

## ANTHROPOGENIE GENERALE

### PREMIERE PARTIE - LES BASES

## **Résumé + Exercices** **Chapitre 7 – LES EFFETS DE CHAMP**

### IMPORTANTANCE DES EFFETS DE CHAMP

Les effets de champ présentent des propriétés importantes pour toute anthropogénie :

- Les effets de champ sont des signes (c'est-à-dire des thématiseurs (purs) thématissant d'autres segments, et se limitant à cette thématisation),
- Les effets de champ charrient du « sens » ou du « non-sens », tant pour les effets de champ « perceptivo-moteur » que pour les effets de champ « logico-sémiotiques »,
- Les effets de champ sont indispensables à la perception des formes, des structures, mais aussi à l'apparition de fantasmes, et à l'imaginaire,
- Les effets de champ se développent dans les images, la musique, le langage, l'écriture,
- Les effets de champ sont au cœur de la démarche artistique.

Les effets de champ ont dû jouer un rôle important et précoce dans l'anthropogénie (dans la constitution d'Homo).

### STRUCTURE DU CHAPITRE

Le chapitre traite successivement des éléments suivants :

- Les effets de champ « perceptivo-moteurs » (puis « logico-sémiotiques ») dans leurs différentes **formes** (statiques, cinétiques, dynamiques, excitées), en soulignant que les effets de champ excités (instables) sont plus développés chez Homo (qui les cultive) que chez l'animal (qui n'a aucune raison de s'y attarder). <7A, 7B, 7C, 7D, 7E>
- Les effets de champ qui accompagnent les **productions** d'Homo (structures, textures, croissances), et qui ont des implications en terme de visions (et révolutions) d'Homo. <7F>,
- Les effets de champ excités dont la compatibilisation est une des dimensions de l'exercice artistique en général <7G>. Et, l'imaginaire qui porte les œuvres artistiques majeures. <7H>
- Les effets de champ (généralisés) qui résultent des tensions permanentes entre signes (hominien) et stimulus-signal (animal), et les **stimuli-signes** qui en découlent. <7H>

- Les effets de champ (tensions) qui habitent la **partition-conjonction**, sexuelle ou universelle. <7H>
- Les effets de champ qui deviennent **prépondérants** dans le cas des fantasmes ou de l'imaginaire. <7I>

## NOTION « D'EFFET DE CHAMP »

Les champs gravitationnels, électriques, magnétiques, etc. font partie de notre quotidien. A chaque fois il s'agit de tensions (attractions, répulsions, forces) qui s'exercent entre différents « attracteurs » (gravitationnels, électriques, magnétiques). Au final ces tensions produisent des effets, appelés effets de champ.

L'auteur s'intéresse ici aux « tensions » (aux effets de champ) qui peuvent s'exercer [dans le cerveau d'Homo] :

- Entre les perceptions-motrices hominiennes (cas des champs perceptivo-moteurs),
- Entre les signes (cas des champs logico-sémiotiques).

Les illusions d'optique offrent des illustrations parlantes des effets de champ. Par exemple, deux cubes (parfaitement identiques) apparaîtront en relief, ou en profondeur, dès l'instant où un seul de leurs éléments apparaîtra en relief ou profondeur, cet élément entraînant tous les autres éléments dans la même perception (par effet de champ).

## LES QUATRE FORMES DES EFFETS DE CHAMP »

La « résultante » des effets de champ perceptivo-moteurs (ou logico-sémiotiques), s'appelle « forme » en français, et « Gestalt » en allemand. Elle peut être :

- Une résultante « stable » - On parle alors d'effets de champ « **statiques** ». Ils interviennent notamment dans les perceptions-motrices d'un poulet qui distingue et picore une graine. Ce sont eux aussi qui interviennent lorsqu'Homo distribue et normalise son environnement,
- Une résultante « mouvement » - On parle alors d'effets de champ « **cinétiques** ». Ils interviennent notamment chez l'animal qui chasse une proie. Ils interviennent aussi chez Homo lorsqu'il cherche à anticiper les mouvements d'un animal, ou la trajectoire d'une flèche à partir d'un arc,
- Une résultante « force » - On parle alors d'effet de champ « **dynamique** ». Nous ignorons si les animaux sont capables ou non d'évaluer (à priori) de telles forces. Mais Homo, lui, est capable d'évaluer les effets de champ dynamiques, et notamment l'effort à fournir, par exemple en cas de chasse ou de combat (avec une arme), ou en cas de jeu (avec une balle),
- Un état « instable ou interstable » - On parle alors d'effet de champ « **excité** ». Il est probable que l'animal [sauvage] (pris dans l'immédiat des stimuli-signaux) ne cherche pas à entretenir ni à prolonger de tels effets de champ « excités » lorsque son système nerveux en est le lieu. Par contre Homo, lui, cultive ces « effets de champ excités » pour de nombreuses raisons (voir ci-après).

## LES EFFETS DE CHAMP « EXCITES »

Homo (contrairement à l'animal) cultive les « effets de champ perceptivo-moteurs excités ».

Parmi ceux-ci on peut dénombrer, des effets tactiles, olfactifs, gustatifs, auditifs, visuels. Comme par exemple la caresse (tactile), d'un nourrisson ou d'un amant, qui active des attracteurs multiples (superficiels/profonds) au point que fusionnent (ou presque) percevant/perçu, mouvant/mû, soi/autre, et cela de manière instable, interstable, hésitante.

De même, en ce qui concerne les « effets de champ logico-sémiotiques excités », on peut identifier d'innombrables situations d'instabilité (interstabilité) comme par exemple dans l'humour, l'indignation, ou encore dans les ambiguïtés de la présence et de l'absence, et celles de la présence-absence.

## EFFETS ASSOCIES AUX STRUCTURES, TEXTURES, CROISSANCES

Parmi les **productions** d'Homo, l'auteur distingue :

- Les structures (architecture notamment), où les effets de champ sont souvent statiques, cinétiques, dynamiques, et rarement excités,
- Les textures (tissus notamment), où les effets de champ sont souvent cinétiques et excités, mais peu ou pas statiques, ni dynamiques,
- Les croissances (polymères notamment), où tous les effets de champ s'appliquent (ou non) selon les effets produits.

Et, dès lors, la manière dont tel ou tel groupe hominien privilégiera les structures, les textures et les croissances (et donc les effets de champ attendus) constituera un trait culturel essentiel de ce groupe.

## STIMULI-SIGNES, EN PARTICULIER SEXUELS

La sexualité d'Homo offre un exemple exceptionnellement clair où les stimuli-sigaux (propres au monde animal) et les signes (propres à Homo) interagissent de manière si étroite, que l'on peut parler à son propos de « stimuli-signe », et même d'« effets de champ » en général.

- La vulve, le pénis, les mamelles font en effet jouer des stimuli proches des stimuli-sigaux de l'animalité, mais ils sont porteurs également de symboles et de relations de partition-conjonction (partition parce qu'elles distinguent et conjonctions parce qu'elles rapprochent).
- Cette partition-conjonction (où l'orgasme fait l'Un tout en distinguant le Deux) et où la perception-motricité d'un partenaire est induite par la perception-motricité de l'autre, est alimentée par des effets de champ statiques, cinétiques, dynamiques, et surtout excités,

qu'ils soient perceptivo-moteurs ou logico-sémiotiques. Bref par des effets de champ sous toutes leurs formes.

## **PARTITION-CONJONCTION UNIVERSALISEE**

Les effets de champ (sous toutes leurs formes) activés dans la partition-conjonction sexuelle, peuvent s'observer également dans tout le champ des activités-passivités hominiennes. L'auteur parle alors de partition-conjonction universalisée. <h3>

On pourra ainsi la retrouver, à des degrés divers, entre le mangeur et le mangé, le chasseur et le chassé, le constructeur et le construit, l'écoutant et l'écouté, l'imageant et l'imagé, le tueur et le tué, le voleur et le volé, etc.

## **FANTASME**

Le **régime fantasmatique** apparaît lorsque les effets de champ deviennent prépondérants, et l'emportent sur le **régime objectal**, où les opérations techniques et cognitives dominent. L'auteur distingue différents types de fantasme :

- Le fantasme de choses-performances, où l'imaginé et l'imaginant ne sont plus clairement distincts, et fusionnent (fantasme sexuel par exemple). L'auteur énumère dix situations différentes où des attracteurs (effets de champ) peuvent favoriser l'apparition de fantasmes de choses-performances,
- Le fantasme de \*woruld (environnement) où l'environnement est approprié par Homo, notamment par la poésie, la musique, la peinture, la sculpture, etc.
- Le fantasme de présence, associé au zen, au vaudou, etc.
- Le fantasme fondamental, associé à chaque spécimen (son sixième sens),
- Le fantasme compulsionnel, lorsqu'il y a courts-circuits chez certains spécimens entre les traitements techno-scientifiques et les traitements fantasmatiques de leur environnement, et qu'il y a par exemple déclenchement brusque de pitié (face à un affamé), ou de viol (face à une femme seule sur un chemin),
- Le fantasme sacrificiel (héroïsme, dévouement, renonciation),
- Le fantasme cognitif, les croyances, la foi, qui mettent en jeu des révélations, la connaissance d'un au-delà, etc.

Autant de situations où les effets de champ l'emportent sur le régime objectal.

## L'IMAGINAIRE

L'imaginaire est l'imagination lorsqu'elle s'adjoit le fantasme (où les effets de champ dominant). L'imagination, elle, saisit l'imaginé sans fantasme. Cet imaginaire donne lieu à :

- La rêverie,
- La création artistique majeure, où les effets de champ deviennent parfois si puissants qu'ils en deviennent le véritable thème,
- La création scientifique, politique, religieuse (partiellement au moins).

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

**Question 1 :** Le lecteur pourra imaginer une chaise, puis remplir les quatre cases du tableau suivant :

Case 1 Effets perceptifs associés à la chaise	Case 2 Effets moteurs associés à la chaise
Case 3 Effets logiques associés à la chaise	Case 4 Effets sémiotiques associés à la chaise

**Question 2 :** Le lecteur pourra imaginer ensuite les effets de champ associés à cette chaise et remplir le tableau suivant. Si besoin, il imaginera cette chaise mise en scène dans un film, avec un fond musical, etc.

Case 1 Les effets de champ perceptivo-moteurs (statiques, cinétiques, dynamiques, excités) associés de la chaise	Case 2 Les effets de champs logico-sémiotiques (statiques, cinétiques, dynamiques, excités) associés de la chaise
---	--

**Question 3 :** Chacun pourra refaire le même exercice pour un autre objet ou événement, comme par exemple une bouteille de vin, une voiture automobile, une femme qui embrasse (un enfant, un parent, un amant), une compétition, un accident, etc.

**Question 4 :** Une fois terminé ces premiers exercices le lecteur tentera d'expliquer (en quelques phrases) pourquoi l'auteur revient très régulièrement sur les effets de champ associés à la partition-conjonction sexuelle.

**Question 5 :** Le sourire développe-t-il des effets de champ ? Si oui, lesquels ?

**Question 6 :** Un autre exercice, éclairant pour les effets de champ, consiste à s'interroger sur la différence qu'il y a entre les éléments suivants :

	Représentation technique	Représentation artistique
Une tête	Reconstituée par un criminologue	Sculptée par un artiste
Un corps	Dessiné par un anatomiste	Photographié par un artiste
Un paysage	Dessiné par un militaire	Peint par un artiste
Une plage	Peinte par un artisan	Peinte par un artiste majeur

**Question 7 :** Enfin, le lecteur pourra faire une liste des effets de champ qu'il pourrait observer dans une œuvre artistique majeure, en prenant l'exemple d'un tableau.

\* \* \*

**Réponse 1 :** Les effets (perceptifs, moteurs, logiques, sémiotiques) de la chaise

Les réponses du lecteur pourraient être les suivantes :

- Pour les effets perceptifs (liés au cinq sens de la vue, odorat, toucher, ouïe, goût) le lecteur aura par exemple imaginé une chaise bleue (pour la vue), avec une légère odeur de plastique (pour l'odorat), froide (pour le toucher), qui sonne un peu creux (pour l'ouïe), piquante sur le bout de la langue (pour le goût), ce que vérifient les parents qui achètent une chaise pour leurs jeunes enfants.

- Pour les effets moteurs (liés aux mouvements du corps) le lecteur aura par exemple imaginé que cette chaise lui donnait envie de s'asseoir, qu'il y serait à bonne hauteur, qu'il lui serait facile de s'y détendre, que ses mouvements ne seraient pas entravés, que ses jambes seraient bien pliées, etc.
- Pour les effets logiques (structure, fonctions) le lecteur aura peut-être imaginé une chaise déplaçable (non fixée au sol), solide, pliable, démontable, chauffante, ajustable, à roulette, avec des accoudoirs.
- Pour les effets sémiotiques (liés au signe) le lecteur aura peut-être imaginé une chaise moderne, grand public, tendance, écologique, vue à la TV, etc.

Notons que certains lecteurs auront rempli le tableau en songeant à une chaise d'une autre époque (paléolithique, empires primaires, moyen âge, siècle des lumières), ou en pensant à d'autres lieux (métro, igloo, tribus dogons, etc.)

### Réponse 2 – Les effets de champ de la chaise

Une fois ce premier tableau rempli, le lecteur pourra imaginer les effets de champ associés à la chaise qu'il a imaginée.

- Pour les effets de champ perceptivo-moteurs,
  - le lecteur pourra imaginer que la perception et les mouvements qu'il associe à cette chaise évoluent (se multiplient) plus ou moins fort, par exemple lorsque :
    - il tourne autour de la chaise (les ombres, les reflets, la luminosité évoluent),
    - il s'assied dedans (froide au premier toucher, chaude ensuite),
    - il tapote plusieurs endroits de la chaise (sons creux ou pleins selon l'endroit),
    - il explore plusieurs manières de s'asseoir (spontanée, précautionneuse),
    - il bouge dans la chaise (certains mouvements sont contraints, d'autres non)
  - le lecteur aura peut-être observé que plus il étudie la chaise (par exemple il se demande s'il achèterait une telle chaise) plus le nombre de ces éléments perceptivo-moteurs devient important. Et qu'il est assez rapidement plongé dans un champ perceptivo moteur, dans lequel il y a des effets statiques (stabilité, solidité de la chaise), des effets cinétiques (mobilité de la chaise), des effets dynamiques (souplesse, résistance aux forces), et des effets excités (indétermination à évaluer le confort de la chaise).
- Pour les effets de champ logico-sémiotiques,
  - le lecteur pourra imaginer les variations (multiplications) des propriétés logiques et sémiotiques de la chaise selon les circonstances. Par exemple selon que la chaise :
    - roule sur du parquet, de la moquette, ou du carrelage,
    - est démontée fréquemment ou rarement,
    - se plie dans une armoire, un coffre de voiture, une valise
    - est ajustée (inclinée) pour un bain de soleil, un rhumatisant ou un blessé
    - s'insère dans un appartement moderne ou ancien, une école, un bureau, un cinéma
    - est utilisée par une personne grande (ronde, lourde) ou petite (mince, légère)
    - est vue dans un magazine, un film, un catalogue IKEA, ou à la télé,
    - exprime le standing (d'une famille), la créativité (d'une agence de pub), le sérieux (d'une banque d'affaire), la rigueur (d'un tribunal),
    - possède un prix connu ou inconnu, élevé ou non, négociable ou non, etc.

- il constatera, ici aussi, que plus longuement il étudie la chaise et plus le nombre d'éléments logico-sémiotiques associés augmente. Il est donc, ici aussi, plongé dans un champ logico-sémiotique avec de effets statiques (respectabilité, standing), des effets cinétiques (rapidité, mobilité), des effets dynamiques (puissance, résistance), et des effets excités (indétermination éventuelle du lecteur à effectuer un acte d'achat).

**Réponse 3** – Autres objets ou événements (bouteille de vin, voiture automobile, femme qui embrasse (un enfant, un parent, un amant), compétition, accident, etc.)

- En faisant le même type d'exercice pour d'autres situations, le lecteur observera que sauf en régime objectal (cas où les opérations techniques et cognitives dominant), son cerveau est habité par une multitude de champs et d'effets de champ (perceptivo-moteurs et logico-sémiotiques).

**Réponse 4** – Exemplarité de la partition-conjonction sexuelle

Pour répondre cette question, on pourra dire notamment que la partition-conjonction sexuelle, est régulièrement évoquée par l'auteur pour les raisons suivantes :

- Les effets de champ y sont partout paroxysmiques : (1) multitude des perceptions, dont l'orgasme, (2) multitude des mouvements, dont les caresses, (3) force logique de la partition-conjonction, dont l'accouplement (4) foisonnement des signes associés, dont les signes culturels.
- Les quatre types d'effets de champ y sont intenses et riches : (1) effets statiques (attente, observation des amants), (2) cinétiques (amants qui s'animent), (3) dynamiques (puissance variable des contacts réels ou ressentis), (4) excités (indéterminations liées aux caresses et fantasmes).
- L'exemple de la partition-conjonction sexuelles a l'avantage de traverser toutes les cultures, tous les continents, toutes les époques (Paléolithique, Antiquité, Renaissance, ou Contemporain),
- La sexualité existe aussi chez l'animal (contrairement à la chaise étudiée précédemment). On peut alors mieux souligner la partition-conjonction propre à Homo, ou bien les différences entre les stimuli-signes d'Homo et les stimuli-signaux observés chez l'animal.
- La sexualité est un événement à la fois naturel et culturel. Ce qui lui procure un avantage illustratif sur la chaise qui est un objet artificiel, dont les effets de champ naturels restent réduits (même lorsque la chaise est dans en bois issu d'une sylviculture responsable, et possède un cousin en laine de mouton biosourcée).

**Réponse 6** – Sourire

Le sourire est parfois figé (effet statique). Il peut aussi être infiniment subtil. S'ouvrir, se fermer à une vitesse (effet cinétique) variable, s'afficher avec puissance (effet dynamique), ou rester indéfinissable (effet excité).

Le sourire accompagne la rêverie des uns et suscite la rêverie des autres. Il met l'imaginaire en mouvement. Il nourrit les fantasmes. Il privilégie les effets de champ instables (excité).

L'auteur remarque, en début de chapitre, que l'animal ne s'intéresse guère aux effets de champ excité, alors qu'Homo s'y attarde volontiers et les cultive pour eux-mêmes. Le sourire illustre bien ce point. L'animal ne sourit guère (sauf peut-être dans l'imaginaire d'Homo qui l'observe).



Homo, par contre, sourit, prend plaisir à recevoir et produire des sourires, cultive les sourires dans ses rencontres. Un sourire indéfinissable (effet de champ excité), en dit parfois plus long qu'un long discours bien défini.

### **Réponse 5** – Représentation technique versus représentation artistique

Le technicien, toujours et partout, cherche à rendre les choses claires, précises, certaines, non ambiguës. Il évite les effets de champ, notamment les effets de champ excités.

L'artiste au contraire cultive les déformations, les mouvements, les tensions spatiales, les glissements, les vibrations, les ambiguïtés, et particulièrement les effets de champ excités.

- Un visage reconstitué par un criminologue sera purement factuel, objectif, exempt de rêverie et d'imaginaire. Par contre, une tête sculptée par Rodin sera systématiquement chargée de forces, mouvances, saillance / prégnance, imaginaire, effets champ (surtout excités).
- Un corps photographié par un grand photographe sera toujours chargé de fantôme. Le lecteur pourra approfondir ce sujet en se référant aux trente textes d'Henri Van Lier consacrés à trente photographes [Voir : Anthropogénie Locales / Histoire photographique de la photographie]. Par contre, les dessins anatomiques des livres scolaires évitent les fantômes, et les effets de champ (hormis pour quelques volumes, et mises en perspective). Ils se veulent purement factuels, informatifs, descriptifs.
- Les paysages peints pour les armées peuplent les musées militaires. Ils participaient souvent à la préparation des batailles. Il s'agissait de vrais chefs d'œuvre de réalisme, précision, détails, exactitude. A contrario, les paysages peints par les artistes (impressionnistes par exemple) cultivent les ambiguïtés, les imprécisions, les vibrations, les fantômes, parfois jusqu'à la limite de la perception. Clairement, les effets de champ (fantasmatiques, excités) sont évités par les militaires, les géographes, les géologues, les techniciens. Par contre, ils sont cultivés, développés, multipliés par les artistes,
- Pour la plage peinte par un artisan local ou par un grand artiste, la discussion est moins tranchée. Tous les artisans, même peu ambitieux, cherchent à donner à leurs tableaux une touche personnelle, une image de marque, un style reconnaissable, parfois inspiré de tel ou tel artiste reconnu. Et certaines « croûtes » de peintres locaux peuvent développer des effets de champ, des fantômes, des mouvances qui n'ont rien à envier à certains portraits classiques fièrement exposés dans de grands musées. De la même manière, tel ou tel musicien « provincial » peut susciter des effets de champ plus importants que ceux d'un orchestre symphonique jouant sans inspiration l'œuvre d'un grand compositeur. La distinction entre artisans et artiste majeur ne tient donc pas simplement aux effets de champ. Et, si on cherche à distinguer artisans et artistes, on pourra plutôt ranger les artisans dans la catégorie des « imitateurs » ou « interprètes », parfois très talentueux, tandis que les artistes majeurs seront plutôt rangés dans la catégorie des « créateurs », ayant produit un nombre significatif d'œuvres majeures (peuplées d'effets de champ excités novateurs, invitant le spectateur à circuler sans fin dans l'espace de la toile).

**Réponse 7** – Les effets de champ d'une œuvre artistique majeure

Face à un tableau de maître, le lecteur pourra y observer par exemple :

- Des tensions (et effets de champ) entre points de fuite et perspectives multiples, comme dans certains tableaux cubistes, où chaque élément semble avoir sa propre perspective.
- Des tensions (et effets de champ) entre perspectives et couleurs, comme dans un tableau où un objet est simultanément perçu en arrière-plan (par le jeu de la perspective) et perçu en avant-plan (par le jeu des couleurs),
- Des tensions (et effets de champ) entre ouverture et fermeture, comme dans un tableau où une forme apparaît fermée (du point de vue graphique), mais ouverte (par le choix des couleurs),
- Des tensions (et effet de champ) entre objet et lumière, comme dans le cas où une montagne infiniment lourde (par sa géométrie) apparaît comme infiniment légère (par le jeu des lumières),
- Des tensions (et effets de champ) entre les différents plans (avant, médian, lointain) d'un tableau, lorsque tous les éléments semblent ramenés dans un plan unique et glisser les uns sur les autres,
- Etc, etc.