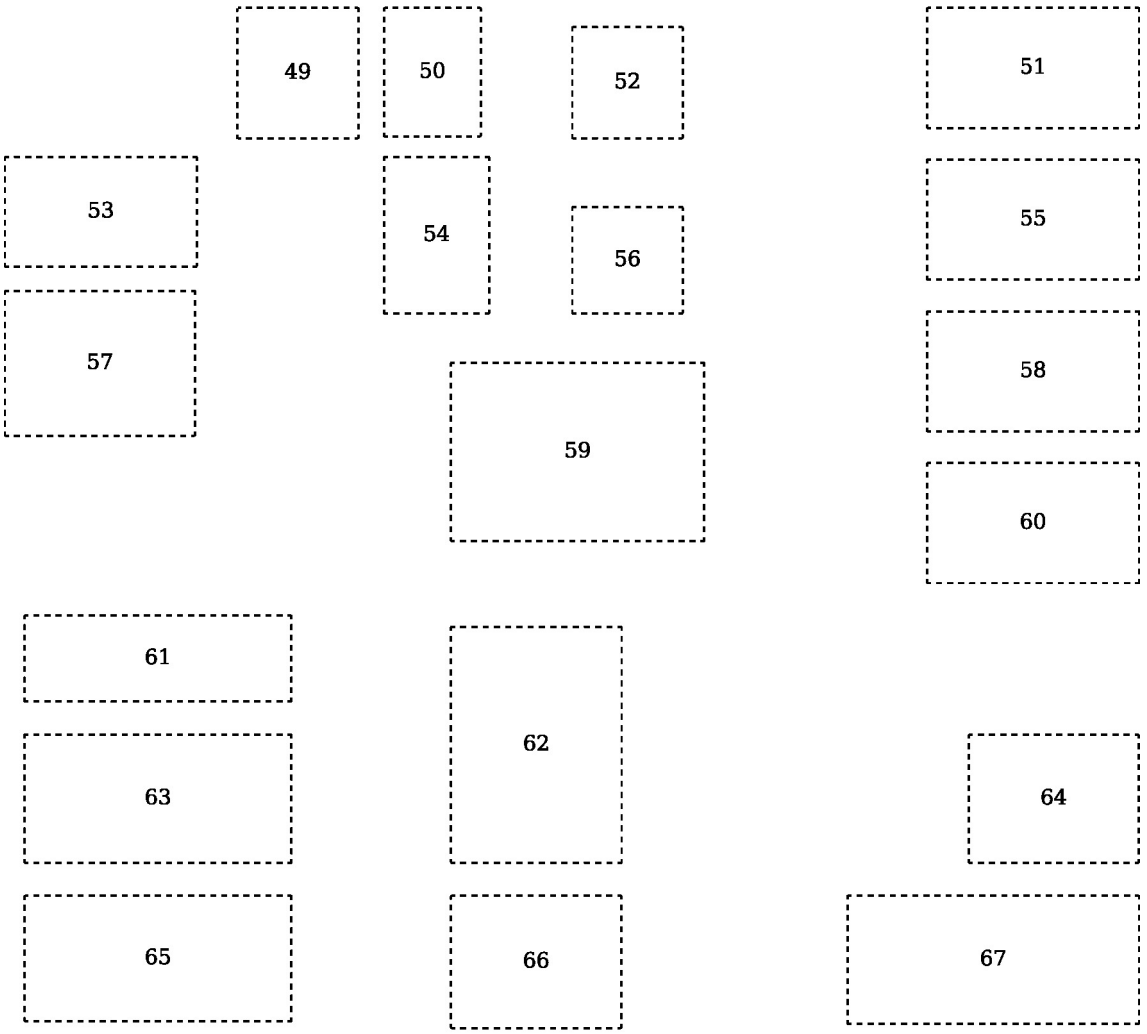



Image 49 : Henrique Alvim Corrêa, *La Guerre des Mondes - Livre Premier. L'arrivée des Martiens*, 1906. Source : https://www.pinterest.ch/pin/368732906742045 89/

Image 50 : Chesley Bonestell, *Descent to the Moon Miles Above the Surface*, 1961. Source : https://www.bonestell.org/Image-Gallery.aspx

Video 51 : Romain Sein, *Lever de Terre* (demo), 2017. Source : https://vimeo.com/210850269

Image 52 : Antonio Dias, *Monument to the Memory*, 1970. Source : https://www.cambiaste.com/fr/vente-0169/antonio-dias-1944-2.asp

Image 53 : Andres Dobler, *No Man's Land*, 2006. Source : https://www.zerodeux.fr/10-andres-dobler-no-manslandcourtesy-the-artiste-zurich/

Image 54 : Theodora Barat, *In-situ 2*, 2016-2018. Source : https://cargocollective.com/theodorabarat/In-situ

Image 55 : Romain Sein, *Lever de Terre* (photogramme), 2017. Source : https://vimeo.com/210850269

Image 56 : Antonio Dias, *The Space Between*, 1969. Source : https://www.newcitybrazil.com/2018/10/02/the-restless-shapeshifter-antonio-dias-1944-2018/

Image 57 : Chesley Bonestell, *Domed Colony on Mars*, 1976. Source : https://www.bonestell.org/Image-Gallery.aspx

Image 58 : Romain Sein, *Lever de Terre* (photogramme), 2017. Source : https://vimeo.com/210850269

Image 59 : Jean-Pierre Bekolo, *Une Africaine dans l'espace* (photogramme), 2007–2008. Source : https://youtu.be/WMzjKWyBK4o

Image 60 : Romain Sein, *Lever de Terre* (photogramme), 2017. Source : https://vimeo.com/210850269

Image 61 : Henry Darger, *Untitled (Battle Scene during Lightning Storm. Naked Children with Rifles)*, s. d. Source : http://collection.folkartmuseum.org/objects/4610/untitled-doublesided

Image 62 : Étienne-Jules Marey, *Homme qui marche*, c. 1883. Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89tienne-Jules_Marey

Image 63 : Mariko Mori, *Pure Land*, 1996–1997. Source : https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary/a/mariko-mori-pure-land

Video 64 : Regina Silveira, *Odisséia* (demo), 2017. Source : https://reginasilveira.com/filter/realidadevirtual/ODISSEIA

Image 65 : Julien Creuzet, *Maïs Chaud Marlboro* (photogramme), 2018. Source : https://www.arts-in-the-city.com/2019/03/01/julien-creuzet/

Video 66 : Ed Emshwiller, *Sunstone* (extrait), 1979. Source : https://archive.org/details/1979EDEMSWHILLERSUNSONTEOK

Image 67 : Regina Silveira, *Odisséia* (photogramme), 2017. Source : https://reginasilveira.com/filter/realidadevirtual/ODISSEIA

## 4. PLANCHE IV

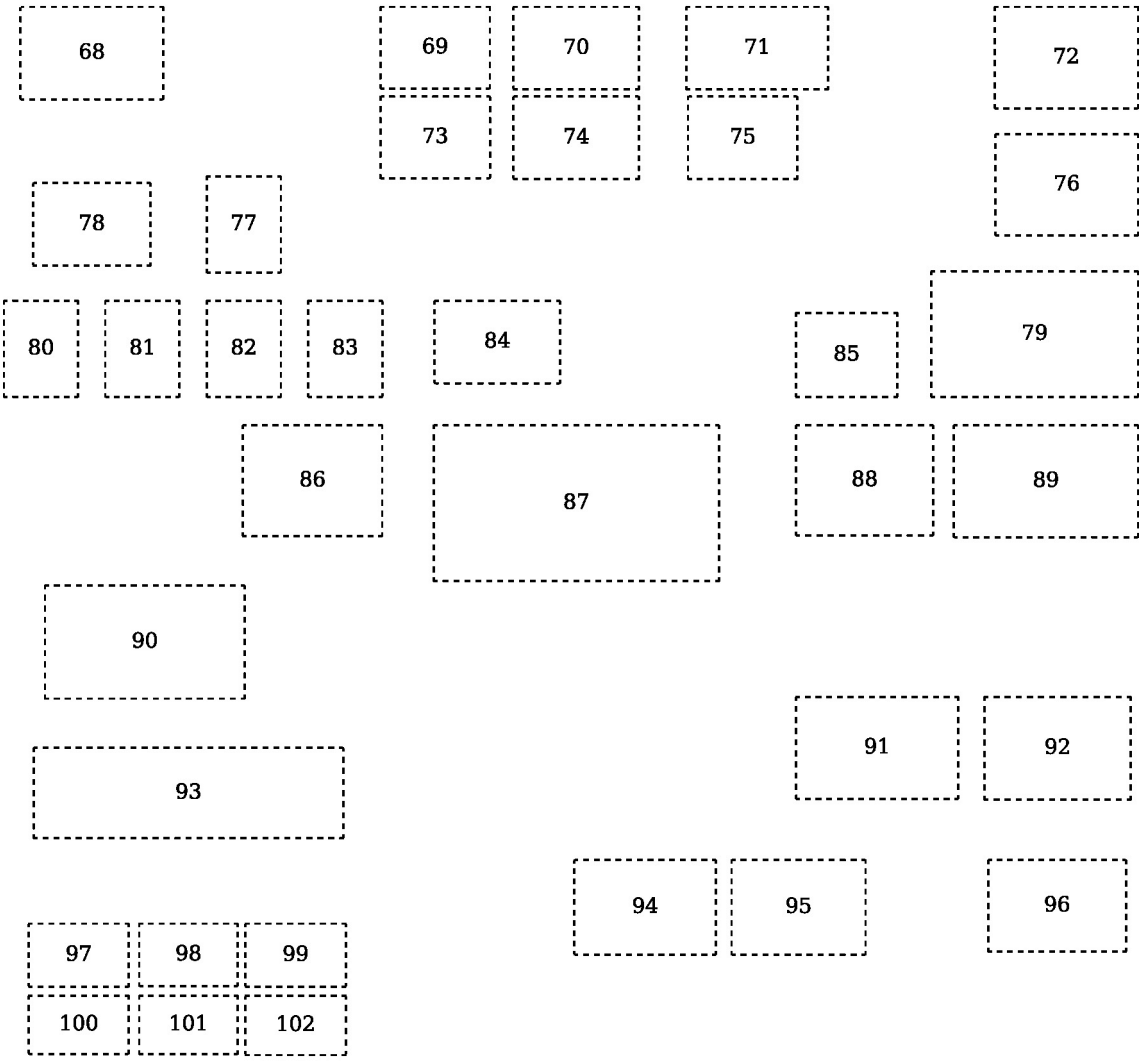



Image 68 : Walid Raad (The Atlas Group), *Beyrouth 82 – City II*, 1982-2004. Source : https://www.museoreinasofia.es/prensa/nota-de-prensa/atlas-group-1989-2004-proyecto-walid-raad

Image 69 : *Adolf Hitler, Joseph Goebbels et Leni Riefenstahl*, photographie originale, 1937. Source : https://allthatsinteresting.com/famous-photoshopped-photos

Image 70 : Agnès Geoffray, *Libération*, 2011. Source : https://www.agnesgeoffray.com/photos/Liberation2_gp1678340.html

Image 71 : Anonyme, photographie utilisée pour illustrer la rumeur contre Marielle Franco, s. d. Source : https://www.elpais.com.uy/mundo/noticias-falsas-marielle-franco-propagan-redes-sociales.html

Image 72 : An-My Lê, *Security and Stabilization Operations : Graffiti* (Go Home), 2003–2004. Source : https://anmyle.com/29-palms-1

Image 73 : *Adolf Hitler et Leni Riefenstahl (Joseph Goebbels effacé)*, photographie manipulée, s.d. Source : https://allthatsinteresting.com/famous-photoshopped-photos

Image 74 : Agnès Geoffray, *Libération*, 2011. Source : https://www.agnesgeoffray.com/photos/Liberation2_gp1678340.html

Image 75 : Anonyme, *Frota Stil e Bolsoninho VP* (mème Internet crée à partir de la photographie utilisée pour illustrer la rumeur contre Marielle Franco), 2018. Source : https://www.facebook.com/jovensdeesquerda/posts/809446719256508/

Image 76 : An-My Lê, *Security and Stabilization Operations : Graffiti* (Good Saddam), 2003–2004. Source : https://anmyle.com/29-palms-1

Image 77 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *This is for fight / This is for fun*), 2012. Source : http://www.mariequeau.com/?p=2920

Image 78 : An-My Lê, *Rescue*,1999–2002. Source : https://anmyle.com/small-wars-1

Image 79 : Gregor Sailer, *Sans titre* (série *The Potemkin Village*), 2015–2017. Source : https://gregorsailer.com/The-Potemkin-Village

Image 80 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *This is for fight / This is for fun*), 2012. Source : http://www.mariequeau.com/?p=2920

Image 81 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *This is for fight / This is for fun*), 2012. Source : http://www.mariequeau.com/?p=2920

Image 82 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *This is for fight / This is for fun*), 2012. Source : http://www.mariequeau.com/?p=2920

Image 83 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *This is for fight / This is for fun*), 2012. Source : http://www.mariequeau.com/?p=2920

Image 84 : Robert Capa, *Mort d'un milicien*, 1936. Source : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Falling_Soldier

Image 85 : Gregor Sailer, *Sans titre* (série *The Potemkin Village*), 2015–2017. Source : https://gregorsailer.com/The-Potemkin-Village

Image 86 : Jeff Wall, *War Game*, 2007. Source : https://whitehotmagazine.com/articles/2008-jeff-wall-white-cube/1101

Image 87 : Eric Baudelaire, *The Dreadful Details*, 2006. Source : http://www.baudelaire.net/circum/the-dreadful-details/

Image 88 : Gregor Sailer, *Sans titre* (série *The Potemkin Village*), 2015–2017. Source : https://gregorsailer.com/The-Potemkin-Village

Image 89 : Gregor Sailer, *Sans titre* (série *The Potemkin Village*), 2015–2017. Source : https://gregorsailer.com/The-Potemkin-Village

Video 90 : Jeremy Deller, *The Battle of Orgreave* (extrait), 2001. Source : https://youtu.be/3ncrWxnxLjg

Image 91 : Gregor Sailer, *Sans titre* (série *The Potemkin Village*), 2015–2017. Source : https://gregorsailer.com/The-Potemkin-Village

Image 92 : An-My Lê, *LCAC (Landing Craft Air-Cushioned)*, 2003–2004. Source : https://anmyle.com/29-palms-1

Video 93 : Pierre Huyghe, *The Third Memory* (extrait), 1999–2000. Source : http://www.annasandersfilms.com/collection/pierre-huyghe/the-third-memory/

Image 94 : Sebastião Salgado, *Sans titre* (série *Serra Pelada*), 1986. Source : https://arte.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/sebastiao-salgado/serra-pelada/cresce-em-um-ano-a-mineracao-ilegal-na-terra-dos-yanomamis/

Image 95 : An-My Lê, *Infantry Officers' Brief*, 2003–2004. Source : https://anmyle.com/29-palms-1

Image 96 : Gregor Sailer, *Sans titre* (série *The Potemkin Village*), 2015–2017. Source : https://gregorsailer.com/The-Potemkin-Village

Image 97 : An-My Lê, *GI*, 1999-2002. Source : https://anmyle.com/small-wars-1

Image 98 : An-My Lê, *Stars and Stripes*, 1999-2002. Source : https://anmyle.com/small-wars-1

Image 99 : An-My Lê, *Sleeping Soldiers*, 1999-2002. Source : https://anmyle.com/small-wars-1

Image 100 : Walid Raad (The Atlas Group), *Untitled (Beyrouth 82 - Soldiers III)*, 1982-2004. Source : http://www.artnet.fr/artistes/walid-raad/2

Image 101 : Walid Raad (The Atlas Group), *Untitled (Beyrouth 82 - Soldiers II)*, 1982-2004. Source : http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/20th-century-art-middle-east-l19228/lot.13.html

Image 102 : Walid Raad (The Atlas Group), *Untitled (Beyrouth 82 - Soldiers I)*, 1982-2004. Source : http://www.artnet.fr/artistes/walid-raad/2

## 5. PLANCHE V

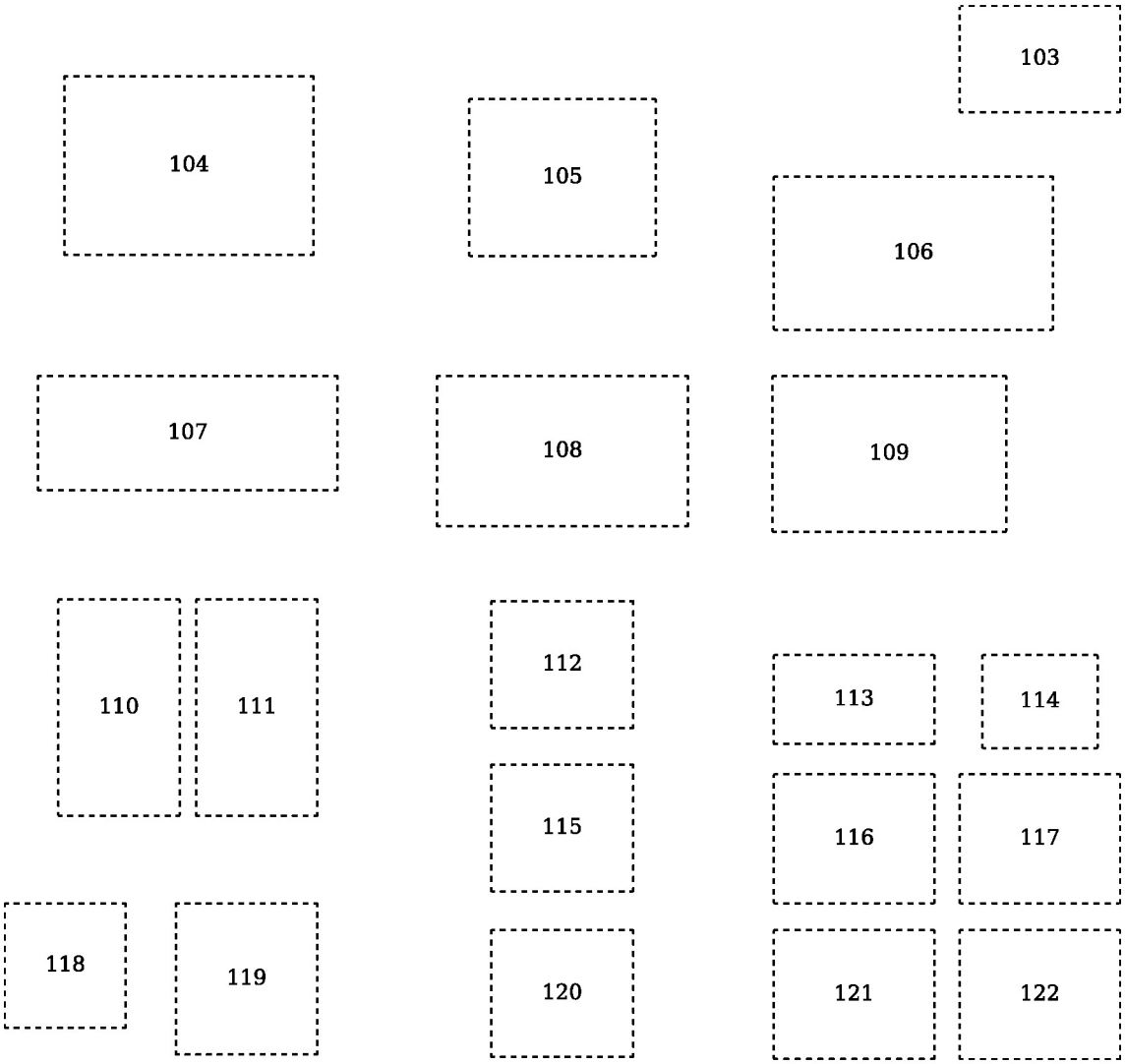



Image 103 : Cindy Sherman, *Untitled #167*, 1986. Source : https://www.guggenheim.org/artwork/4382

Video 104 : Harun Farocki, *Serious Games III : Immersion* (extrait), 2009. Source : https://www.youtube.com/watch?v=I1iDBF0jK3Q

Image 105 : Josh Poehlein, *Ruin* (série *Modern History*), 2012. Source : https://www.inthein-between.com/the-modern-histories-of-josh-poehlein/

Image 106 : Jeff Wall, *Dead Troops Talk*, 1992. Source : https://www.thebroad.org/art/jeff-wall/dead-troops-talk-vision-after-ambush-red-army-patrol-near-moqor-afghanistan-winter

Video 107 : Harun Farocki, *Serious Games I : Watson Is Down* (extrait), 2010. Source : https://www.youtube.com/watch?v=F2EG5KkXSW0

Image 108 : Rirkrit Tiravanija, *Untitled 2017 (Fear Eats the Soul) (White Flag)*, 2017. Source : http://creativetime.org/projects/pledgesofallegiance/rirkrit-tiravanija/

Image 109 : Luísa Horta e Ricardo Burgarelli, *Sem Título (*série *Guerra dos perdidos)*, 2013. Source : image fournie par les artistes.

Image 110 : Rosângela Rennó, *Untitled (Mad boy)*, 2000. Source : http://www.rosangelarenno.com.br/obras/view/14/2

Image 111 : Rosângela Rennó, *Untitled (School boy)*, 2000. Source : http://www.rosangelarenno.com.br/obras/view/14/14

Image 112 : Mishka Henner, *Unknown Site, Noordwijk aan Zee* (série *Dutch Landscapes*), 2011. Source : https://mishkahenner.com/Dutch-Landscapes

Image 113 : Man Ray et Marcel Duchamp, *Élevage de poussière*, 1920. Source : https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/69.521/

Image 114 : Sophie Ristelhueber, *À cause de l'élevage de poussière*, 1991-2007. Source : https://fliegender.tumblr.com/post/179662830077/sophie-ristelhueber-a-cause-de-l%C3%A9levage-de

Image 115 : Mishka Henner, *Staphorst Ammunition Depot, Staphorst* (série *Dutch Landscapes*), 2011. Source : https://mishkahenner.com/Dutch-Landscapes

Image 116 : Marie Quéau, *Odds and ends*, 2013-2018. Source : http://www.mariequeau.com/?p=3129

Image 117 : Marie Quéau, *Odds and ends*, 2013-2018. Source : http://www.mariequeau.com/?p=3129

Image 118 : Rirkrit Tiravanija, *Untitled 2016 (Freedom Cannot Be Simulated, Chiang mai news, august 19, 2015)*, 2016. Source : https://www.artbasel.com/catalog/artwork/44186/Rirkrit-Tiravanija-untitled-2016-freedom-cannot-be-simulated-chiang-mai-news-august-19-2015

Image 119 : Luísa Horta e Ricardo Burgarelli, *Louise Michel* (série *Guerra dos perdidos*), 2013. Source : https://guerradosperdidos.hotglue.me/

Image 120 : Mishka Henner, *Noordeinde Palace, Den Haag, South Holland* (série *Dutch Landscapes*), 2011. Source : https://mishkahenner.com/Dutch-Landscapes

Image 121 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *Odds and ends*), 2013-2018. Source : http://www.mariequeau.com/?p=3129

Image 122 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *Odds and ends*), 2013-2018. Source : http://www.mariequeau.com/?p=3129

## 6. PLANCHE VI

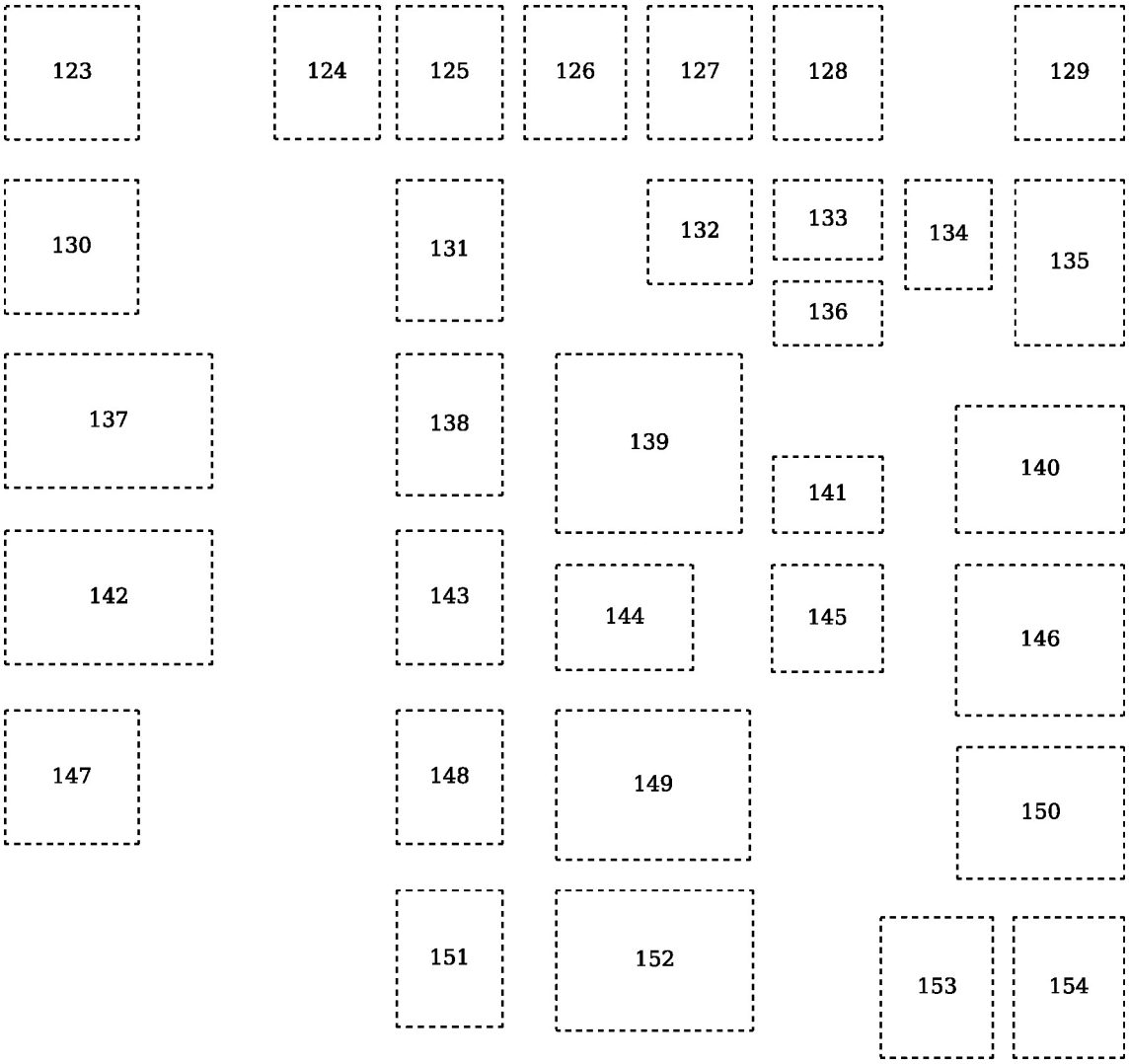



Image 123 : Amalia Ulman, *1k-1nuit*, 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 124 : Lee Godie, *Self Portraits*, 1970-1980. Source : https://designobserver.com/feature/lee-godie/39141

Image 125 : Man Ray, *Rrose Sélavy*, 1920-1921. Source : https://www.philamuseum.org/collections/permanent/56973.html

Image 126 : Claude Cahun, *Autoportrait*, 1927. Source : https://artblart.com/2017/05/24/exhibition-gillian-wearing-and-claude-cahun-behind-the-mask-another-mask-at-the-national-portrait-gallery-london/

Image 127 : Claude Cahun, *I Am In Training Don't Kiss Me*, 1927. Source : https://artblart.com/2017/05/24/exhibition-gillian-wearing-and-claude-cahun-behind-the-mask-another-mask-at-the-national-portrait-gallery-london/

Image 128 : Gillian Wearing, *Me As Cahun Holding A Mask Of My Face*, 2012. Source : https://artblart.com/2017/05/24/exhibition-gillian-wearing-and-claude-cahun-behind-the-mask-another-mask-at-the-national-portrait-gallery-london/

Image 129 : Gillian Wearing, *Self-portrait At Three Years Old*, 2004. Source : https://www.guggenheim.org/artwork/13779

Image 130 : Amalia Ulman, *Meanwhile in Europe #Spain #Style #Trendy*, 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 131 : Samuel Fosso, *Untitled* (série *African Spirits*), 2008. Source : https://www.moma.org/artists/67095#works

Image 132 : Kimiko Yoshida, *The Bride With The Mask Of Herself (Self-portrait)*, 2002. Source : http://www.kimiko.fr/art/thumbnails.php?album=3

Video 133 : Gillian Wearing, *Sleeping Mask*, 2004. Source : https://onlineonly.christies.com/s/collection-melva-bucksbaum-post-war-contemporary-art-photographs/gillian-wearing-b-1963-754/61595

Image 134 : Gillian Wearing, *Self-portrait As My Sister Jane Wearing*, 2003. Source : https://www.tate.org.uk/art/artworks/wearing-self-portrait-as-my-sister-jane-wearing-p81099

Image 135 : Gillian Wearing, *Self-portrait As My Brother Richard Wearing*, 2003. Source : https://www.tate.org.uk/art/artworks/wearing-self-portrait-as-my-brother-richard-wearing-p81098

Image 136 : Moulage de visage d'enfant d'une tombe gallo-romaine, III$^{e}$ siècle apr. J.-C. Source : http://www.vitoria-gasteiz.org.es/El-vaciado-del-natural-vida-muerte-y-aura-en-la-escultura-2.htm

Image 137 : Amalia Ulman, *Excellences & Perfections*, 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 138 : Samuel Fosso, *Untitled* (série *African Spirits*), 2008. Source : https://www.moma.org/artists/67095#works

Image 139 : Hippolyte Bayard, *Autoportrait en noyé*, 1840. Source : https://en.wikipedia.org/wiki/Hippolyte_Bayard

Image 140 : Jeff Wall, *Double Self-Portrait*, 1979. Source : https://artblart.com/2013/03/05/review-jeff-wall-at-the-national-gallery-of-victoria-melbourne/

Image 141 : Claude Cahun, *What Do You Want From Me*, 1928. Source : https://artblart.com/2017/05/24/exhibition-gillian-wearing-and-claude-cahun-behind-the-mask-another-mask-at-the-national-portrait-gallery-london/

Image 142 : Amalia Ulman, (mise à jour Instagram du 19 septembre 2014), 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 143 : Yasumasa Morimura, *A Requiem : Red Dream / Mao*, 2007. Source : https://www.luhringaugustine.com/artists/yasumasa-morimura/artworks/requiem

Video 144 : Georges Méliès, *L'homme orchestre* (extrait), 1900. Source : https://archive.org/details/LhommeOrchestre

Image 145 : Amateur anonyme, Sans titre, c. 1900. Source : GUNTHERT André et POIVERT Michel (eds.), 2016, *L'art de la photographie : des origines à nos jours*, Paris, Citadelles & Mazenod, p. 267.

Image 146 : Oscar Gustave Rejlander, *Rejlander Introduces Rejlander the Volunteer*, 1865. Source : https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/oscar-gustav-rejlander-pioneered-combination-printing/

Video 147 : Amalia Ulman, *look wat god made #skinnythickhour #luv #LADIES*, 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 148 : Yasumasa Morimura, *A Requiem: Red Dream / Che*, 2007. Source : https://www.luhringaugustine.com/artists/yasumasa-morimura/artworks/requiem

Image 149 : Valério Vieira, *Os trinta Valérios*, c. 1901. Source : http://brasilianafotografica.bn.br/brasiliana/handle/20.500.12156.1/4

Image 150 : Trish Morrissey, *Östen is sick*, 2016. Source : http://trishmorrissey.com/works_pages/work-Rosa-Irma-Sandman/workpg-02.html

Image 151 : Joan Fontcuberta, *Deconstructing Osama*, 2007. Source : http://fontcuberta.com/

Image 152 : Tomoko Sawada, *School days*, 2004. Source : http://quod.lib.umich.edu/t/tapic/x-7977573.0002.103-00000010/7977573.0002.103-00000010

Image 153 : Juan Pablo Echeveri, *Miss fotojapón*, 1998-. Source : http://juanpabloecheverri.com/miss-fotojapon/

Image 154 : Tomoko Sawada, *ID 400*, 2000. Source : https://global.canon/en/newcosmos/gallery/selected-artists/tomoko-sawada/index.html

## 7. PLANCHE VII

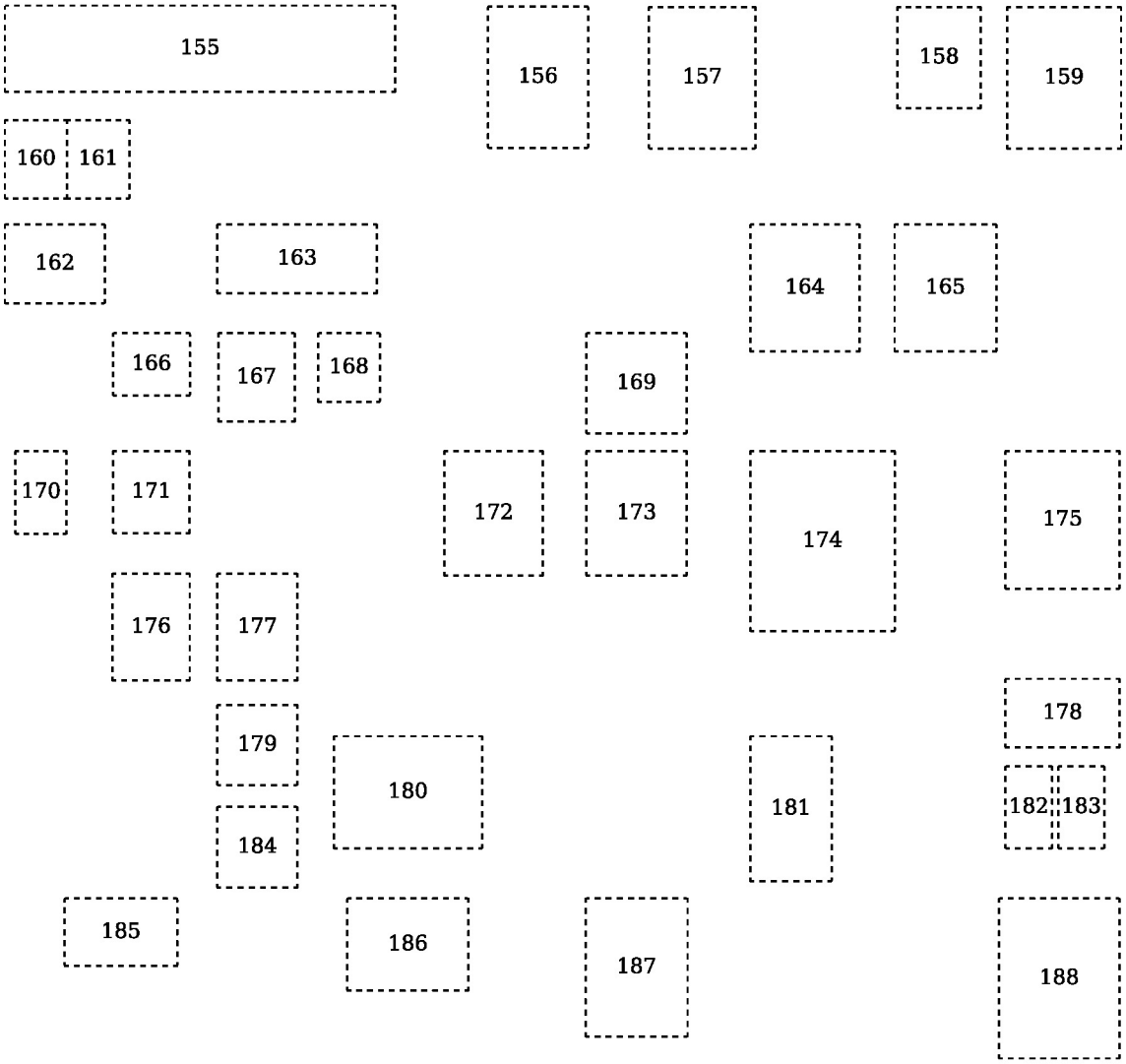



Image 155 : Nancy Burson, *Self Portrait : Age 18, Age 30, Age 45, Age 60* et *Age 70*, 2018. Source : http://nancyburson.com/selfportraitage/

Image 156 : Thomas Ruff, *Anderes Porträt 4B*, 1994-1995. Source : https://www.deutscheboersephotographyfoundation.org/en/collect/artists/thomas-ruff.php

Image 157 : Serge Comte, *In Search of Serge in the Plastic Surgery #23*, 1997. Source : http://sergecomte.online.fr/zonzon_gallery/insearchofsergeintheplasticsurgery.html

Image 158 : Janieta Eyre, *Sisters Sophie Sarah Eyre*, 2001. Source : https://www.janietaeyre.com/motherhood

Image 159 : Janieta Eyre, *Motherhood*, 2001. Source : https://www.janietaeyre.com/motherhood

Image 160 : Walead Beshty, *Absent Self-portrait N° 3 (Age Progressions)*, 2002. Source : https://www.actionstakenunderthefictitiousnamewaleadbeshtystudiosinc.com/make-ready

Image 161 : Walead Beshty, *Absent Self-portrait N° 3 (Age Progressions)*, 2002.. Source : https://www.actionstakenunderthefictitiousnamewaleadbeshtystudiosinc.com/make-ready

Image 162 : William Wegman, *Family Combinations*, 1972. Source : https://www.moma.org/collection/works/48905

Image 163 : Nancy Burson, *Mankind / Womankind*, 2005. Source : http://nancyburson.com/mankindwomankind/

Image 164 : Marco Paulo Rolla, *INVEJA*, 2013. Source : http://cargocollective.com/marcopaulorolla/TOMOGRAFIA-DO-PECADO

Image 165 : Marco Paulo Rolla, *INVEJA*, 2013. Source : http://cargocollective.com/marcopaulorolla/TOMOGRAFIA-DO-PECADO

Image 166 : Nancy Burson, *Big Brother (Stalin, Mussolini, Mao, Hitler, Khomeini)*, 1982. Source : http://nancyburson.com/composite-silver-prints/

Image 167 : Nancy Burson, *Mankind (The images used are from a 19th century book of racial stereotypes and were weighted to reflect world population statistics)*, 1983-1985. Source : http://nancyburson.com/composite-silver-prints/

Image 168 : Nancy Burson, *Androgyny (6 Men + 6 Women)*, 1982. Source : http://nancyburson.com/composite-silver-prints/

Image 169 : Amalia Ulman, (mise à jour Instagram du 11 juillet 2014), 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 170 : Francis Galton, *Composite Portraits of Criminal Types*, 1877. Source : https://www.metmuseum.org/art/collection/search/301897

Image 171 : Nancy Burson, *Warhead I Weighted to the number of nuclear warheads in each country's arsenal (Reagan 55%, Brezhnev 45%, Thatcher less than 1%, Mitterand less than 1%, Deng less than 1%)*, 1982. Source : http://nancyburson.com/composite-silver-prints/

Image 172 : Eugène Giroud (?), *La naissance de l'homme artificiel (anticipation)*, 1939. Source : https://www.instagram.com/p/Bv2NBAuAHbe/

Image 173 : Matthieu Gafsou, *H+*, 2015. Source : http://www.gafsou.ch/hplus

Image 174 : Cindy Sherman, *#NYTmag* (mise à jour Instagram du 7 octobre 2018), 2018. Source : https://www.instagram.com/cindysherman/

Image 175 : Cindy Sherman, *Feeling perky* (mise à jour Instagram du 10 novembre 2017), 2017. Source : https://www.instagram.com/cindysherman/

Image 176 : James Montgomery Flagg, *Uncle Sam*, Première Guerre mondiale. Source : http://www.unclesamphotos.com/gallery/photos/uncle_sam.html

Image 177 : *Uncle Osama* (publicité contre la guerre en Irak parue dans le New York Times du 25 septembre 2002), 2002. Source : https://www.pinterest.se/pin/394768723564228118

Image 178 : dfndr blog, *Como usar filtros animados no Snapchat ?*, 2016. Source : https://www.psafe.com/blog/como-adicionar-filtros-animados-no-snapchat/

Image 179 : This Person Does Not Exist, Imagined by a GAN (Generative Adversarial Network), 2019. Source : https://thispersondoesnotexist.com/

Image 180 : Ewoudt Boonstra, *Anonymous*, 2018. Source : http://www.as-found.net/exhibitions/anonymous/

Video 181 : Test de réalité augmentée sur Messenger, 2019. Source :

Image 182 : Tech-Recipes, *How to use snapchat filters dog*, 2016. Source : https://www.tech-recipes.com/rx/57984/use-snapchat-filters/

Image 183 : APK Pure, *APK Pure App – Exprimez-vous*, 2019. Source : https://apkpure.com/snapchat/com.snapchat.android

Image 184 : This Person Does Not Exist, Imagined by a GAN (Generative Adversarial Network), 2019. Source : https://thispersondoesnotexist.com/

Image 185 : Express, *FaceApp shock : Prince George*, 2019. Source : https://www.express.co.uk/news/royal/1154778/faceapp-challenge-latest-news-meghan-markle-prince-harry-kate-middleton-royal-family

Image 186 : Ewoudt Boonstra, *Anonymous*, 2018. Source : http://www.as-found.net/exhibitions/anonymous/

Image 187 : Nicolas Gourault, *Faces in the mist*, 2017. Source : http://nicolasgourault.fr/films/faces-in-the-mist

Image 188 : Wanda Wulz, *Io + gatto*, 1932. Source : https://www.moma.org/interactives/objectphoto/artists/24577.html

## 8. TEXTE

Image 1 : Jean-Jacques Grandville, illustration issue du livre *Un autre Monde*, 1842. Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Grandville

Image 2 : Philippe Parreno, *No More Reality* (photogramme), 1991. Source : https://twitter.com/audelau/status/824420046655156224

Image 3 : Stan Douglas, *Abbott & Cordova, 7 August 1971*, 2008. Source : http://www.multivu.com/players/uk/7779451-stan-douglas-2016-hasselblad-award-winner/

Image 4 : Walid Raad (The Atlas Group), *Beyrouth 82 - City I*, 1982-2004. Source : https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-2b88ae15a18310e81aefe1112d179c66&param.idSource=FR_O-f6f062296e2fd7686a4c52bd829025

Image 5 : Éric Baudelaire, *The Dreadful Details*, 2006. Source : http://www.baudelaire.net/circum/the-dreadful-details/

Image 6 : Li Wei, *Mirror 010-03*, 2000. Source : http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 7 : Li Wei, *Walk Space*, 2000. Source : http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 8 : Richard Drew, *The Falling Man*, 2001. Source : https://allthatsinteresting.com/the-falling-man

Image 9 : Duane Michals, *The Spirit Leaves the Body 2*, 1968. Source : http://www.dcmooregallery.com/artists/duane-michals

Image 10 : Li Wei, *25 Levels of Freedom*, 2004. Source : http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 11 : Li Wei, *Li Wei Falls to France*, 2006. Source : http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 12 : Li Wei, *Dream-Like Love*, 2003. Source : http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 13 : René Magritte, *Le Blanc-Seing*, 1965. Source : https://www.renemagritte.org/le-blanc-seing.jsp

Image 14 : Li Wei, *Mirror 010-03*, 2000. Source : http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 15 : Li Wei, *Mirror 010-01*, 2000. Source : http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 16 : Joan Fontcuberta, *Miracle de Carroll Lewis*, 2002. Source : http://fontcuberta.com/

Image 17 : Li Wei, *Baobao and I*, 2001. Source : http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 18 : Agnès Geoffray, *Laura Nelson*, 2011. Source : https://www.agnesgeoffray.com/photos/LN_gp1614793.html

Image 19 : Nobukho Nqaba, *Undibizela kuwe II (Conjure)*, 2016. Source : https://visi.co.za/ndiyayekelela-by-nobukho-nqaba-at-akaa-art-fair/

Image 20 : Joan Fontcuberta, *Miracle du Trekking Aquatique*, 2002. Source : http://www.zabriskiegallery.com/joan-fontcuberta-selected-artwork2

Image 21 : Li Wei, *Mirror Hong Kong*, 2006. Source : http://www.liweiart.com/english/works_photo.htm

Image 22 : Jean-Pierre Bekolo, *Une africaine dans l'espace* (photogramme), 2007. Source : https://flic.kr/ps/83VDU

Image 23 : Romain Sein, *Lever de Terre* (photogramme), 2017. Source : https://vimeo.com/210850269

Image 24 : Katie Paterson, *Colour Field*, 2016. Source : http://katiepaterson.org/portfolio/colour-field/

Image 25 : Jean-Jacques Grandville, illustration issue du livre *Un autre Monde*, 1842. Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Grandville

Image 26 : Nicolas Gourault, *Le Limaçon* (photogramme), 2014. Source : http://nicolasgourault.fr/films/le-limacon

Image 27 : Joan Fontcuberta, *ZETA PYXIDIS (Mags 4,9/9,1 Sep n 52,4" AP 061°) ARH 08h 39,7 mi n. / D-29° 34'*, 1993. Source : http://www.diptyqueparis-memento.com/fr/constellations-de-joan-fontcuberta/

Image 28 : Regina Silveira, *Odisséia*, 2017. Source : https://issuu.com/itaucultural/docs/conscienciacibernetica_2017

Image 29 : Event Horizon Telescope, *Première image d'un trou noir galaxie Messier-87*, 2019. Source : https://eventhorizontelescope.org/

Image 30 : Lubomír Doležel, *Schéma 7 proposé par Lubomír Doležel dans Heterocosmica*, 1998. Source : DOLEŽEL Lubomír, 1998, *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*, Baltimore (États-Unis d'Amérique), Johns Hopkins University Press (coll. « Parallax »), p. 203.

Image 31 : Lubomír Doležel, *Schéma 8 proposé par Lubomír Doležel dans Heterocosmica*, 1998. Source : DOLEŽEL Lubomír, 1998, *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*, Baltimore (États-Unis d'Amérique), Johns Hopkins University Press (coll. « Parallax »), p. 204.

Image 32 : Julien Creuzet, *Maïs Chaud Marlboro* (photogramme), 2018. Source : https://www.arts-in-the-city.com/2019/03/01/julien-creuzet/

Image 33 : Antonio Dias, *Anywhere is My Land*, 1968. Source : https://www.newcitybrazil.com/2018/10/02/the-restless-shapeshifter-antonio-dias-1944-2018/

Image 34 : Harun Farocki, *Serious Games I : Watson is Down* (photogramme), 2010. Source : https://www.youtube.com/watch?v=F2EG5KkXSW0

Image 35 : Agnès Geoffray, *Libération*, 2011. Source : https://www.agnesgeoffray.com/photos/Liberation2_gp1678340.html

Image 36 : Robert Capa, *Mort d'un milicien*, 1936. Source : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Falling_Soldier

Image 37 : Anonyme, photographie utilisée pour illustrer la rumeur contre Marielle Franco, s. d. Source : https://www.elpais.com.uy/mundo/noticias-falsas-marielle-franco-propagan-redes-sociales.html

Image 38 : Anonyme, *Frota Stil e Bolsoninho VP* (mème Internet crée à partir de la photographie utilisée pour illustrer la rumeur contre Marielle Franco), 2018. Source : https://www.facebook.com/jovensdeesquerda/posts/809446719256508/

Image 39 : *Schéma du jeu d'image*.

Image 40 : Jeff Wall, *War Game*, 2007. Source : https://whitehotmagazine.com/articles/2008-jeff-wall-white-cube/1101

Image 41 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *This is for fight / This is for fun*), 2012. Source : http://www.mariequeau.com/?p=2920

Image 42 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *This is for fight / This is for fun*), 2012. Source : http://www.mariequeau.com/?p=2920

Image 43 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *This is for fight / This is for fun*), 2012. Source : http://www.mariequeau.com/?p=2920

Image 44 : Jeremy Deller, *The Battle of Orgreave*, 2001. Source : https://publicdelivery.org/jeremy-deller-the-battle-of-orgreave/

Image 45 : Pierre Huyghe, *The Third Memory* (photogramme), 2000. Source : http://www.annasandersfilms.com/collection/pierre-huyghe/the-third-memory/

Image 46 : Walid Raad (The Atlas Group), *Beyrouth 82 – City II*, 1982-2004. Source : https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-aa9bf5cabc6dd46f7f77ae33c818dbd&param.idSource=FR_O-9087d3cc5852c9581e84158cf34bc79

Image 47 : An-My Lê, *Sans titre* (série *Small Wars*), 1999-2002. Source : https://anmyle.com/small-wars-1

Image 48 : Gregor Sailer, *Sans titre* (série *The Potemkin Village*), 2015-2017. Source : https://gregorsailer.com/The-Potemkin-Village

Image 49 : Gregor Sailer, *Junction City* (série *The Potemkin Village*), 2015-2017. Source : https://gregorsailer.com/The-Potemkin-Village

Image 50 : An-My Lê, *Security and Stabilization Operations: Graffiti* (série *29 Palms*), 2003-2004. Source : https://anmyle.com/29-palms-1

Image 51 : Zbigniew Rybczyński, *Steps* (photogramme), 1987. Source : https://www.25fps.hr/en/film/steps

Image 52 : Mishka Henner, *Staphorst Ammunition Depot* (série *Dutch Landscapes*), 2011. Source : https://mishkahenner.com/Dutch-Landscapes

Image 53 : Sophie Ristelhueber, *À cause de l'élevage de poussière*, 1991-2007. Source : https://fliegender.tumblr.com/post/179662830077/sophie-ristelhueber-a-cause-de-l%C3%A9levage-de

Image 54 : Marie Quéau, *Sans titre* (série *Odds and ends*), 2013-2018. Source : http://www.mariequeau.com/?p=3129

Image 55 : Harun Farocki, *Serious Games I : Watson is Down* (photogramme), 2010. Source : https://www.youtube.com/watch?v=F2EG5KkXSW0

Image 56 : Luísa Horta e Ricardo Burgarelli, *Sans titre* (série *Guerra dos perdidos*), 2013. Source : image fournie par les artistes.

Image 57 : Jeff Wall, *Dead Troops Talk*, 1992. Source : https://www.thebroad.org/art/jeff-wall/dead-troops-talk-vision-after-ambush-red-army-patrol-near-moqor-afghanistan-winter

Image 58 : Rosângela Rennó, *Sans titre (School boy)*, 2000. Source : http://www.rosangelarenno.com.br/obras/view/14/14

Image 59 : Cindy Sherman, *Untitled #167*, 1986. Source : https://www.guggenheim.org/artwork/4382

Image 60 : Rirkrit Tiravanija, *Untitled 2017 (Fear Eats The Soul) (White Flag)*, 2017. Source : http://creativetime.org/projects/pledgesofallegiance/rirkrit-tiravanija/

Image 61 : Gillian Wearing, *Self Portrait as My Sister Jane Wearing*, 2003. Source : https://www.tate.org.uk/art/artworks/wearing-self-portrait-as-my-sister-jane-wearing-p81099

Image 62 : Hippolyte Bayard, *Autoportrait en noyé*, 1840. Source : https://en.wikipedia.org/wiki/Hippolyte_Bayard

Image 63 : Claude Cahun, *Autoportrait*, c. 1927. Source : https://artblart.com/2017/05/24/exhibition-gillian-wearing-and-claude-cahun-behind-the-mask-another-mask-at-the-national-portrait-gallery-london/

Image 64 : Gillian Wearing, *Me as Cahun holding a mask of my face*, 2012. Source : https://artblart.com/2017/05/24/exhibition-gillian-wearing-and-claude-cahun-behind-the-mask-another-mask-at-the-national-portrait-gallery-london/

Image 65 : Gillian Wearing, *Masques utilisées dans Me as Cahun Holding a Mask of my Face* et *Self Portrait at Twenty-Seven Years Old par Gillian Wearing*. Source : HOWGATE Sarah, 2017, *Gillian Wearing and Claude Cahun : Behind the Mask,*

*Another Mask : [exposition, National Portrait Gallery, Londres, du 9 mars au 29 mai 2017]*, Londres, National Portrait Gallery, 208 p.

Image 66 : Gillian Wearing, *Self Portrait as My Brother Richard Wearing*, 2003. Source : https://www.tate.org.uk/art/artworks/wearing-self-portrait-as-my-brother-richard-wearing-p81098

Image 67 : Gillian Wearing, *Self Portrait at Three Years Old*, 2004. Source : https://www.guggenheim.org/artwork/13779

Image 68 : Samuel Fosso, *Untitled (Martin Luther King Jr.)* (série *African Spirits*), 2008. Source : https://www.moma.org/artists/67095#works

Image 69 : Yasumasa Morimura, *A Requiem: Red Dream/Mao*, 2007. Source : https://www.luhringaugustine.com/artists/yasumasa-morimura/artworks/requiem

Image 70 : Cindy Sherman, *Untitled Film Still #53*, 1980. Source : https://www.moma.org/collection/works/57174

Image 71 : Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (mise à jour Instagram du 19 avril 2014), 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 72 : Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (mise à jour Instagram du 20 juin 2014), 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 73 : Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (mise à jour Instagram du 06 juin 2014), 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 74 : Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (mise à jour Instagram du 08 juillet 2014), 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 75 : Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (mise à jour Instagram du 11 juillet 2014), 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 76 : Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (mise à jour Instagram du 29 juillet 2014), 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 77 : Amalia Ulman, *Excellences & Perfections* (mise à jour Instagram du 06 août 2014), 2014. Source : https://www.instagram.com/amaliaulman/

Image 78 : Oscar Rejlander, *Rejlander Introduces Rejlander the Volunteer*, 1865. Source : https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/oscar-gustav-rejlander-pioneered-combination-printing/

Image 79 : Valério Vieira, *Os trinta Valérios*, c. 1901. Source : http://brasilianafotografica.bn.br/brasiliana/handle/20.500.12156.1/4

Image 80 : Jeff Wall, *Double Self Portrait*, 1979. Source : https://artblart.com/2013/03/05/review-jeff-wall-at-the-national-gallery-of-victoria-melbourne/

Image 81 : Trish Morrissey, *Östen is sick*, 2016. Source : http://trishmorrissey.com/works_pages/work-Rosa-Irma-Sandman/workpg-02.html

Image 82 : Juan Pablo Echeverri, série *miss fotojapón*, 1998-. Source : http://juanpabloecheverri.com/miss-fotojapon/

Image 83 : Tomoko Sawada, *ID-400*, 1998-2001. Source : https://global.canon/en/newcosmos/gallery/selected-artists/tomoko-sawada/index.html

Image 84 : Tomoko Sawada, *School days*, 2004. Source : http://quod.lib.umich.edu/t/tapic/x-7977573.0002.103-00000010/7977573.0002.103-00000010

Image 85 : James Montgomery Flagg, *Uncle Sam*, Première Guerre mondiale. Source : http://www.unclesamphotos.com/gallery/photos/uncle_sam.html

Image 86 : *Uncle Osama* (publicité contre la guerre en Irak parue dans le New York Times du 25 septembre 2002), 2002. Source : https://www.pinterest.se/pin/394768723564228118

Image 87 : Janieta Eyre, *Sans titre* (série *Motherhood*), 2002. Source : https://www.janietaeyre.com/motherhood

Image 88 : Cindy Sherman, *On the mend!* (mise à jour Instagram du 31 juillet 2017), 2017. Source : https://www.instagram.com/cindysherman/

Image 89 : Wanda Wulz, *Io + gatto*, 1932. Source : https://www.moma.org/interactives/objectphoto/artists/24577.html

Image 90 : Tech Recipes, *How to use snapchat filters dog*, 2016. Source : https://www.tech-recipes.com/rx/57984/use-snapchat-filters/

Image 91 : Cindy Sherman, *Check out new issue of W magazine (guess who's on cover?)* (mise à jour Instagram du 06 novembre 2017), 2017. Source : https://www.instagram.com/cindysherman/

Image 92 : Cindy Sherman, *Check out new issue of W magazine (guess who's on cover?)* (mise à jour Instagram du 06 novembre 2017), 2017. Source : https://www.instagram.com/cindysherman/

Image 93 : Cindy Sherman, *Check out new issue of W magazine (guess who's on cover?)* (mise à jour Instagram du 06 novembre 2017), 2017. Source : https://www.instagram.com/cindysherman/

Image 94 : Nicolas Gourault, *Faces in the mist*, 2017. Source : http://nicolasgourault.fr/films/faces-in-the-mist

Image 95 : Ewoudt Boonstra, *Anonymous*, 2008. Source : http://www.as-found.net/exhibitions/anonymous/

Image 96 : Walead Beshty, *Absent Self Portrait N°. 3* (série Age Progressions), 2002. Source : https://www.actionstakenunderthefictitiousnamewaleadbeshtystudiosinc.com/make-ready

Image 97 : Walead Beshty, *Absent Self Portrait No. 3* (série Age Progressions), 2010. Source : https://www.actionstakenunderthefictitiousnamewaleadbeshtystudiosinc.com/make-ready

Image 98 : Walead Beshty, *Absent Self Portrait No. 3* (série Age Progressions), 2010. Source : https://www.actionstakenunderthefictitiousnamewaleadbeshtystudiosinc.com/make-ready

Image 99 : Thomas Ruff, *Anderes Porträt*, 1994-1995. Source : https://www.deutscheboersephotographyfoundation.org/en/collect/artists/thomas-ruff.php

Image 100 : Thomas Ruff, *Porträt (S. Weirauch)*, 1988. Source : https://www.hypocritedesign.com/thomas-ruff/

Image 101 : Nancy Burson, *Warhead I Weighted to the Number of Nuclear Warheads in Each Country's Arsenal (Reagan 55%, Brezhnev 45%, Thatcher less than 1%, Mitterand less than 1%, Deng less than 1%).*, 1982. Source : http://nancyburson.com/composite-silver-prints/

Image 102 : Nancy Burson, *Big Brother (Stalin, Mussolini, Mao, Hitler, Khomeini)*, 1982. Source : http://nancyburson.com/composite-silver-prints/

Image 103 : Francis Galton, *Composite Portraits of Criminal Types*, 1877. Source : https://www.metmuseum.org/art/collection/search/301897

Image 104 : Matthieu Gafsou, *Sans titre* (série *H+*), 2015-2018. Source : http://www.gafsou.ch/hplus

Image 105 : Marco Paulo Rolla, *Vaidade*, 2013. Source : http://cargocollective.com/marcopaulorolla/TOMOGRAFIA-DO-PECADO

Image 106 : Marco Paulo Rolla, *Vaidade*, 2013. Source : http://cargocollective.com/marcopaulorolla/TOMOGRAFIA-DO-PECADO

Image 107 : Artiste inconnu, *illustration issue du livre L'atmosphère: météorologie populaire, de Camille Flammarion*, 1888. Source : https://en.wikipedia.org/wiki/Camille_Flammarion

Image 108 : *Schéma de l'image-fiction*.

Image 109 : *Schéma des relations d'accessibilité entre les mondes d'un ensemble*.

Image 110 : Marina RB, *Prudentia*, 2012-2013. Source : http://marinarb.com/trabalhos/item/9-virtu

# INDEX DES NOMS


A
Acosta, Alberto 406.
Aït-Touati, Frédérique 133-134, 155.
Alberti, Leon Battista 265-266.
Alexandre 265-267.
Aristote 107.
Asselin, Olivier 136, 248, 279, 294, 313-314, 330, 336.
Austin, John L. 28, 64-65, 107, 153, 174, 198, 258, 355.

B
Baqué, Dominique 17.
Barthes, Roland 17, 106, 186.
Bartholeyns, Gil 76.
Baschet, Jerôme 68.
Baudelaire, Éric 61, 184, 214-217, 363, 396-397, 402.
Baudrillard, Jean 222-225, 228, 239, 245, 259, 368-369, 386.
Bayard, Hippolyte 273-275, 277-278
Bazin, André 105, 269.
Beauvais, Daria de 164.
Bekolo, Jean-Pierre 129.
Belting, Hans, 74, 107, 109, 215, 226, 364.
Bertillon, Alphonse 331.
Beshty, Walead 325-326, 328.
Bohlin, Irma 305-306.
Bohlin, Rosa 305-306.
Boillat, Alain 28, 47, 50, 55, 253, 350.
Boonstra, Ewoudt 322-323.
Borges, Jorge Luis 92, 398.
Bozzi, Paola 343.
Bracops, Martine 64-66.
Brahe, Tycho 131.
Brahic, André 138.
Brandão, Jachynto Lins 144, 157, 162.
Brassaï 112.
Braun, Marta 331.
Bredekamp, Horst 74-76.
Bright, Susan 308.
Bruno, Giordano 135.
Burgarelli, Ricardo 254.
Burson, Nancy 326-330.
Bush, George W. 78, 360, 385.

C
Cahun, Claude 277-280.
Caillois, Roger 30, 196, 200, 202, 222, 246, 248-250, 351, 355.
Caïra, Olivier 58, 81, 106.
Capa, Robert 183-184, 214.
Carnap, Rudolf 64.
Carvalho, Jairo Dias 28, 48-49, 82, 238-239, 259, 368, 380.
Cassandre 265-266.
Cassini, Giovanni Domenico 132.
Castro, Teresa 229-230.
Chéroux, Clément 17, 322.
Clynes, Manfred E. 341.
Cocteau, Jean 117.
Colonna, Vincent 293, 299.
Copernic, Nicolas 131, 134, 140, 163.
Creuzet, Julien 164-165.

D
Daguerre, Louis 273-274.
Dällenbach, Lucien 112.
Darwin, Charles 331.
De Cues, Nicolas 135.
Deitch, Jeffrey 191-192, 195, 337-338, 341.
Deleuze, Gilles 24, 29, 88-89, 91-92, 94, 146, 148-149, 172-173, 178, 200, 289, 291, 302, 343, 354, 397.
Deller, Jeremy 204-205, 219, 270.
Delpeux, Sophie 124.
Démocrite 37.
Descartes, René 131, 144.
Dias, Antonio 167.
Dick, Philip K. 48.
Didi-Huberman, Georges 95, 185, 236-237, 265, 267-268, 270-271, 286.
Dierkens, Alain 64.
Dillemuth, Stephen 327.
Doležel, Lubomír 28, 38, 43, 48, 158-161, 178, 216.
Doubrovsky, Serge 292.
Douglas, Stan 53-54.
Drew, Richard 98-99, 101.
Dubois, Philippe 15, 17, 28, 46, 55, 75, 81, 105, 186, 226, 372.
Duchamp, Marcel 234-235.
Durand, Régis 61.

E
Eco, Umberto 164, 396.
Eisenstein, Sergeï 23, 216-218, 364.
Escher, M. C. 48.
Eyre, Janieta 312, 326.

F
Farocki, Harun 170, 230-231, 245-248.
Felinto, Erick 339-343.
Flagg, James Montgomery 310.

Flusser, Vilém 19, 30, 63, 121, 199, 220-228, 231, 239, 241-243, 248, 251-253, 257-260, 267, 320, 334, 340, 344, 349, 351-353, 355-356, 358-361, 363-364, 366-369, 373, 380, 385-386, 389-390, 393, 402, 405
Fontcuberta, Joan 97-98, 117-118, 127, 142, 174, 179, 189, 194, 251, 356.
Fontenelle, Bernard de 143-144, 146, 151.
Fosso, Samuel 288.
Foucault, Michel 203.
Franca-Huchet, Patricia 14-15, 55.
Freedberg, David 28, 68-70
Frege, Gottlob 64.
Frogier, Larys 97, 111.

G
Gafsou, Matthieu 315, 334-336, 340.
Galilée, Galileo 131-132.
Galton, Francis 331-332.
Gasparini, Philippe 292-293.
Gaukroger, Stephen 155.
Gell, Alfred 28, 69-71, 176-178, 182, 185, 353.
Geoffray, Agnès 123-125, 179-180.
Gesicka, Weronika 110.
Gide, André 112.
Glon, Emmanuelle 121.
Gochenour, Phillip H. 344.
Gödel, Kurt 64.
Golsenne, Thomas 76.
Gonzalez-Foerster, Dominique 52-53.
Goodman, Nelson 28, 42-43, 45, 56, 79, 270, 380.
Gourault, Nicolas 141, 143, 320.
Grandville, Jean-Jacques 12-13, 16, 139-140.
Grenier, Catherine 59-60, 62, 123, 125, 195, 205-208, 214.
Guattari, Félix 15, 24, 29, 89, 91-92, 146, 148-149, 173, 178, 200, 289, 291, 343, 354, 399-403, 406
Guelton, Bernard 28, 46-47.
Gunthert, André 17, 28, 46, 76, 79, 187, 267, 313, 337.
Guyon, Franck 134.

H
Haraway, Donna 341.
Heinich, Nathalie 119, 122.
Henner, Mishka 232-233.
Hildesheimer, Wolfgang 119.
Hintikka, Jaako 39.
Hitler, Adolf 180.
Homère 144, 161.
Horta, Luísa 254.
Huizinga, Johan 30, 196-199, 202, 246, 253, 351.
Huygens, Christiaan 131, 133.
Huyghe, Pierre 205-206, 363.

J
Jonas, Joan 111.

K
Kender, John 100.
Kepler, Johannes 131, 133-135, 155.
Klein, Yves 98-101, 166.
Kline, Nathan S. 341.
Klint, Hilma af 52.
Krauss, Rosalind 17, 288.
Kripke, Saul 28, 30, 38-45, 51, 82, 87, 116, 119-120, 139-140, 154-155, 179, 241, 271, 284-286, 290, 292, 369, 380.
Kuhn, Thomas 102.

L
La Mettrie, Julien Offray de 336.
Laclau, Ernesto 172-173, 175, 406.
Lamoureux, Johanne 279, 294, 330, 336.
Lavigne, Emma 52.
Lavocat, Françoise 28, 37-38, 44-46, 49, 98, 107, 109, 124, 143, 172.
Lazzarato, Maurizio 406.
Lê, An-My 209-210, 212-214, 248.
Le Breton, David 340.
Lefebvre, Henri 75.
Leibniz, Gottfried W. 28, 37-41, 48, 126, 154, 317, 380, 398, 406.
Lejeune, Philippe 292-293.
Lenot, Marc 62-63, 120-121,
Lewis, Clarence I. 154.
Lewis, David 28, 30, 39, 41-42, 271, 284-286, 290-292, 325
Linde, Ulf 104, 106, 381-382.
Lucien de Samosate 14, 135, 144-148, 151, 156-158, 161-162, 165, 216, 274, 293, 354, 365.
Lynch, David 48.

M
Madouas, Sébastien 49.
Magritte, René 103-104, 106.
Malraux, André 23.
Mao 288.
Marcus, Ruth B. 154.
Marin, Louis 74, 80, 266,
Martin, Jean-Clet 163.
Méliès, Georges 118, 304.
Michals, Duane 98-99.

Mitchell, William J. T. 28, 30, 69, 71-73, 78-79, 177, 202, 218, 220-221, 227, 308-311, 337.
Monneret, Philippe 107-109, 376.
Morimura, Yasumasa 288.
Morin, Edgar 24, 29, 90-91, 132, 173, 221, 228, 385-387
Morrissey, Trish 305-306.
Mortari, Cezar 108, 153-154.
Mouffe, Chantal 172-173, 175, 406.
Musil, Robert 379.

N Narcisse 115, 117, 266, 277, 367.
Nef, Frédéric 285.
Nelson, Laura 123-125
Newton, Isaac 131-133, 144.
Nqaba, Nobukho 126, 209.
Nietzsche, Friedrich W. 87, 96.

O Owens, Craig 111-112.

P Parreno, Philippe 34, 106.
Parrhasios 266.
Paterson, Katie 134, 138.
Pavel, Thomas 28, 39, 43, 48, 80, 107, 284.
Parnet, Claire 302.
Pickering, Andrew 343, 357-358.
Plantinga, Alvin 272.
Platon 163, 309.
Pline 237, 265-270, 360
Plutarque 135, 265.
Poivert, Michel 17, 273, 275-276, 281, 283, 303-304, 328.
Polieri, Jacques 100.
Pontbriand, Chantal 302.
Prince, Richard 76.

Q Quéau, Marie 204, 235-236.
Quine, Willard O. 64.

R Raad, Walid 59-60, 62, 95, 207-209
Ragon, Michel 100.
Ray, Man 234-235
Reeves, Keanu 285.
Rejlander, Oscar 303-304
Rennó, Rosângela 255
Rescher, Nicholas 316-317, 377.
Restuccia, Francesco 247, 370.
Richter, Gerhard 23.
Ristelhueber, Sophie 234-236.
Rolla, Marco Paulo 338-339, 367.
Rolnik, Suely 148, 150.
Rosa, Guimarães 407.
Rouillé, André 17.
Ruff, Thomas 326-327.
Russell, Bertrand 64.
Ryan, Marie-Laure 28, 43-44, 51, 116.
Rybczyński, Zbig 216-218, 363-364.

S Sailer, Gregor 210-214.
Santaella, Lucia 339-343.
Santos, Boaventura de Souza 131, 385, 406.
Sawada, Tomoko 307-308.
Schaeffer, Jean-Marie 17, 28, 45-46, 58, 81, 115-118, 122, 125.
Schmutz, Jacob 36-37.
Searle, John 28, 64, 66, 80.
Sehgal, Parul 318.
Sein, Romain 135-137, 139, 165.
Sennewald, Jens E. 125.
Séville, Isidore de 57-58.
Sherman, Cindy 256, 288-289, 315-316, 318-319, 326.
Shunk, Harry 100.
Silveira, Regina 146-147, 150, 165.
Socrate 154.
Somaini, Antonio 23.
Sooke, Alastair 300.
Souriau, Étienne 48, 97.
Suskind, Ron 78.

U Ulman, Amalia 295-302, 308, 311, 315.

V Vasari, Giorgio 265, 267-268.
Veloso, Caetano 365, 367.
Vieira, Valério 304-305.
Vilain, Philippe 293.
Volz, Jochen 52.

W Wall, Jeff 203, 254, 276, 305.
Warburg, Aby 23.
Wearing, Gillian 264, 279-283.
Wei, Li 86, 97-103, 105-106, 110-118, 123, 127-128, 197, 240, 271, 366-367.
Whitehead, Alfred 64.
Wirth, Jean 64, 77.
Wulz, Wanda 316.

Z Zeuxis 266-267.

# INDEX DES OEUVRES


A **Anonyme**
*Frota Stil e Bolsoninho VP (mème Internet crée à partir de la photographie utilisée pour illustrer la rumeur contre Marielle Franco)* [2018] ..... 190-191

*Uncle Osama* (publicité contre la guerre en Irak parue dans le New York Times du 25 septembre 2002) [2002] ..... 310

B **Baudelaire, Éric**
*The Dreadful Details* [2006] ..... 61, 184, 214-217

**Bayard, Hippolyte**
*Autoportrait en noyé* [1840] ..... 273-275

**Bekolo, Jean-Pierre**
*Une Africaine dans l'espace* [2007] ..... 129-130, 151

**Beshty, Walead**
*Absent Self Portrait N°. 3* (série *Age Progressions*) [2002] ..... 325, 328

**Boonstra, Ewoudt**
*Anonymous* [2008] ..... 322-323

**Burgarelli, Ricardo**
*Guerra dos perdidos* [2013] ..... 254-255

**Burson, Nancy**
*Androgyny (6 Men + 6 Women)* [1982] ..... 328
*Big Brother (Stalin, Mussolini, Mao, Hitler, Khomeini)* [1982] ..... 328-329
*Mankind* [1983-1985] ..... 328
*Self Portrait : Age (18, 30, 45, 60, 70)* [1976] ..... 328
*Warhead I Weighted to the Number of Nuclear Warheads in Each Country's Arsenal (Reagan 55%, Brezhnev 45%, Thatcher less than 1%, Mitterand less than 1%, Deng less than 1%)* [1982] ..... 328-329
*Mankind / Womankind* [2005] ..... 329

C **Cahun, Claude**
*Autoportrait* [c. 1927] ..... 277
*I.O.U (Self-pride)* [1930] ..... 280

**Capa, Robert**
*Mort d'un milicien* [1936] ..... 183-184

**Cocteau, Jean**
*Le sang d'un poète* [1930] ..... 117

**Creuzet, Julien**
*Maïs Chaud Marlboro* [2018] ..... 164-165

D **Deller, Jeremy**
*The Battle of Orgreave* [2001] ..... 204-205

**Dias, Antonio**
*Anywhere is My Land* [1968] ..... 167

**Douglas, Stan**
*Abbott & Cordova, 7 August 1971* [2008] ..... 54

**Drew, Richard**
*The Falling Man* [2001] ..... 98-99

**Duchamp, Marcel**
*Élevage de poussière* [1920] ..... 234-235

E

**Echeverri, Juan Pablo**
*miss fotojapón* [1998-] ..... 307

**Eisenstein, Sergeï**
*Cuirassé Potemkine* [1925] ..... 216-217, 364

**Event Horizon Telescope**
*Première image d'un trou noir galaxie Messier-87* [2019] ..... 152

**Eyre, Janieta**
*Motherhood* [2002] ..... 312-313

F

**Farocki, Harun**
*Serious Games* [2010] ..... 169-170, 245-248

**Flagg, James Montgomery**
*Uncle Sam* [Première Guerre mondiale] ..... 310

**Fontcuberta, Joan**
*Constellations* [1993] ..... 142
*Miracle de Carroll Lewis* [2002] ..... 117-118
*Miracle de l'Invisibilité* [2002] ..... 98
*Miracle du Trekking Aquatique* [2002] ..... 127

**Fosso, Samuel**
*African Spirits* [2008] ..... 288

G

**Gafsou, Matthieu**
*H+* [2015-2018] ..... 334-336

**Galton, Francis**
*Composite Portraits of Criminal Types* [1877] ..... 331-332

**Geoffray, Agnès**
*Incidental Gestures* [2011-2012] ..... 123, 179
*Laura Nelson* [2011] ..... 123-125
*Libération* [2011] ..... 179-180

**Gesicka, Weronika**
*Untitled #1* [2017] ..... 110

**Gourault, Nicolas**
*Faces in the mist* [2017] ..... 320
*Le Limaçon* [2014] ..... 141

**Grandville, Jean-Jacques**
*Un autre Monde* [1842] ..... 16, 140

H **Henner, Mishka**
*Dutch Landscapes* [2011] ..... 232-234

**Horta, Luísa**
*Guerra dos perdidos* [2013] ..... 254-255

**Huyghe, Pierre**
*The Third Memory* [2000] ..... 205-206

J **Jonas, Joan**
*Mirror Piece I* [1969] ..... 111

K **Klein, Yves**
*Saut dans le vide* [1960] ..... 98-102

L **Lê, An-My**
*29 Palms* [2003-2004] ..... 212-213, 248
*Small Wars* [1999-2002] ..... 209-210

M **Magritte, René**
*Le Blanc-Seing* [1965] ..... 103-104
*Les Amants* [1928] ..... 103

**Méliès, Georges**
*Un homme de Têtes* [1898] ..... 118
*L'Homme Orchestre* [1900] ..... 304

**Michals, Duane**
*The Spirit Leaves the Body* [1968] ..... 98-99

**Morimura, Yasumasa**
*A Requiem* [2007] ..... 288

**Morrissey, Trish**
*Rosa, Irma and the Sandman* [2016] ..... 305-306

N **Nqaba, Nobukho**
*Ndiyayekelela (Letting Go)* [2016] ..... 126
*Undibizela kuwe II (Conjure)* [2016] ..... 126

P **Parreno, Philippe**
*No More Reality* [1991] ..... 33-34, 106

**Paterson, Katie**
*Colour Field* [2016] ..... 138

*Timepieces (Solar System)* [2014] ..... 134

**Prince, Richard**,
*New Portraits* [2014] ..... 76

Q **Quéau, Marie**
*This is for fight / This is for fun* [2012] ..... 204
*Odds and ends* [2013-2018] ..... 235-236

R **Raad, Walid**
*Beyrouth 82 - City I* [1982-2004] ..... 60
*Beyrouth 82 - City II* [1982-2004] ..... 208

**Ray, Man**
*Élevage de poussière* [1920] ..... 234-235

**RB, Marina**
*Prudentia* [2012-2013] ..... 401

**Rejlander, Oscar**
*Rejlander Introduces Rejlander the Volunteer* [1865] ..... 303
*The Two Ways of Life* [1857] ..... 304

**Rennó, Rosângela**
*Red Series (Militares)* [2000] ..... 255

**Ristelhueber, Sophie**
*À cause de l'élevage de poussière* [1991-2007] ..... 234-235

**Rolla, Marco Paulo**
*Tomografia do pecado* [2013] ..... 338-339

**Ruff, Thomas**
*Anderes Porträt* [1994-1995] ..... 326-327
*Portraits* [années 1980] ..... 326-327

**Rybczyński, Zbigniew**
*Steps* [1987] ..... 216-218, 364

S **Sailer, Gregor**
*The Potemkin Village* [2015-2017] ..... 201-212

**Sawada, Tomoko**
*ID-400* [1998-2001] ..... 307
*School days* [2004] ..... 307-308

**Sein, Romain**
*Lever de Terre* [2017] ..... 135-139, 150, 165

**Sherman, Cindy**
Mises à jour Instagram [2017] ..... 315-319, 326
*Untitled Film Stills* [1977-1980] ..... 288-289
*Untitled #167* [1986] ..... 256

**Silveira, Regina**
*Odisséia* [2017] ..... 146-148, 165

T **Tiravanija, Rirkrit**
*Untitled 2017 (Fear Eats The Soul) (White Flag)* [2017] ..... 256-257

U **Ulman, Amalia**
*Excellences & Perfections* [2014] ..... 295-302, 315

V **Vieira, Valério**
*Os trinta Valérios* [c. 1901] ..... 304-305

W **Wall, Jeff**
*Dead Troops Talk* [1992] ..... 254
*Double Self Portrait* [1979] ..... 305
*War Game* [2007] ..... 203

**Wearing, Gillian**
*Album* [2003-2004] ..... 280
*Me as Cahun Holding a mask of my face* [2012] ..... 279-280
*Self Portrait as My Brother Richard Wearing* [2003] ..... 280-281
*Self Portrait as My Mother Jean Gregory* [2003] ..... 280
*Self Portrait as My Sister Jane Wearing* [2003] ..... 263-264, 280
*Self Portrait at Three Years Old* [2004] ..... 282-283
*Self Portrait at Twenty Seven Years Old* [2012] ..... 280

**Wei, Li**
*25 Levels of Freedom* [2004] ..... 98-101
*Baobao and I* [2001] ..... 118
*Dream-Like Love* [2003] ..... 103, 106
*Li Wei Falls to France* [2006] ..... 102
*Mirror* [2000-2007] ..... 85-86, 110-114, 127-128, 366
*Mirror 010-01* [2000] ..... 110-113
*Mirror 010-03* [2000] ..... 85-86, 110-113
*Mirror Hong Kong* [2006] ..... 127-128
*Walk Space* [2000] ..... 97

**Wulz, Wanda**
*Io + gatto* [1932] ..... 316

# INDEX DES CONCEPTS


A **Acte** : - d'auto-dénonciation, 56, 157-158, 166, 173, 217, 274, 282-283, 327, 365-366, 373, 398 ; - de l'artiste, 67, 70, 77, 139, 292, 301, 359-365, 366, 372, 382 ; - d'image, 22, 74-76, 79, 238-241, 365-371 ; - de langage, 64-75, 80 ; - de simulation, 238-240, 250, 265, 283, 358, 364-371, 373-374, 382, 397 ; - du spectateur, 70, 383.
**Abstraction** : 225, 364, 368.
**Abstrait** : 225-226, 369.
**Action** : - libre, 20-22, 27, 199-200, 250, 261, 390-391 ; plan d'-, 55, 386.
**Agentivité** : - de l'image, 19, 22-23, 30, 70-71, 74, 81, 173-194, 198, 217, 289, 325, 345, 358, 363-364, 401, 403.
**Altérité** : 30, 109, 145, 165, 279, 283, 289-290, 295, 302, 306-308, 343-344, 376-378, 391-392.
**Anachronisme** : 185, 237-238.
**Anthropologie** : - de l'art , 68-70, 74.
**Appareil** : 30, 120, 224, 227-228, 242, 252-253, 257-258, 315, 322, 351-353, 356-363, 370, 389, 400, 404.
**Artefact** : 70, 75.
**Artificialité** : 368-369.
**Autofiction** : 30, 119, 292-302.

B **Biocybernétique** : 30, 220, 308, 325.
**Biopiction** : 309-310.
***Black-box*** : 147, 221, 228, 242, 252, 342, 353, 357, 363, 365, 370, 373.

C **Cartographie** : 92.
**Climat** : - de la collectivité, 393 ; - de la magie, 224, 389 ; - du totalitarisme, 224, 389, 392-393.
**Clonage** : 30, 220, 308-313, 337, 373.
**Concret** : 225-226, 369.
**Concrétude** : 225, 248, 358, 361, 364.
**Contrepartie** : 30, 39, 42, 284-292, 295, 301-302, 306-307, 312, 325-326, 342, 344.
**Contrôle** : 26, 90, 200, 227, 232, 249, 258, 309, 322-323, 331, 341, 351, 356-359, 378, 388-393, 400-401.
**Culture visuelle** : 17, 28, 69-74, 229.
**Cybernétique** : 19, 24, 26, 220-223, 228, 241, 338, 341-344, 357-358, 388.
**Cyborg** : 336, 341-344.

D **Degré** : deuxième -, 225, 231, 248, 256, 353, 355, 363-364, 366, 368-369 ; troisième -, 217, 219, 225-226, 270, 363-364, 368, 397.
**Désignateur** : - rigide, 284.
**Déterrement** : 205, 219, 270-271, 280.
**Déterritorialisation** : 31, 147-151, 181, 354, 356, 376-377, 383, 403-404.
**Diégèse** : 47.
**Différence** : 20, 56, 89-90, 93, 110, 141, 145, 149, 158, 165, 173, 270, 290-291, 377, 403 ; culture de la -, 162, 165, 385, 391.
**Discours** : - hégémonique, 171-174, 192, 330 ; - dominant, 29, 171-174 ; - fictif, 66, 101, 157, 162, 191 ; - historique, 95, 255 ; - moderne, 344, 358 ; - non-sérieux, 66 ; - ontologique, 372 ; - sérieux, 66.
**Distanciation** : poétique de la -, 145-147, 151, 354.
**Document** : 54, 205, 208, 254, 267, 270, 274, 307, 397.
**Données** : 53- 54, 58, 119, 138, 185, 238, 240-242, 260-261, 277, 301, 329, 363, 387 ; base de -, 320-322, 333 ; - géospatiales, 233, 246, 324 ; - personnelles, 189, 298-299, 309, 314-315, 323-324.
**Dynamique** : - de l'image, 28, 295, 379 ; - du jeu, 201, 354, 357 ; - des lignes, 149, 173, 289-291, 403 ; - de la réalité, 89, 352, 402.

E **Échec** : 65.
**Éducation** :- à/par l'image, 81, 121, 391.
**Effet** : - des images : 16, 19, 21-23, 25, 50-51, 55-57, 70-71, 74-75, 77, 79, 88, 92, 116, 150, 153, 163-164, 174, 182, 191, 198-199, 250, 261, 276, 299, 338, 352-353, 362-363, 365, 376-378, 382, 384, 403.
**Efficacité** : 30, 198-199.
**Énonciation** : 65, 67, 198.
**Étranger** : condition d' -, 144-145, 151, 157-158, 165, 354.
**Événement** : - d'image, 217-218, 364, 399 ; - historique, 216-219, 224, 364, 399 ;

- politique, 54 ; - originel, 217, 364, 399.
**Extensif** : 178, 353.
**Extensité** : 88, 94.

F **Fabrication** : 13, 29, 55, 70, 87, 171, 190, 195, 207, 244, 301, 383, 384 ; - de l'image, 28, 55-56, 59-60, 63, 78, 83, 88, 209, 217, 275, 292.
***Factum*** : 181, 188.
**Falsification** : 59-60, 185.
**Fausseté** : 66, 120-121, 183, 190.
***Feedback*** : 357, 370.
**Feintise** : - ludique partagée, 115-117.
**Fiction** : 27, 55, 58, 79, 83, 99-101, 106-110, 114-125, 133-137, 141, 156-163, 176, 179, 181, 200, 292-293, 301, 343, 372, 375-378, 386, 397, 399
***Fictile*** : 57-58, 70.
***Fictum*** : 57-58, 181, 188.
**Fil conducteur** : 137, 141, 374-375, 377.
***Fingere*** : 14-15, 55-58, 70, 190, 195, 208, 219, 239, 243, 255, 257, 267, 270-271, 274-276, 278, 292, 294, 299, 301, 322, 327, 342-343, 358, 362-365, 369, 371-374, 381, 391.
**Force** : - active, 63, 178, 257 ; - hégémonique, 371 ; - performative, 238, 271, 370.

G ***Game studies*** : 30, 246, 351.

H **Hégémonie** : 30, 171, 174-175, 359.
**Hétérogénéité** : 30, 90, 92, 94, 140, 173-174, 405.
**Histoire** : - officielle, 171, 179, 270.
***Homo ludens*** : 30, 253, 255, 257, 259-260, 353-356, 358, 390.
**Hyperréel** : 222, 368.

I **Identité** : - trans-mondaine, 30, 271, 284-300.
**Idolâtrie** : 224, 251, 361, 370.
**Image** : - agissante, 14, 68, 77, 173, 178, 194, 370-371 ; - généreuse, 163, 199, 271, 345, 371, 378, 385, 391 ; - heureuse, 107, 163, 174, 198-199, 371, 378, 385, 388, 391 ; - performée, 275-278, 281-283, 301 ; - professeure, 21, 31, 271, 345, 355, 371, 391 ; - trace, 81, 110, 186, 190, 274, 372-373.
**Image-action** : 27, 76-78, 81, 173-174, 181-182, 185, 193, 195, 199-202, 249, 261, 294, 301-302, 308, 322, 325, 332, 339, 351, 355, 371, 373, 378, 385, 388, 391.
**Image-fiction** : 21, 27, 29-31, 55-56, 76-78, 80-81, 109-110, 125, 137, 143, 148, 150, 157-162, 173-174, 176, 178, 182, 185, 193, 199-202, 216-217, 249-250, 371-378, 391.
***Input*** : 221, 227, 242, 342, 363-364, 387.
**Insincérité** : 65-66.
**Intention** : 58-61, 65-67, 70, 72-73, 176-177, 185, 351, 360, 376
**Intensif** : 88-89, 93, 146-148, 150, 353 ; flux -, 178, 185.
**Intensité** : 88-89, 94, 145, 148
**Invraisemblance** : 107, 207, 304.

J **Jeu** : 30, 175, 196-204, 248-253, 351-359 ; - d'image, 201, 243, 302, 354, 363, 365, 371, 375, 400 ; grand -, 251, 352-353 ; - sérieux (*serious game*), 202, 246, 258, 351.

L **Liberté** : 91, 199-200, 253, 257-258, 356-359 ; quête de - , 63, 199, 201, 253, 257, 351, 393.
**Logique** : - formelle, 39, 42, 51, 106 ; - modale, 39-40 , 43, 153-154, 285, 379.

M **Machine à mondes** : 48, 253, 350.
***Manières de faire*** : - monde, 21, 57, 79, 81, 150-151, 163, 176, 200, 250, 350-351, 354, 362, 371, 386, 397 ; pensée des -, 28, 43, 56.
**Mensonge** : 58, 65-67, 181, 194.
**Manipulation** : 19, 22, 58-62, 121, 142-143, 163, 179-195, 208, 236-244, 260-261, 269, 359-366, 372-374.
**Métapiction** : 309.
**Matière** : 268-269, 360 ; - monde, 363 ; - première, 208, 364, 398.
**Micromondes** : 49, 362, 380.
**Microversions** : 48-49, 82, 238-240, 259, 362, 366, 380, 398.
**Milieu** : 92, 94, 143, 349, 354, 360, 387.
**Miroir** : - inversé, 367, 369, 374 ; - tourné, 368, 399.
**Modalité** : 39, 41, 393.
**Modèle** : 31, 241-244, 252-253, 352, 387 ; - sémantique, 39, 122, 154, 380, 353-354.
**Molaire** : 178, 353, 402.
**Moléculaire** : 178, 353, 400-402.

**Monde** : - actuel, 38-39, 44-45, 49, 53, 104-106, 139, 291, 380-383 ; - de départ, 45, 155, 161 ; - de référence, 44-45, 55, 141, 364, 384 ; - fictionnel, 137, 159 ; - incomplet, 49, 240 ; - possible, 36-63, 154-155, 164, 238-241, 374-375, 381-382 ; - réel, 16, 35-40, 104, 119-120 ; - unique, 20, 392 ; - visuel, 47, 197, 217, 382.
**Multiplicité** : 89-90, 93, 96, 145, 149, 163.

N **Narrative** : 46, 296, 300-301, 371.
**Nécessité** : 39- 40, 116, 154-155, 372 ; - de l'identité, 286.
**Nouveau** : 25, 87, 121, 145, 160, 177, 179, 190, 238, 249, 343-344, 370, 377, 382, 392, 401.

O **Ontologie photographique** : 17, 62.
***Output*** : 221, 227, 242, 342, 357, 364-365, 370, 387.

P **Pacte** : - autobiographique, 293 ; - de croyance, 106, 293, 376 ; - de l'image-fiction, 29, 56, 106, 115, 379 ; - romanesque, 293.
**Performativité** : 67, 342 ; - de l'image, 176, 366.
**Personnes possibles** : 30, 42, 265, 278, 283, 331.
**Photographie** : - analogique, 18, 105-106, 224, 231, 235, 238, 269, 317, 328, 366 ; - du *ça a été*, 17-18, 105-106, 236, 267, 274, 276, 282, 367, 373, 383 ; - numérique, 98, 103, 231, 337, 399.
**Planche** : - d'image, 23-24, 26-29, 31, 62, 82, 87, 92, 249, 405.
**Plan** : - de consistance, 89, 94, 149, 172, 200, 290, 369, 383, 404 ; - d'immanence, 24, 29, 88-89, 93, 149, 173, 200, 290 ; - d'organization, 89, 96, 141, 149, 172, 189, 200, 290, 369, 383.
**Plasticité** : - des croyances, 376 ; - de l'individu, 30, 312, 316-318.
**Post-histoire** : 360, 403.
**Post-historique** : 224-225, 252, 260, 270, 360-364, 368, 372, 399-400.
**Post-humain** : 30, 334-341.
**Post-humanisme** : 339-340.
**Post-photographie** : 391.
**Post-photographique** : 226, 270, 276, 364-365, 372, 391, 397, 399.
**Pouvoir** : - hégémonique, 360, 385, 387 ; - de l'image, 19, 81, 142, 188, 267.
**Processus** : - de création, 15, 91, 158, 160, 373, 403.
**Programme** : 27, 226-227, 242-243, 252-253, 257, 353-356, 358-359, 361-365, 369-371, 373, 387-389, 404.
**Proposition** : - imagétique, 27, 108, 116, 137, 366, 376, 393 ; - modale, 39-42, 108-109, 116, 153-154, 366.

R **Réalisme modal** : 42, 291.
**Réalité** : - calculée, 225, 231, 241, 353, 366-370 ; - concrète, 225, 369, 399 ; - donnée, 29, 54, 87, 244, ; - mixte, 136, 353, 356 ; - plurielle, 87 ; production de la -, 48, 368, 388.
**Reconnaissance** : - faciale, 30,318-322, 389.
**Référence** : 45-46, 50, 55, 73-74, 161, 259.
**Relation d'accessibilité** : 44-45, 87, 139.
**Réplique** : 30, 286-287, 303-308.
**Représentation** : 18, 44, 50, 61-62, 67-68, 92, 104-105, 117, 207, 214-215, 223, 239, 265-271, 276-280, 294, 298, 303, 309, 327, 342, 355, 372, 384.
**Reterritorialisation** : 31, 147-151, 356, 376-377, 383, 403-404.
**Rhizome** : 24, 29, 91-93, 96, 149, 289, 349, 360, 378-379, 387, 402.

S **Sémantique** : - des mondes possibles, 38-45, 51, 116, 154, 284, 353, 369, 380.
***Selfie*** : 282, 313-316.
**Simulation** : 22, 30, 146-147, 220-223, 228-232, 236-242, 244-260, 326-327, 365-374, 382, 384, 397-398.
**Situation** : - programmée, 352, 372, 386 ; - rhizomatique, 356.
**Stratégie** : - de l'image fiction, 276, 299, 311 ; - des *manières de faire*, 350, 385-387, 392, ; - de pensée, 56.
**Structure d'interprétation** : 39, 44-45, 241.

T **Techno-image** : 15, 338, 360-361, 373, 399.
**Techno-imagination** : 30, 258-261, 283, 354-355, 359, 361, 363, 374, 376, 378, 386, 390, 393, 400.
**Temps** : - aiônique, 356, 383, 391 ;

- anachronique, 87, 185, 236-237, 275, 374, 383 ; - chronologique, 236, 268, 356, 360, 383, 391, 397 ; - passé, 18, 53, 179, 282 ; - présent, 26, 53, 73, 80, 120, 356, 388, 391.
**Textolâtrie** : 19, 224, 361.
**Tournant numérique** (*digital turn*) : 18, 104, 228, 372, 381.
**Transmission** : - des *manières de faire*, 56-57, 82, 149, 151, 158-159, 166, 177-179, 185, 349, 354, 382, 384, 391, 401.
**Transcendance** : 258, 275, 372,
**Transhumanisme** : 334-336.

U **Univers** : - de croyance, 29, 108-109, 115-117, 143, 153, 376-382.

V **Valeur** : - de document, 208, 267, 270 ; - de vérité, 39-44, 50, 154, 241, 349, 352, 354, 379, 381, 384.
**Variable propositionnelle** : 39-40, 154, 241, 353-354, 369, 379.
**Vérité** : - incontestable, 378 ; - unique, 22, 51, 190, 270.
***Visual studies*** : 71-72, 177, 376.
**Visualité** : 71-72, 74, 139, 141.
**Vraisemblance** : 107, 157.

# TABLE DES MATIÈRES

**INTRODUCTION** ..... 11
1. La jongleuse de mondes ..... 12
2. L'importance d'une nouvelle théorie de la photographie ..... 17
3. Les intentions ..... 21
4. La méthode ..... 22
5. Le corpus ..... 25
6. Le parcours du texte ..... 27

## PREMIÈRE PARTIE

**CHAPITRE I. Ouverture théorique** ..... 33
1. Introduction ..... 35

**I.A. Mondes possibles** ..... 36
1. Petite introduction à l'univers théorique des mondes possibles ..... 36
i. *La notion de « monde »*
ii. *Histoire et définitions de la catégorie « mondes possibles » : Leibniz, Saul Kripke, David Lewis et Nelson Goodman*
iii. *La théorie littéraire des mondes possibles : Thomas Pavel, Lubomír Doležel, Marie-Laure Ryan et Françoise Lavocat*
iv. *Les domaines de l'image : Jean-Marie Schaeffer, André Gunthert, Philippe Dubois, Bernard Guelton, Alain Boillat et Jairo Dias Carvalho*
v. *Les « mondes complets » et les « mondes incomplets »*
2. Mondes possibles et arts visuels : une première approche ..... 50
i. *Les mondes possibles visuels*
ii. *Expositions et festivals*
iii. *L'image-fiction*
iv. *Fabrication et fiction*
v. *La pensée des manières de faire*
vi. *Questions d'étymologie : le fingere et la manipulation*
vii. *Le mensonge et la falsification*
viii. *Le domaine de la photographie*

**I.B. Actes** ..... 64
1. Brève introduction aux théories des actes : langage et image ..... 64
i. *Actes de langage : John L. Austin et John Searle*
ii. *L'intention de l'artiste*
iii. *La performance des images*
iv. *Actes d'image : David Freedberg, Alfred Gell et William John Thomas Mitchell*

v. *Visual studies et culture visuelle : les champs français et allemand*
2. L'image-fiction et l'image-action ..... 76
i. *Croisement des théories : mondes possibles et actes*
ii. *L'imbrication entre l'action et la fiction*
iii. *Définitions : « image-action » et « image-fiction »*
iv. *Axes théoriques généraux*

DEUXIÈME PARTIE

**CHAPITRE II. L'image-fiction : la production des mondes** ..... 85
1. Introduction ..... 87
2. Note sur la méthode de recherche et analyse des images ..... 87
i. *Les notions d'« intensité » et d'« extensité »*
ii. *La notion de « multiplicité »*
iii. *La pensée complexe*
iv. *Le rhizome*
v. *Le plan d'immanence*
vi. *Le temps chronologique et le temps aiônique*

**II.A. Manipuler le monde des lois naturelles** ..... 97
1. Le vol et la chute des corps ..... 97
i. *Analyse croisée Planche I : Li Wei, Yves Klein et Richard Drew*
2. La balade des têtes sans corps ..... 103
i. *Analyse croisée Planche I : Li Wei et René Magritte*
ii. *Les mondes possibles en peinture et en photographie*
iii. *Pacte de l'image-fiction et les univers de croyance*
3. Jeu de miroirs ..... 110
i. *Analyse croisée Planche I : Li Wei, Weronika Gesicka et Joan Jonas*
ii. *Le miroir*
iii. *La feintise ludique partagée*
4. Corps en lévitation ..... 117
i. *Analyse croisée Planche I : Joan Fontcuberta, Jean Cocteau, Georges Méliès et Li Wei*
ii. *Le jeu des frontières : vérité et fausseté de l'image*
iii. *Analyse croisée Planche I : Agnès Geoffray et Nobukho Nqaba*
5. La marche sur l'eau ..... 127
i. *Analyse croisée Planche I : Joan Fontcuberta et Li Wei*

**II.B. Les mondes cosmologiques** ..... 129
1. Introduction ..... 129
i. *Analyse : Jean-Pierre Bekolo*
2. Voyage lunaire ..... 130
i. *Les mondes possibles cosmologiques*

ii. *Le tournant scientifique de l'époque moderne*
iii. *L'invention du télescope entre observation et fiction*
iv. *Analyse : Romain Sein*
v. *La notion de « réalité mixte »*
3. Du point à la sphère ..... 137
i. *Analyse : Katie Paterson*
ii. *Le caractère fabriqué des images astronomiques*
iii. *L'accessibilité visuelle entre les mondes*
iv. *Analyses : Nicolas Gourault et Joan Fontcuberta*
4. Voir à distance ..... 143
i. *Les* Entretiens sur la pluralité des mondes*, de Bernard Fontenelle*
ii. *La condition d'étranger en Lucien de Samosate*
iii. *Rapprochement littéraire : la question de la distanciation*
iv. *Analyse : Regina Silveira*
v. *Réalité virtuelle, déterritorialisation et reterritorialisation*
vi. *La première image d'un trou noir*
5. Une place pour les possibles visuels ..... 153
i. *Questions de logique*
ii. *L'art cosmopoétique*
iii. *L'image comme preuve*
iv. *L'auto-dénonciation de la fiction*
v. *Les schémas de transmission de Doležel*
vi. *Analyse : Julien Creuzet et la culture de la différence*

**CHAPITRE III. L'image-action : la production de l'histoire** ..... 169
1. Introduction ..... 171
i. *Discours hégémonique*
2. L'imbrication de l'image-fiction et l'image-action ..... 173
i. *Homogénéité et hétérogénéité*
ii. *La gestion de preuves*

**III.A. Des nouvelles versions de l'histoire** ..... 176
1. Introduction ..... 176
i. *Agentivité de l'image*
ii. *La fiction qui génère mouvement*
2. (En)jeux : les fictions politiques ..... 179
i. *Analyse : Agnès Geoffray*
ii. *La manipulation photographique politique*
iii. *Analyse : Robert Capa*
iv. *Le cas Marielle Franco*
v. *L'insuffisance de la vérité contre la désinformation*
vi. *Devenir joueur avec l'image*
vii. *Exposition : « Form Follows Fiction »*

viii. *Les médias traditionnels et l'Internet*
ix. *La forme suit la fiction*
3. Jouer la guerre ..... 195
i. *La notion de « jeu » : Johan Huizinga et Roger Caillois*
ii. *Le jeu et le sérieux*
iii. *Le jeu comme une action libre*
iv. *Schéma du jeu d'image*
v. *La guerre et le jeu*
vi. *Analyse croisée Planche IV : Jeff Wall, Marie Quéau, Jeremy Deller et Pierre Huyghe*
vii. *Analyse croisée Planche IV : Walid Raad et An-My Lê*
4. Décors de guerre ..... 210
i. *Analyse croisée Planche IV : Gregor Sailer, An-My Lê et Éric Baudelaire*
ii. *Analyse : Zbig Rybczynski*
iii. *Le troisième degré de l'histoire*

**III.B. Simulations de guerre** ..... 220
1. Introduction ..... 220
i. *La guerre contre la terreur*
ii. *Théories de la simulation : Jean Baudrillard et Vilém Flusser*
2. Vues aériennes ..... 228
i. *Calculabilité de l'image photographique*
ii. *Analyse croisée Planche V : Mishka Henner, Marcel Duchamp et Man Ray, Sophie Ristelhueber et Marie Quéau.*
3. La simulation à l'instar de la manipulation ..... 236
i. *La simulation sous une optique matérielle*
ii. *« Simuler », acte d'image ; « manipuler », action de l'artiste*
iii. *Simulation et mathématiques*
iv. *Les notions de « modèle » et de « programme »*
4. Jeux numériques de guerre ..... 244
i. *Simulation et guerre*
ii. *Analyse : Harun Farocki*
iii. *Le jeu de guerre contre le jeu d'image*
5. Reconstructions possibles ..... 253
i. *L'homo-ludens*
ii. *Analyse croisée Planche V : Luisa Horta et Ricardo Burgarelli, Jeff Wall, Rosângela Rennó, Cindy Sherman et Rirkrit Tiravanija*
iii. *La techno-imagination*

**CHAPITRE IV. Personnes possibles** ..... 263
1. Introduction ..... 265
i. *Deux traditions de l'histoire de l'art*

ii. *Le portrait pictural*

**IV.A. Se manipuler soi-même** ..... 273
1. Les portraits-fiction ..... 273
i. *Analyse : Hippolyte Bayard*
ii. *La notion d'« image performée »*
iii. *Analyse croisée Planche VI : Claude Cahun et Gilian Wearing*
iv. *Les masques*
v. *Les identités en quête d'altérité*
2. Les identités trans-mondaines et les contreparties ..... 284
i. *L'autoportrait sous l'angle des théories des mondes possibles*
ii. *La notion d'« identité trans-mondaine », de Saul Kripke, et la notion de « contrepartie », de David Lewis*
3. Une autofiction en image ..... 292
i. *Le champ des études littéraires sur l'autofiction*
ii. *L'autofiction et les arts visuels*
iii. *Analyse : Amalia Ulman*
4. Duplications, multiplications ..... 303
i. *La question des répliques*
ii. *Analyse croisée Planche VI : Oscar Rejlander, Valerio Vieira, Jeff Wall et Trish Morrissey*
iii. *Analyse croisée Planche VI : Tomoko Sawada et Juan Pablo Echeverri*
iv. *La question du clonage*

**IV.B. Simulations des corps** ..... 312
1. Plasticité de l'individu ..... 312
i. *Analyse : Janieta Eyre*
ii. *Les selfies*
iii. *Le compte Instagram de Cindy Sherman*
iv. *La notion de « plasticité d'un individu »*
2. Reconnaissance faciale ..... 318
i. *La reconnaissance faciale et les technologies numériques*
ii. *Analyse croisée Planche VII : Nicolas Gourault et Ewoudt Boonstra*
iii. *Le cas de l'application FaceApp*
iv. *Analyse : Walead Beshty*
3. Visages composites ..... 326
i. *Analyse croisée : Thomas Ruff et Nancy Burson*
ii. *La* Human Race Machine*, les « types » de Francis Galton et le code informatique StyleGAN*
4. Le post-humain ..... 334
i. *Analyse : Matthieu Gafsou*
ii. *Exposition : « Post Human »*

iii. *Analyse : Marco Paulo Rolla*
iv. *Flusser et le post-humanisme*
v. *Le corps mixte du cyborg*

TROISIÈME PARTIE

**CHAPITRE V. Clôture théorique** ..... 347
1. Introduction ..... 349

**V.A. Lignes** ..... 351
1. Le jeu ..... 351
i. *Jeu et liberté*
ii. *La notion de « contrôle »*
2. La manipulation ..... 359
i. *L'artiste : maître sur le mode manipulatoire*
ii. *Le troisième degré*
iii. *L'auto-dénonciation du côté de l'artiste*
3. La simulation ..... 365
i. *La réalité calculée*
ii. *Les miroirs tournés*
iii. *La photographie est l'outil idéal pour faire apparaître des mondes*
iv. *La simulation comme force performative*
v. *La notion de « feedback »*
4. L'image-fiction ..... 371
i. *La production de mondes*
ii. *L'auto-dénonciation : acte partagé*
iii. *L'acte de simulation : trouer la surface grise du miroir inversé*
iv. *Schéma de l'image-fiction*
v. *Le pacte de l'image-fiction*
vi. *Un fonctionnement positif de la fiction*

**V.B. Tissages** ..... 379
1. La théorie des mondes possibles visuels ..... 379
i. *Un outil pour aborder l'image photographique et son fonctionnement dans la contemporanéité*
ii. *La conception visuelle des mondes possibles*
iii. *Schéma des relations d'accessibilité*
iv. *Si nous voulons appeler le monde auquel la photographie se réfère un monde possible*
2. Stratégies des *manières de faire* ..... 385
i. *Toute stratégie est action*
ii. *La techno-imagination*
iii. *La stratégie contre le programmes*

iv. *Le temps des manières de faire*
v. *Une éducation par l'image et à l'image : l'image professeure*
vi. *Un nouveau type de révolution est en train de devenir possible*

**CONCLUSION** ..... 395
1. Faire monde, faire histoire ..... 396
2. Miroirs tournés ..... 399
3. Lignes de fuite ..... 402
4. La joie des possibles ..... 405

**BIBLIOGRAPHIE** ..... 408
1. Photographie et médias ..... 409
2. Fait et fiction ..... 418
3. Mondes possibles ..... 423
4. Manipulation, simulation et jeu ..... 429
5. Théories des actes et culture visuelle ..... 433
6. Histoire de l'art ..... 437
7. Philosophie et sciences ..... 439
8. Catalogues, estampes et livres d'artistes ..... 444
9. Artistes ..... 447

**LISTE DES IMAGES** ..... 480
1. Planche I ..... 480
2. Planche II ..... 482
3. Planche III ..... 484
4. Planche IV ..... 486
5. Planche V ..... 489
6. Planche VI ..... 491
7. Planche VII ..... 494
8. Texte ..... 497

**INDEX DES NOMS** ..... 504

**INDEX DES OEUVRES** ..... 507

**INDEX DES CONCEPTS** ..... 512

**TABLE DES MATIÈRES** ..... 516

**IMAGE-FICTION, IMAGE-ACTION**. *Mise en jeu de la photographie contemporaine entre théorie des mondes possibles et théorie des actes d'image*.

Cette recherche porte sur la possibilité d'une application des théories des mondes possibles aux arts visuels. Une introduction à cet univers théorique est d'abord présentée, à partir des textes fondateurs, ainsi que son application dans les études littéraires, jusqu'au contexte des arts visuels. Une introduction aux théories des actes de langage est également réalisée, pour arriver au champ des actes d'image. À travers un corpus hétérogène, composé de photographies contemporaines produites par des artistes de diverses nationalités, les catégories d'*image-fiction* et d'*image-action* sont développées, articulant une théorie des mondes possibles visuels. La dynamique existante entre l'image, l'artiste et le spectateur, déclenchée par ces deux types d'image, est ensuite analysée par le biais de la théorie des actes d'image. À partir d'une méthode de recherche théorique et imagétique basée sur la *pensée complexe*, on explore l'idée d'une transmission des *manières de faire monde*, qui émerge d'une *image-fiction* active proposant un *jeu d'image*. L'hypothèse travaillée est que l'acte d'auto-dénonciation de l'image-fiction permet au spectateur de trouver des pistes de la manipulation de l'image, instaurées par le *fingere* de l'artiste. Finalement, l'image-fiction – produite, manipulée – fait acte de *simulation* d'un fragment de monde possible au moment où elle présente d'autres versions pour le monde des phénomènes, pour l'histoire et pour les individus. Ainsi, elle ouvre des voies de la *fiction* vers l'*action*, invitant le spectateur à la construction de nouveaux contextes collectifs dans l'actualité.

**Mots-clés :** Mondes possibles ; actes d'image ; image-action ; image-fiction ; *fingere* ; manipulation ; simulation ; jeu ; photographie contemporaine.

**IMAGE-FICTION, IMAGE-ACTION**. *Bringing Contemporary Photography into Play Between the Theory of Possible Worlds and the Theory of Image Acts*.

This research focuses on the possibility of applying the theories of possible worlds to the visual arts. First, an introduction to this theoretical universe is presented, starting from its foundational texts, as well as its application in literary studies, to the context of the visual arts. An introduction to speech act theories is also provided, in order to arrive at the field of image acts. Through a heterogeneous corpus, composed of contemporary photographs produced by artists of various nationalities, the categories of *image-fiction* and *image-action* are developed, articulating a theory of visual possible worlds. The dynamics between the image, the artist and the viewer, triggered by these two types of images, are then analyzed through the theory of image acts. Starting from a theoretical and image-based research method founded on *complex thought*, we explore the idea of a transmission of *ways of worldmaking*, which emerges from an active *image-fiction* proposing an *image play*. The hypothesis worked on is that the act of self-denunciation of the image-fiction allows the viewer to find trails of the image's manipulation, initiated by the artist's *fingere*. Finally, the image-fiction – produced, manipulated – enacts a *simulation* of a fragment of a possible world as it presents other versions for the world of phenomena, for history and individuals. In this way, it opens up paths from *fiction* towards *action*, inviting the viewer to construct new collective contexts in the present.

**Keywords :** possible worlds; image acts; image-action; image-fiction; *fingere*; manipulation; simulation; play; contemporary photography.