

ANTHROPOGENIE GENERALE

DEUXIEME PARTIE - LES ACCOMPLISSEMENTS FONDAMENTAUX

Résumé + Illustrations + Exercices **Chapitre 14 – LES IMAGES DETAILLEES**

STRUCTURE DU CHAPITRE

Ce chapitre est chronologique. Il s'intéresse particulièrement à deux périodes :

- La période paléolithique (surtout supérieur), marquée par l'apparition (foisonnante) des « images détaillées » (gravures, sculpture, peinture) et par la présence, dans ces images détaillées, de la quasi-totalité des « innovations » d'Homo (segmentarisation, substitutions, effets de champs dynamiques et excités, fantasmés, macrodigitalisation, schématisation, etc.),
- La période actuelle (MONDE 3), marquée par l'apparition des images granulaires (photographies, télévision, etc.), et de nouvelles images tracées (peinture moderne, bande dessinée, images publicitaires).

Les autres époques sont parcourues plus rapidement,

- Le néolithique, marqué par les images cadrées et le schématisme générateur,
- Les empires primaires, marqués par les images sous-cadrées,
- La Grèce, marquée par la prévalence de l'image sculpturale,
- Le MONDE 2 après la Grèce, marqué par la prévalence de la peinture.

NOTION D'IMAGE DETAILLEE

Rappelons (Chap. 9) que « A » (imageant) est l'image de « B » (imagé) s'il lui est analogue. Rappelons aussi que l'auteur réserve le mot « image » aux images artificielles et visuelles.

Dans les « images détaillées », les analogies entre imageant et imagé interviennent entre de multiples segments (mollets, cuisses, ventre, etc.), de la Vénus de Lespugue par exemple.

Dans les « images massives », ces analogies se limitaient à un seul segment (un contour).

PORTEE ANTHROPOGENIQUE / PHILOSOPHIQUE DU CHAPITRE

Plus que les Tectures (Ch13) ce chapitre fait appel à la quasi-totalité des notions de bases présentées dans les 11 premiers chapitres d'*Anthropogénie* : Indices (Ch04), Index (Ch05), Effets de champs (Ch07), Structures, Textures, Croissances <7F>, Partition-Conjonction <7H>, ou encore Segment <1A1>, et monde segmentarisé : *Woruld <1B>.

Le GLOSSAIRE sera utile => <http://www.anthropogenie.com/glossaire.html>

Le chapitre est construit comme un mille feuilles, où Homo découvre / invente successivement :

- l'image analogisante et l'image digitalisante (schématisation),
- le pré-cadre, le cadre, le sous-cadre, le multi-cadre, le fenêtrage (vidéo),
- l'image tracée et l'image granulaire.

Chaque étape résonne avec des étapes similaires en architecture, musique, écritures, etc. mais aussi en philosophie, avec l'effacement des images tracées (par la main d'homo), au profit des **images granulaires** (prises par les appareils photographiques, ou calculées par des machines). Voici une phrase à lire (et relire) :

Aussi longtemps qu'il a produit des images tracées, Homo n'avait guère éprouvé qu'il était constitué par ses signes ; il se percevait comme les faisant, les créant à partir de pensées qu'il croyait être lui. Les images granulaires, fort indépendantes dans leur production, lui auront prouvé que les signes sont une part constitutive et préalable d'Homo même. <14I5>

La **bande dessinée**, qui introduit le multi-cadre, ne manque pas non plus de résonances philosophiques, comme en témoigne cette autre phrase :

Faut-il ajouter qu'aucun genre [la BD], parmi les images tracées, ne fait percevoir plus crûment que la connaissance hominiennne est modulaire et consiste, dans son départ chez le nourrisson comme chez Homo erectus, à relever des indices et à les indexer. <14J2>

Rappelons que cette formidable aventure des images détaillées d'Homo connaît déjà un moment décisif avec l'invention des **images cadrées** :

*Ainsi vraiment cadrée, carrée (quadrata), fermement référée, l'image détaillée, au lieu d'être seulement un lieu plus fort et intense du *woruld <1B>, ce qu'elle avait été au paléolithique supérieur, se prélève désormais **dans** l'environnement (pas encore **sur** l'environnement, comme en Grèce) pour construire un *woruld à soi seule. Les analogies et macrodigitalités entre imageants et imagés disposent d'un référentiel stabilisant, et elles vont pouvoir se développer avec une distinction et une sériation jusque-là inconnues. En face de pareilles images, Homo commença à se carrer et se cadrer lui-même. Cadreur cadré cadrant sa vie entière. <14D>*

L'histoire des images détaillées accompagne donc étroitement celle d'Homo.

PALEOLITHIQUE, ET FOISONNEMENT D'IMAGES DÉTAILLÉES

Au Paléolithique, les images détaillées (gravures, sculptures, peintures) commencent à foisonner et permettent de représenter de multiples « innovations » d'Homo, et notamment :

- Représenter des segments d'images substituables. Le grand duc de la grotte Chauvet est vu de face pour la tête, et de dos pour le corps.
- Représenter des éléments d'image capables d'exprimer des effets de champs perceptivo-moteurs, notamment cinétiques (la course d'un cheval), dynamiques (assauts des lions de Chauvet), ou excités (lorsque les effets cinétiques et dynamiques deviennent trop nombreux pour être coordonnables).
- Représenter des fantasmes, dont la panoplie depuis le paléolithique est très complète,
- Représenter des macrodigitalisations, permises par l'analogie détaillée. Les membres d'une Vénus, une fois segmentarisés apparaissent comme n'étant pas les autres, et deviennent désignables oppositivement, par exclusion des autres (les membres sont des non-tronc, les membres-inférieurs sont des non-membres supérieurs, etc.).
- Représenter des schémas, devenus possibles avec l'analogie détaillée et avec les propriétés macrodigitales de l'image détaillée.
- Représenter des effets de champs logico-sémiotiques, ainsi que semble en attester les nombreuses empreintes de mains, dont on peut imaginer qu'elles avaient une signification particulière (indexatrices, indicielles) pour leurs auteurs.
- Représenter des destins-partis d'existence (ceux de leurs auteurs).
- Représenter des cellules plastiques. Les images massives représentaient un champ unique, les images détaillées représentent des champs (portions) multiples.
- Représenter des traits-points, surtout dans les gravures. Les traits points contiennent potentiellement le schéma, l'écriture, la mathématique, la logique.
- Représenter la transcendance (qui indique une cause extérieure et supérieure), surtout dans les sculptures, dont on ne voit qu'une face à la fois, renforçant ainsi leur mystère.
- Représenter des immanences (qui ont leur principe en elles-mêmes), surtout dans la peinture qui offre des possibilités d'abstraction quasi illimitées.

NEOLITHIQUE (IMAGES CADREES, SCHEMATISME GENERATEUR)

Le Néolithique avait introduit le « cadrage tectural ». Il introduit aussi le « cadrage imagétique » (un rectangle tranché contenant une figure).

- L'image se prélève désormais dans l'environnement, mais pas encore sur l'environnement, comme en Grèce.
- L'image devient également récurrente (répétition du Même avec quelques variations), donnant une place accrue au schéma (comme s'il devenait schème).

EMPIRE PRIMAIRE (IMAGES SOUS-CADREES)

Les empires primaires avaient introduit le « sous-cadrage » des tectures. Ils introduisirent aussi le « sous-cadrage » des images.

- Sous-cadrer c'est composer, ordonner, insérer, ranger, imbriquer, emboîter, diviser, etc.
- L'Égypte poussera le sous-cadrage à son paroxysme. Chaque élément est « sous-cadré » selon son angle et son contour le plus parlant :
 - profil pour la tête, les bras, les jambes, l'avant du buste
 - frontal pour l'œil, les épaules, l'arrière du buste,
 - trois-quarts pour le nombril.
- En Égypte aussi :
 - Le cerne (contour, sous-cadre) de chaque élément est suffisamment insistant pour compatibiliser les saisies frontales et de profil.
 - Ainsi va-t-on (en Égypte) de l'essentiel à l'essentiel, sans toutefois qu'une approche totalisatrice (grecque) soit possible.

GRECE (IMAGES DU MONDE 2)

La Grèce s'était mise à regarder ses tectures dans une « juste » distance, et à voir les choses comme des « tous composés de parties intégrantes » se détachant sur des « fonds ». Elle introduira la même approche dans les images :

- Dans la sculpture grecque chaque face devait contenir la face précédente et la face suivante de manière à ce que chaque glissement du regard y renvoie au « tout ».
- Dans ce que l'on sait des peintures et mosaïques grecques (qui ne nous sont pas parvenues) il semble que ce soient les effets de volume solides (obtenus par des ombres) qui ait prévalu de manière à produire (en trompe l'œil) les mêmes effets que les sculptures, et représenter des « tous » se détachant sur des « fonds ».

Par ailleurs les dieux prenaient des apparences humaines (anthropomorphes). Ce n'étaient plus des dieux diffus (comme au Paléolithique), ni des Nœuds vitaux (comme au Néolithique cadrant), ni des Instances et Rôles ordonnateur (comme dans les Empires primaires sous-cadreur). Les dieux avaient désormais des corps intégrés formés de parties intégrantes.

Enfin les productions égales, jugeables des empires primaires deviennent chez les grecs des productions qui sont l'objet de discussion. Et l'on se mit, au cas par cas, à parler de chefs-d'œuvre, et de génie. Ce qui rendit les productions plus individuelles, et commença à donner lieu à une histoire de l'art.

APRES LA GRECE (AUTRES IMAGES DU MONDE 2)

L'auteur observe une grande stabilité des images détaillées après la Grèce et jusqu'à la fin du MONDE 2 (au 19^{ème} siècle). Il n'y a pas, observe-t-il, cent manières de faire en sorte qu'une portion d'un corps ou d'une chose devienne perceptivement une partie intégrante d'un « tout ».

En deux millénaires, toutefois, la peinture prendra le pas sur la sculpture. Sans doute pour son aptitude à totaliser instantanément les images et à s'adapter à chaque époque :

- La peinture permet de percevoir (et totaliser) instantanément une image (pas besoin d'en faire le tour, comme pour une sculpture).
- La peinture permet de représenter des émotions (intérieures), et des visages-regards (indéfinis, infinis, modestes, maîtrisants, entreprenants, etc.) adaptés à chaque époque.
- La peinture permet de représenter des environnements (architectures, paysages, etc.), et de les totaliser dans une perspective (de lignes, de couleurs et de valeurs).

LES IMAGES GRANULAIRES (LA PHOTOGRAPHIE)

La PHOTOGRAPHIE (à partir de 1840) est une **révolution** :

- Elle exclut la possibilité pour Homo de construire ses images trait par trait.
- Elle enlève à Homo la possibilité d'être entre l'imagé et l'instrument capteur, comme l'étaient le graveur, le sculpteur, ou le peintre.
- Elle limite Homo à un rôle de déclencheur ou d'aiguilleur, au moment de l'élaboration finale des images.

Ses impacts sont multiples :

- Le cadre de l'image granulaire n'est plus une construction maîtrisée destinée à accueillir d'autres traits maîtrisés, mais c'est une « béance » (une ouverture), une fenêtre qui se promène sur un environnement, et « y ramasse on ne sait quoi d'avance » [elle ne ramasse que des photons].
- L'image granulaire, elle-même, est indéfiniment reconstituable (chimiquement ou électroniquement) à partir de grains. A tel point que cette image dépend autant (ou plus) du procédé utilisé pour la reproduire que des grains à partir desquels elle est élaborée.
- L'image granulaire met Homo devant un « réel » (le grain), qui n'a rien à voir avec les « réalités » indépendantes qu'il cherche à construire depuis des millénaires. Elle invite Homo à considérer que ce qu'il voit comme des « réalités » ne sont que des indices (des grains) indexés, mis en scène de façon conceptuelle (par la publicité, les spectacles, etc.).
- L'image granulaire donne à saisir que le Réel (les grains photographiques). Elle échappe largement à la Réalité, qui n'est que le Réel apprivoisé par nos systèmes de signes. Toutes les philosophies antérieures (inspirées par les images tracées et les langages) avaient cru que les spécimens hominiens se mouvaient parmi des signes abstraits (porteurs d'idées), les invitant alors à réduire le Réel à la Réalité. L'image granulaire oblige Homo à se demander si son origine (en tant qu'Homo) ne remonte pas à sa capacité (grâce à sa stature

transversalisante) d'avoir suscité des indices, et des index, sources permanentes de toute technique et de toute sémiotique ultérieure.

Le CINEMA apporte aussi des révélations :

- La cinématographie montre à quel point une des jouissances inlassable d'Homo est de percevoir des **mouvances** quasiment pour elles-mêmes (mouvance des nuages poussés par le vent, ou mouvance des vagues de la mer). Ces mouvances culminent avec les effets processionnels (effet de plans transversaux glissant sur d'autres plans transversaux) [comme pour un escadron de chevaux se déplaçant sur un arrière-plan d'arbres d'une forêt]. Le succès international du cinéma américain à travers le 20^{ème} siècle aura probablement tenu à un sens inné de ces mouvances processionnelles.
- La cinématographie, contrairement aux images taillées, tracées, gravées, met fin à l'idée que les processus intéressants mènent à des fins déterminables. Désormais il est clair qu'Homo peut se contenter de processus purs sans fins déterminables (Scénario d'un homme qui suit une femme, la rejoint, la laisse repartir, la suit à nouveau, sans fin, etc.).
- La cinématographie (multifactorielle) montre, contrairement au théâtre, qu'il n'y pas chez Homo que des caractères et des conduites, mais uniquement des idiosyncrasies [des comportements particuliers, propres à chacun, face aux influences multiples d'agents extérieurs].
- La cinématographie accentue les effets de champ perceptivo-moteur par montage de séquences (discontinues). Par exemple en successions de champs contre-champs, qui font mieux rebondir un dialogue.

De même l'IMAGE VIDEO a des apports :

- Les appareils vidéo proposent des images en **lumière émise**. Jusque-là, Homo n'avait connu que des images en lumière réfléchie, donnant le sentiment d'étendues et de durées concrètes, denses, [où les images avaient une consistance indépendante de la lumière].
- Avec l'image vidéo, les images en lumière émise donnent, elles, le sentiment d'étendues et de durées abstraites, virtuelles, qui semblent ne consister qu'en lumière.

Et, l'IMAGE TELEVISEE :

- Jusque-là (depuis le paléolithique), les images avaient eu pour mission de confirmer les codes sociaux. La télévision, maintenant, « met à disposition » des images (reportages, documentaires animaliers, irruptions volcaniques, etc.) qui « déchirent » les codes, du moins lorsqu'elle est laissée à elle-même. Elle ne prend pas soin de maintenir le téléspectateur à l'abri de trop de clairvoyance sur les autres, ou sur lui-même.

Aussi longtemps qu'il produisait des images tracées, Homo se percevait comme créant des signes. Désormais, avec les images granulaires qui sont produites très indépendamment de lui, Homo constate que c'est lui-même (Homo) qui est constitué de signes.

LES IMAGES TRACEES DU MONDE 3

Même si les images granulaires (photo, vidéo, télévision) dominent l'imagerie actuelle (MONDE 3), les images tracées (peinture, sculpture, bande dessinée, image publicitaire) n'y

ont pas disparu. Les images tracées, produites trait par trait, de façon systématique, sont capables de thématisations (positionnements) plus méthodiques (que l'image granulaire).

La PEINTURE et la sculpture du MONDE 3 :

- L'impressionnisme médita la révolution du grain photographique.
- Le cubisme exploita les virtualités des sauts de point de vue.
- Les surréalistes aperçurent l'insolite des compositions.
- Nicolas de Staël produisit du Réel sous la Réalité.
- Vieira da Silva transforma tout en réseaux texturés.
- Morris Louis capta la lumière colorée indépendamment de son support.
- Les texturologies de Dubuffet émergèrent des indices granulaires de la photographie.
- Richter fit une peinture intra-photographique.
- Warhol fit une peinture intra-télévisuelle.

La SCULPTURE du MONDE 3 :

- Henri MOORE fit (vit) des corps ouverts au paysage (pas dans le paysage).
- Giacometti représenta ses volumes comme des mouvances pures.
- Duchamp détotalisa le spectacle et le spectateur,
- Oldenburg introduisit des volumes négatifs.
- Beuys déclencha les effets de champ perceptivo moteur du gras.
- Etc.

La BANDE DESSINÉE :

- La bande dessinée n'est pas une succession (continue) de cadres représentant une suite d'épisodes (fresques égyptiennes, [étapes d'un chemin de croix], etc.), issus d'une histoire préalable.
- La bande dessinée est une composition multi-cadres (radicalement discontinue), où l'histoire est générée « dans » des cases, vignettes préalablement posées.
- La bande dessinée se développe non par structure (ordre fort), ni par texture (désordre fort), mais par croissance (multiplication organique, variation-sélection proliférante).
- La bande dessinée est faite de cadres élémentaires et de développements élémentaires appartenant à la topologie, la géométrie rhétorique, la caricature.
- La bande dessinée a pour thème des chutes, des collisions, des rebondissements, des fractures, des vertiges, des monstruosité, là où le MONDE 2 avait pour thème des histoires avec un vrai passé, un vrai futur, un vrai présent.
- La bande dessinée est peuplée d'éléments de textes cernés par des traits fermés. Tantôt en langage massif « vroouuûm » et « schtroumpf » (où schtroumpf peut vouloir dire n'importe quoi), tantôt en langage policé. Mais les éléments textuels de la bande dessinée ne compromettent jamais la prédominance générale du dessin.
- La bande dessinée était techniquement possible depuis l'Égypte, mais elle ne démarre qu'en 1905, sans doute parce qu'elle supposait le discontinu vraiment confirmé du MONDE 3 (1905 est aussi l'année de la théorie de la Relativité restreinte, celle de la théorie de Quanta, celle des pressentiments cubistes de Picasso, celle des premières préoccupations des mathématiciens pour la topologie générale (Poincaré)).
- La bande dessinée, parmi les images tracées, fait percevoir crûment que la connaissance est modulaire, et consiste à relever des indices et à les indexer.

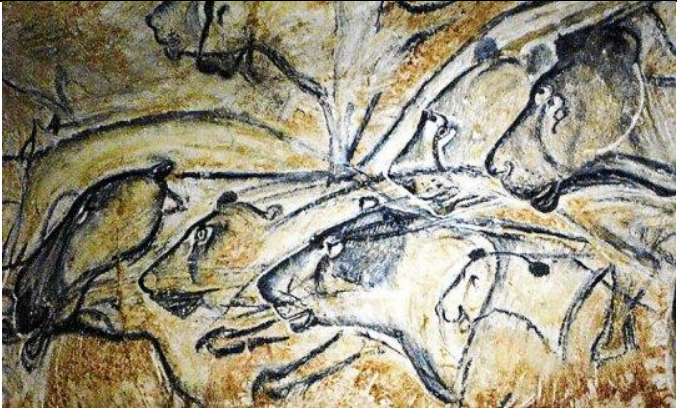

L'image PUBLICITAIRE :




- L'image publicitaire joue un rôle dominant dans la publicité, par sa capacité à « positionner » (et stabiliser) les produits (par sémantisation additionnelle). On parle familièrement d'image de marque (Evian = équilibre, Marlboro = Cheval, etc.). L'image de marque de Coca-cola (bouteille et graphisme) est particulièrement stable, depuis plus d'un siècle.
- L'image publicitaire a bénéficié du caractère allusif de la photographie, de la capacité du cinéma à faire d'un produit une star, de la capacité de la télévision à transformer un produit en « lutin » [créature humanoïde issue du folklore et des croyances populaires].

COMMENTAIRE DE CONCLUSION

Parmi toutes les images détaillées, l'image photographique est celle qui soulève les questions anthropogéniques les plus profondes. L'auteur précise qu'il n'aurait jamais écrit l'anthropogénie avec pour socle la capacité d'Homo à indexer des indices (ici des grains photographiques) s'il n'avait préalablement écrit une *Philosophie de la Photographie* (1983).

* * * ILLUSTRATIONS LIBRES * * *
 * * * EN MARGE DU TEXTE DE L'AUTEUR * * *

	<p>MONDE 1 (Continu-proche)</p> <p>Paléolithique An – 36.000 Grotte de Chauvet (France)</p> <p>Les images détaillées foisonnent. Elles témoignent des multiples innovations d’Homo (segmentarisation, substitutions, effets de champs dynamiques et excités, fantasmes, macrodigitalisation, schématisation, etc.)</p>
	<p>MONDE 1 (Continu-proche)</p> <p>Paléolithique Venus de Lespugue An -23.000 environ Grotte des Rideaux (France)</p> <p>Les analogies entre imageant et imagé interviennent entre de multiples <u>segments</u> (mollets, cuisses, ventre, etc.)</p>

	<p>MONDE 1 (Continu-proche)</p> <p>Néolithique An -6.000 ÇATALHÖYÜK (Turquie)</p> <p>Les images sont schématiques et récurrentes</p> <p>[Elles témoignent d'un degré d'abstraction grandissant].</p>
	<p>MONDE 1 (Continu-proche)</p> <p>Empires primaires An – 1.325 Tombeau de Toutânkhamon (Egypte)</p> <p>Chaque élément est « sous-cadré » selon son angle et son contour le plus parlant.</p> <ul style="list-style-type: none"> • profil pour la tête, les bras, les jambes, • frontal pour l'œil, les épaules, le buste, • trois-quarts pour le nombril.
	<p>MONDE 2 (Continu-distant)</p> <p>Grèce antique An -323 Amphore panathénaique</p> <p>Les grecs excellent en sculpture</p> <p>Leurs peintures essaient de produire les mêmes effets que les sculptures (c'est-à-dire des « tous » se détachant sur des « fonds », et formés de parties intégrantes.)</p>

	<p>MONDE 2 (Continu-distant)</p> <p>Après la Grèce An 1470 (Renaissance) Piero della Francesca</p> <p>Pendant plus de 2.000 ans, le continu distant du MONDE 2 ne permet pas de variations fondamentales de l'image détaillée. Il n'y pas 100 façons de faire qu'une portion d'un corps devienne perceptivement une partie intégrante d'un tout.</p>
	<p>MONDE 3 (Discontinu)</p> <p>Les images granulaires A partir de 1840</p> <p>L'image granulaire met Homo devant un « réel » (le grain), qui n'a rien à voir avec les « réalités » indépendantes qu'il cherche à construire depuis des millénaires.</p> <p>L'image granulaire, elle-même, est indéfiniment restructurable (chimiquement ou électroniquement) à partir de grains. A tel point que cette image dépend autant (ou plus) du procédé utilisé pour la reproduire que des grains à partir desquels elle est élaborée.</p>
	<p>MONDE 3 (Discontinu)</p> <p>Les images tracées Impressionnisme, Cubisme, Surréalisme, etc. jusqu'à nos jours.</p> <p>La bande dessinée était techniquement possible depuis l'Égypte, mais elle ne démarre qu'en 1905, sans doute parce qu'elle supposait le discontinu vraiment confirmé du MONDE 3.</p> <p>La bande dessinée n'est pas une succession (continue) de cadres représentant une suite d'épisodes (fresques égyptiennes, [étapes d'un chemin de croix], etc.), issus d'une histoire préalable.</p> <p>La bande dessinée est une composition multi-cadres (radicalement discontinue), où l'histoire est générée « dans » des cases, vignettes préalablement posées.</p>

* * * EXERCICES * * *
* * * EN MARGE DU TEXTE DE L'AUTEUR * * *

Question 1 : Le lecteur expliquera en quoi chacun des éléments de la liste suivante a ou non les propriétés d'une image, une image tracée, ou une image granulaire :

- chopper, biface, sculpture,
- mosaïque, tissu vierge, tapisserie illustrée,
- pièce de monnaie, sceau administratif,
- illustration d'un livre, gravure, billet de banque,
- photographie, œuvre cinématographique, production télévisée, vidéo,
- tableau abstrait bleu uni.

Question 2 : Le lecteur expliquera en quoi chacun des éléments de la liste précédente est, ou non, sémiotique. Ces éléments ont-ils les propriétés du signe ? Sont-ils des signes ?

Question 3 : Le lecteur se demandera quelles différences (sémiotiques ou anthropogéniques) il y a entre une photographie (image granulaire) prise par un appareil automatique placé sur le dos d'une girafe, et un croquis (image tracée) élaboré par un scientifique. Il supposera que le contenu de la photo et du croquis sont sensiblement les mêmes.

Question 4 : Le lecteur se demandera quelles différences (sémiotiques ou anthropogéniques) il y a entre un dessin (image tracée) de Léonard de Vinci et une reproduction photographique (image granulaire imprimée) de ce même dessin. Il supposera ici que la reproduction ressemble à s'y méprendre à l'original.

Question 5 : Le lecteur se demandera en quoi il y a une différence importante (ou non) entre une photographie prise (aléatoirement) par un appareil de surveillance, et une photographie prise par un grand photographe (un artiste).

Question 6 : Le lecteur expliquera en quoi l'image granulaire (photographie, cinéma, vidéo, télévision) ébranle, ou non, la philosophie classique (et la métaphysique).

* * *

Réponse 1 : Pour ce qui est du caractère d'image, d'image tracée, ou d'image granulaire des éléments de la liste, le lecteur pourra mentionner les éléments de réponse suivants :

- Définition de l'image (Chap. 9) : L'auteur nous dit que « A » (imageant) est l'image de « B » (imagé) s'il lui est analogue. Et, il ajoute qu'*Anthropogénie* réservera le terme « image » aux seules images artificielles, et visuelles.
- Chaque image énumérée dans la question est « analogue » à un ou plusieurs « imagés ». Chacune est également artificielles et visuelles. Bref chacune est une image au sens défini par l'auteur. Précisons encore que :
 - Dans le cas d'un tableau abstrait, bleu uni par exemple, il n'y a pas d'image au sens familier du terme. Mais il y a des analogies possibles avec d'autres bleus, d'autres luminosités, d'autres cadrages, d'autres tableaux, etc. Ce tableau est donc une image. L'auteur dirait même que c'est une « image massive » (constituée d'un seul segment, une seule portion). On aurait pu faire un raisonnement similaire pour le tissu vierge, mais dans ce cas la trame du tissu empêche de parler d'image massive.
 - Dans le cas du biface (ou du chopper) il y a de multiples analogies possibles entre ce biface et d'autres bifaces, ou ce biface et la forme de la main qui l'utilise (ou celle qui l'a fabriqué), ou encore ce biface et les coupures qu'il permet de réaliser, etc. <9B>
- Les images « tracées » sont celles qui ont été produites (tracées) par Homo (outillé ou non). Dans notre liste ce sont :
 - Les images sculptées (chopper, biface, sculpture),
 - Les images assemblées pierre par pierre, fil par fil (mosaïque, tissu, tapisserie),
 - Les images moulées, pressées (pièce de monnaie, sceaux administratif),
 - Les images imprimées par un procédé traditionnel de gravure (illustration d'un livre, gravure, billet de banque),
 - Le tableau abstrait peint bleu uni.
- Les images « granulaires » sont celles qui ont été produites par la lumière (par des photons). Dans notre liste ce sont :
 - Les images photographique, cinématographique, télévisée, vidéo (peu importe qu'il s'agisse de procédés argentique ou digital).

Réponse 2 : Pour ce qui est du caractère sémiotique des éléments de la liste proposée, le lecteur pourra proposer les éléments de réponse suivants :

- Définition du signe : Un SIGNE est un segment d'univers qui thématise d'autres segments d'univers et s'épuise dans cette thématisation (il se borne à cette thématisation).
 - Chaque élément énuméré dans la liste est un segment d'univers (une portion d'univers). Et, il se borne (en tant que signe) à thématiser (par analogie) d'autres segments d'univers (monuments, personnages, animaux, etc.). Chacun de ces éléments a les propriétés du signe. Chacun de ces éléments est un signe ou un ensemble de signes.
 - Précisons que les éléments de la liste ne se bornent pas tous à être un signe. Le biface est aussi un outil technique. Le billet de banque est aussi un instrument financier.
 - Précisons encore qu'une image totalement abstraite (un tableau bleu monochrome par exemple) peut-être un signe, au sens propre, en créant par exemple un effet de champ particulier (l'effet de champ est un signe <7K>).

Réponse 3 : Pour ce qui est des différences (sémiotiques ou anthropogéniques) entre une photographie (image granulaire) prise par un appareil automatique placé sur le dos d'une girafe, et un croquis (image tracée) élaboré par un scientifique, les éléments de réponse peuvent être les suivants :

- Dans cet exemple, la photo a été prise automatiquement, au hasard, sans photographe qui la déclenche, l'ajuste et la cadre. Placé sur le dos de la girafe, l'appareil photo a « ramassé » les photons qui ont traversé son objectif à un moment donné dans une situation donnée. L'empreinte photographique obtenue est purement indicielle. Elle a toutes les propriétés des indices, mais ne comporte aucun index (signe intentionnel).
- Le croquis du scientifique, lui, est un signe ou un ensemble de signe dès qu'il est tracé. Chaque élément du croquis est volontairement en analogie avec ce que le scientifique veut re-présenter (indexer, pointer).

Dit autrement :

- La photo (prise du dos de la girafe) ne devient (éventuellement) sémiotique qu'à posteriori, lorsqu'elle est regardée par Homo sémioticien, et que celui-ci y voit des indices, et des indices indexables. Cette photo, bien qu'elle soit une image artificielle, n'est en rien plus sémiotique qu'une image naturelle. Elle n'a rien de plus sémiotique qu'une photo prise par un robot circulant sur la planète mars, et dont le contenu mystérieux ne prendra de sens qu'au fil des années, à force d'études et de suppositions.
- Le croquis du scientifique, par contre, est un signe dès l'instant où il est tracé (par Homo sémioticien). Et, il restera ensuite indéfiniment un signe, même si personne ne le regarde.

Réponse 4 : Pour ce qui est des différences (sémiotiques ou anthropogéniques) entre un dessin (image tracée) de Léonard de Vinci et une reproduction photographique (image granulaire imprimée) de ce même dessin, le lecteur pourra donner les éléments de réponse suivants.

- Les différences apparentes entre l'image tracée (par Léonard de Vinci) et l'image granulaire-imprimée (déclenchée par le photographe) sont faibles.
- Les segments, les index, les effets de champs, les analogies dégagées par les deux images sont à première vue identiques.

Cela dit, quelques commentaires peuvent être utiles :

- Pour Léonard de Vinci, chaque trait et segment de son dessin est intentionnel. Chaque index (surtout dans ses dessins anatomiques) est intentionnel. Chaque effet de champ (surtout dans ses œuvres artistiques) est intentionnel (au moins jusqu'à un certain point). Léonard de Vinci produit d'entrée de jeu des signes.
- Pour le photographe, l'intention se réduit (dans cet exemple) à reproduire fidèlement chaque « grain de lumière » du dessin, indépendamment du fait que ce grain photographique témoigne d'un trait intentionnel, d'une bavure d'encre, d'un vieillissement du dessin, ou d'un vide entre plusieurs traits. En tant que photographe il ne produit (ici) aucun signe.
- Mais attention ! S'il est vrai que le travail du photographe ne PRODUIT (ici) aucun signe, il est vrai aussi que ce travail REPRODUIT un signe. Et la reproduction d'un signe reste un signe, même si cette reproduction est granulaire. Sinon tout poème, toute partition musicale, toute formule mathématique, tout panneau de signalisation perdrait ses propriétés

sémiotiques dès l'instant où il serait reproduit par un procédé photographique. Ce qui n'est pas le cas.

Sémiotiquement et anthropogénétiquement un dessin tracé, et sa reproduction granulaire, ne sont guère différents.

Réponse 5 : Concernant une éventuelle différence importante entre la photo prise (aléatoirement) par un appareil de surveillance, et une photographie prise par un grand photographe (un artiste), le lecteur pourra apporter les éléments de réponse suivants :

- L'appareil de surveillance prend ses images au hasard. Les photos qu'il produit sont purement indicielles. Leurs indices (indexables) ne deviendront sémiotiques que lorsqu'un Homo sémioticien voudra bien les sémiotiser.
- Le grand photographe, lui, laisse peu de place au hasard. Dès le départ, il fait des choix de cadrage, positionnement, luminosité, granularité, filtrage, composition, mise en scène, effet de champ, etc... en accord avec son destin-parti d'existence d'artiste. Man Ray, Cartier-Bresson, Robert Capa, Richard Avedon « thématisent » chacun à leur manière. Métaphoriquement, ils travaillent la lumière comme le dessinateur travaille son coup de crayon, ou le peintre son coup de pinceau. Leurs photographies ne sont pas de simples indices. Ce sont, aussi et surtout, des thématiseurs s'épuisant dans leurs thématisations. Leurs photographies ont ainsi les propriétés du signe.

Réponse 6 : Concernant le fait que l'image granulaire (photographie, cinéma, vidéo, télévision) soit susceptible, ou non, d'ébranler la philosophie classique (et la métaphysique), le lecteur pourra considérer les éléments de réponse suivants.

- Les philosophes s'accommodaient fort bien d'un monde où les images étaient tracées par la main de l'homme, qu'il s'agisse d'une main libre ou d'une main guidée par un architecte du Monde. A leur manière, ces philosophes « traçaient », eux aussi, l'architecture du monde, mais cette fois à partir de quelques grands principes, évoluant au fil du temps.
- La photographie, elle, marque une rupture par rapport à ce monde « tracé ». Rien (sauf dans certaines photos artistiques) n'y est tracé, ni par Homo, ni par un architecte quelconque. La photographie n'indexe rien. Elle ne produit que des indices éventuellement indexables. Et, elle invite alors les penseurs à changer d'approche. Elle rend plus difficile d'expliquer le monde par la pure force de l'esprit, selon des raisonnements « partant d'en haut », en s'aidant de quelques concepts. Il devient désormais indispensable de « partir d'en bas » (c'est-à-dire des indices) pour s'intéresser ensuite à la manière dont ces indices (qu'il s'agisse de grains photographiques, d'acides aminés, ou de traces de sanglier) ont progressivement été indexés par Homo, au fil de sa constitution, c'est-à-dire au fil de l'anthropogénie.
- Bref, l'image granulaire invite à passer d'une approche philosophique à une approche anthropogénique. Ce qui bien sûr ébranle la philosophie et la métaphysique, et les range parmi les disciplines qui ont connu leurs heures de gloire, mais ne répondent plus efficacement aux questions d'aujourd'hui.

NB : Le lecteur intéressé par cette question lira utilement les textes suivants *Philosophie de la Photographie*, postface et *De la métaphysique à l'anthropogénie* (2006).