

Forgé par le philosophe Rudolf Amheim dès les années 30, repris par des cinéastes d'avant-garde tel Jean Epstein, le concept de « pensée visuelle » est d'emblée porté par un projet philosophique novateur : réconcilier la démarche cognitive des sciences et la démarche esthétique des arts. L'arrivée des images calculées, générées par ordinateur, va lui conférer une actualité nouvelle : en effet, à la différence du tableau pictural, de l'image photographique, cinématographique ou vidéo, l'image numérique est écrite, calculée puis « écranisée » grâce à des médiations techniques et langagières. Si l'on en croit Alain Renaud, l'image quitterait l'économie « expressionniste » de la Trace pour rejoindre l'économie « constructiviste » et les jeux manipulatoires de l'Information. C'en serait alors fini de l'hégémonie du modèle de la Représentation qui, depuis le Quattrocento, consacre la toute-puissance de l'Œil-Roi. S'estomperaient toute une pensée et une *praxis* visuelles célébrant dans l'Image le culte des êtres révélés sous la Lumière. De nouveaux régimes de réalité et de visibilité apparaissent.

On trouvera dans cette livraison de *Réseaux* des analyses approfondies d'objets et de problèmes exemplaires permettant d'interroger les « nouvelles images » du point de vue des rapports originaux qu'elles instaurent entre la pensée et le visible. Sabine Porada montre ainsi que l'informatique, depuis longtemps utilisée par les architectes pour automatiser la production des plans, est aujourd'hui capable, par la visualisation, d'ouvrir l'architecture sur de nouvelles pratiques de représentation conceptuelle et de synthèse des formes. Du côté de la recherche scientifique, Jean-François Colonna voit dans la synthèse d'image une méthodologie inédite d'appréhension des concepts et des objets les plus inaccessibles. L'expérimentation virtuelle, cela dit, tout en soulignant le formidable pouvoir heuristique des imageries informatiques, il nous amène à réfléchir sur les problèmes épistémologiques inédits qu'elles engendrent. Pour sa part, Philippe Quéau aime à voir dans la virtualité numérique une « néo-réalité », un autre registre de réel ouvrant entre le sensible et l'intelligible des voies de « navigation » subtiles et fécondes.

Mais l'imagerie numérique condense aussi d'importants enjeux artistiques, comme le montre Edmond Couchot, confronté au dispositif informatique, le créateur ne manipule plus directement des matériaux bruts mais une matérialité simulée, or la simulation présuppose la médiation d'une intelligibilité, ce qui revient à subordonner la création visuelle à la conception, redistribuant la dialectique Pensée-Visible, l'informatique remanie donc en profondeur le processus même de création.

Nous élargirons enfin notre réflexion sur le visuel et l'image en publiant également hors dossier un article de Martin Jay sur la culture visuelle dans la peinture classique et un texte de Chantal de Gournay sur le statut de l'image photographique. Enfin, Michel Atten s'interroge sur les rapports entre la science et les techniques à propos de la diffusion des théories de Maxwell en France, à la fin du XIX^e siècle.