

L'autonomie de l'image

Dans le texte de Sylvie Coëllier, *Le Fantôme du Roi des Rats*, deux oeuvres sont mises en scène : un fantôme cybernétique à travers le personnage d'AnnLee, de Pierre Huyghe et Philippe Parreno et la sculpture *Rattenkönig*, de Katarina Fritsch.

Le Roi des Rats est une sculpture qui tente de faire passer une « image » négative du réseau informatique et du clonage qu'il engendre.

Le personnage d'AnnLee provient d'un catalogue japonais de dessins de personnages. Elle naît en tant qu'image industrielle et se développe petit à petit de manière autonome en se libérant du « marché de la fiction ». Elle tend vers la réalité en allant jusqu'à acquérir ses propres droits lui permettant de devenir indépendante. Ce personnage pose la question de la limite entre le réel et l'irréel. Quelle est cette chose, corps robotique possédant une âme ? Comment peut-on l'identifier ?

Un corps de fantôme grandit entre l'univers d'un monde irréel et les lois du monde réel.

La rencontre avec ce personnage « imaginaire » pose la question du degré d'autonomie que l'image peut développer, à travers l'art ou l'architecture.

Si *autonomie* vient de auto, « soi » et de « nomo », la loi, alors être autonome consiste à se détacher de l'ensemble des préjugés dont nous héritons culturellement en aspirant à une certaine liberté, une certaine indépendance.

AnnLee est une image qui par son statut renvoie à cette autonomie, mais l'image n'est qu'une représentation visuelle qui apparaît comme une synthèse, réelle ou irréelle, d'éléments. Elle reste, comme le personnage d'AnnLee, une représentation visuelle, disposant de son propre langage.

Ainsi, AnnLee nous pousse à penser l'image sous différents concepts : l'image comme élément de communication et aujourd'hui de marketing; son impact malgré son statut abstrait, et son évolution vers la 3D.

De ce personnage, nous nous demandons donc comment, en architecture, l'image développe son autonomie, en partant d'un contexte commercial et utopique pour aller jusqu'à une réalité construite.

Introduction de l'article :

AnnLee pose question des frontières réel/irréel. Question d'une éventuelle identité de l'image. Copyright/copyleft, autonomie.

Etablissement du contexte actuel. Image → outil de communication, marketing (AnnLee et droits d'auteur). Du point de vue de l'archi : rôle de l'architecte défini → production d'images dans une visée communicative. Parallèle avec archi Ecole des Beaux-Arts, Prix de Rome, loges etc.

Exemples :

AnnLee

99 F

Pop art

Cubistes par exemple

Richard Serra, *Television Delivers People*

Ghost In The Shell

Rattenkönig

Sans vouloir établir davantage de lieux communs, on peut tout de même avancer qu'aujourd'hui, l'Information nous submerge. Avec les médias contemporains et les différentes plateformes sur lesquelles nous évoluons une bonne partie de la journée (les Français de 16 à 30 ans passent en moyenne 2h30 par jour sur leur téléphone), nous nous voyons constamment soumis à des propositions d'images, bien souvent sans les avoir cherchées. L'image est (et a probablement toujours été) un outil marketing ; elle fait vendre, et ce de manière internationale, car elle constitue son propre langage, a ses propres codes. Le fait de proposer une image et de l'utiliser comme un argument commercial est simple : on permet au client de visualiser, de se projeter ; en bref, l'image est vectrice de rêve, et ce parfois de manière bien distincte du message initial (on peut penser à la fameuse scène de la publicité pour yaourts dans *99 F* de Jan Kounen, où la mise en scène et le choix de l'actrice prévalent, au détriment du produit yaourt).

En admettant donc cette omniprésence de l'Image, on peut en venir à la considérer comme un protagoniste social en tant que tel : qui sait qui contrôle ces images ? Les agences médias ? Les programmeurs ? Les publicitaires ? Les concepteurs graphiques ? Les photographes ? Même si les rôles incombant à chacune de ces professions sont bien définis, on se demande tout de même à quel moment se fait la genèse d'une image ; si elle est créée par « nous », ou si elle existe déjà essentiellement et que « nous » lui donnons un contexte, une raison d'être. D'ailleurs, une image peut être détournée et avoir ainsi plusieurs significations. On pense à des parodies, ou même au personnage de Luigi, chez Nintendo, à la fois plombier chauffard dans le jeu et utilisé, dès 2009, comme effrayante figure apparaissant pour signifier la contamination d'un ordinateur par un virus. Ce genre de détournement remet en cause l'identité d'une image : elle peut ainsi vouloir dire plusieurs choses, et cette pluralité induite soulève la question de son autonomie. Ainsi, elle ne dessert pas uniquement une vocation de vente en gros, à l'image des plages ensoleillées de Thomas Cook. L'image, en ayant plusieurs visées, en ne se cantonnant pas à un seul rôle, peut peut-être prétendre à un certain degré d'autonomie.

On arrive ainsi, de fil en aiguille, au personnage d'AnnLee. Evoquée plus haut, AnnLee est ainsi un personnage dessiné dont l'identité est floue : elle est une figure féminine, mais ses attributs humains sont amoindris ; elle est livide, dotée d'un nez et d'une bouche minuscule. Cela pourrait correspondre au genre manga, si ses grands yeux n'étaient pas complètement vides. Son apparence fantomatique la déshumanise, et pourtant, scandale : en 2002, AnnLee a acquis ses propres droits d'auteur et d'exploitation, que Huyghe et Parreno avaient achetés auprès de l'agence japonaise *Kworks* en 1999. Comment un personnage inanimé peut-il avoir des droits de propriété, que l'on assimile généralement à un désir, une volonté, traits et concepts fondamentalement humains ?

Un pas est franchi : en donnant à une entité sans conscience une telle fonction, cette dernière acquiert une certaine *autonomie*, que Kant définissait par le fait de se donner soi-même ses propres lois. Certes, AnnLee n'a rien *décidé*. On lui a attribué un rôle, et elle ne peut concrètement pas faire montre de libre arbitre. Toutefois, d'une certaine façon, elle *existe*. Plus personne ne peut la modifier, plus personne ne peut lui enlever ses droits ; on lui a donné un aller simple pour la pérennité, ce en quoi elle va même au-delà de l'Homme, dont l'existence est définie par la dimension du temps : un début, une fin. AnnLee transcende ces règles en atteignant un statut quasi suprême.

Ce droit à l'existence d'êtres non-vivants n'est pas sans rappeler, pour la parenthèse, les récents mariages entre humains et robots. On permet au fictif de faire partie intégrante du réel, et des règles et lois pourtant bien pragmatiques et terriennes finissent par s'appliquer à des androïdes.

Autre parallèle : en octobre 2017, un robot a obtenu la nationalité saoudienne, donc une identité propre. Il n'est plus un numéro de série, plus un objet de consommation : l'objet a outrepassé sa condition et obtient des traits de « personnalité ».

Pour revenir au sujet traité, en faisant un saut dans le temps, on peut avancer que l'image a toujours semblé suivre un but bien précis : celui de véhiculer un message. On pense ainsi aux hiéroglyphes égyptiens ; plus qu'un simple alphabet, ils étaient un outil de transmission de pensée conceptuelle. Elle permet de passer d'une pensée primitive à une pensée abstraite, et a donc un rôle communicatif primordial. Les images d'Epinal, plus récemment, ne sont pas simplement de beaux dessins colorés : elles permettent des évocations à des situations réelles ou fictives compréhensibles par tous. On peut encore parler des représentations picturales en tous genres, représentant des scènes religieuses, mythologiques, voire des scènes de la vie quotidienne intelligibles par les membres d'une certaine culture. Une œuvre d'art a son sens aux yeux de l'artiste. Epinal, films = lien vers commercial tableaux pub. **voire un message commercial !! pub, tableaux.**

On pourrait parler, pour contrer cet argument, de « l'art pour l'art » de Théophile Gautier. L'idée est simple et son titre limpide : il s'agit de créer des objets dépourvus de fonction didactique, morale ou utile (Gautier donne l'exemple, dans la préface de *Mademoiselle de Maupin*, du vase chinois beau mais inutile car vide qu'il préférera tout de même à l'objet-vase, qui veut contenir des fleurs). En revanche, là encore, on peut bêtement avancer au-travers du prisme du pessimisme que Théophile Gautier lui aussi devait bien vendre ses livres pour passer l'hiver, et que l'art qu'il créait avait ainsi une fonction, un but en soi. Moins bêtement, on peut aussi citer Walter Benjamin. L'auteur, entre

autres, de *L'art à l'époque de la reproductibilité technique*, nie cette existence de l'art pour l'art. Il établit dans cet ouvrage un parallèle entre l'art et le pouvoir ; ainsi, par le biais de l'art, on fait passer des idées, on véhicule des valeurs, des volontés, et ceci incognito, parfois même à l'insu de l'artiste lui-même. Il avance ainsi l'idée que l'art n'a jamais été autonome, est toujours sous l'emprise d'influences extérieures. Il donne d'ailleurs l'exemple de la photographie : on peut faire de la photographie sans penser à en faire quelque chose d'utile ; toutefois, l'objet photo est la preuve d'une influence technologique certaine, le reflet des avancées techniques du XIXe siècle.

Ces étrangetés encore anecdotiques sont peut-être en passe de devenir des situations normales. Est-il vieux jeu de se poser ainsi la question de l'autonomie de l'image alors que de nombreux exemples contemporains ont depuis longtemps fait fi de ce questionnement ? Peut-être pas, car par définition, l'Image est inanimée, demeure une représentation de ce que l'on expérimente comme étant le Réel, comme la pipe de Magritte. Devrait-on alors trouver de nouvelles terminologies de ce qu'on conçoit aujourd'hui sous le mot « image » ? Car il est sans aucun doute polysémique. Ne serait-ce que depuis le début de cet article, on a utilisé « image » pour parler de réseaux sociaux, d'arguments publicitaires, de robots... Certes, l'image englobe beaucoup de moyens, mais il s'agirait peut-être d'employer un vocabulaire plus précis pour rendre les discours plus intelligibles. PEUT ETRE APRES, LIEN AVEC 3D

Lien vers archi vernaculaire

overaccessibilité, passage vi virtuel ai reel en in tournemain tinder sans seduction , relations en ligne

On proposera ensuite une opposition entre la réalité concrète de l'archi et sa conceptualisation. (Acteurs ayant un rôle dans réalisation ; outils nouveaux cf **BIM ; archi vernaculaire** → pas vraiment d'architecte). Existence d'une architecture sans architectes.

Le terme « architecte » est-il légitime quand les projets de l'individu en question ne sont pas construits ? Différence entre projets Photoshop et projets construits (Rolex Center, SANAA)

Exemples :

Degrees of Virtualization, Gerosa

Lequeu : archi n'ayant rien construit

Architecture vernaculaire, sans architecte

New York Delire, Koolhaas

Renaudie à Ivry : Archi utopique mais construite

Lien vers la question de **l'utopie en archi**. Réalité conceptuelle et réalité concrète extrêmement différentes.

➔ Par exemple, peut-on parler d'*image* quand on parle de 3D ?

Exemples :

Expo et BD Revoir Paris

AnnLee

K. Fritsch

Internationale Situationniste

Magritte

Archigram

Collages SuperStudio

Geomapping, Second Life, etc

Olafur Eliasson : The Weather Project @ Turbine Hall, Tate Modern, Londres