

Interfaces numériques et diachronie

Article inédit, mis en ligne le 30 décembre 2013.

Anne Beyaert-Geslin

Anne Beyaert-Geslin est professeur de sémiotique à l'université Bordeaux Montaigne et directrice-adjointe du laboratoire MICA (EA 4426). Elle a publié une centaine d'articles de sémiotique visuelle, de sémiotique des médias et du design, dirigé quinze ouvrages et dossiers collectifs et publié deux ouvrages personnels : L'image préoccupée, Hermès-Lavoisier, 2009, sur la photographie de reportage, et Sémiotique du design, Puf, 2012.

Plan

Introduction

Dire le numérique

Immédiateté et *processualité* : le parcours de Saint-Savin

Les transformations de l'image

Références bibliographiques

RESUME

L'article entend montrer en quoi la digitalisation a modifié l'apparence des images autant que leur réception. Après quelques considérations générales, l'exemple des fresques de l'abbaye de Saint-Savin sur Gartempe révèle les modifications de la perception ainsi qu'un nouveau rapport à la présence et au temps.

Mots-clés

Image numérique, réception

ABSTRACT

The article seeks to observe how digitalization has changed the appearance of images such as their reception. After general ideas, the example of the mural paintings located in Saint Savin sur Gartempe abbey shows that the perception has become quite different and requires a new relation to presence and time.

Keywords

Digital image, reception

RESUMEN

El artículo quiere mostrar en que la digitalización ha modificado la apariencia de las imágenes tanto como su recepción. Después de unas consideraciones generales, el ejemplo de los frescos de la abadía de Saint-Savin sur Gartempe revela las modificaciones de la percepción y también una nueva relación con la presencia y el tiempo.

Palabras claves

Imagen digital ; recepción.

INTRODUCTION

« *Ce qu'on ne peut dire, il convient de le taire* » : discuter les enjeux de l'introduction du numérique dans la pédagogie nous amène à relire Wittgenstein (2001) pour prendre la mesure d'une difficulté à décrire les interfaces numériques et à caractériser le nouveau monde que nous construisons avec elles. Dans cet article, nous proposons un rapide inventaire des difficultés à dire le numérique et tentons de comprendre en quoi celles-ci intéressent la pédagogie. Ceci nous permettra de pointer quelques propriétés essentielles des interfaces numériques qui apparaissent lorsque nous les confrontons à des images anciennes, en tout premier lieu leur caractère ludique et leur immédiateté, propriétés dont nous nous efforçons de prendre toute la mesure. Enfin, nous proposons quelques éléments de réflexion permettant de saisir les modifications de l'apparence des images en diachronie. Ce tour d'horizon trop bref veut être un plaidoyer pour une image qui, en dépit de son apparence « criante »¹, donne du prix à toutes les autres parce qu'elle va, tout simplement, à leur rencontre.

DIRE LE NUMERIQUE

Les difficultés à dire le numérique sont multiples. Très généralement, on peut se demander si la célérité de l'innovation technologique et de la propagation de ces outils dans la société, conjuguée à une complexité inégalée, ne fait pas obstacle à leur théorisation en opposant la rapidité de l'invention technologique à la lenteur requise par l'approfondissement théorique. Cet empêchement temporel se conçoit également comme un empêchement spatial : étant *immergés* dans ces technologies, nous ne pouvons préserver la distance, le recul qui autorise la réflexion. Un troisième empêchement, déductible des premiers, concerne la constitution d'un corpus. Dès lors que nous constituons un objet d'étude, celui-ci s'avère déjà obsolète, dépassé par la technologie et le flux de l'innovation. En somme, le rythme de l'innovation adresse une demande continue de signification au chercheur tout en lui déniait la possibilité de constituer un corpus sur lequel bâtir sa recherche. Ces difficultés se répercutent en outre dans la publication scientifique qui, fonctionnant avec des délais de plusieurs années, publie parfois des études relatives à des objets électroniques déjà obsolètes. Mais d'autres difficultés nous interpellent, qui tiennent au fait que ces dispositifs ne sauraient être pensés séparément, parce qu'ils sont les héritiers d'une généalogie d'images. La peinture est l'ancêtre de la photographie, l'ancêtre du cinéma qui est lui même un aïeul du web. Il faut donc envisager les interfaces numériques comme la dernière séquence d'une diachronie dont chaque étape reste active et productive. S'il est donc banal de décrire ces interfaces comme des descendantes des diapositifs antérieurs, parce qu'elles sont une remédiation (Bolter & Grusin, 1999), faut-il les situer dans cette diachronie et, retenant ces différentes étapes, « bricoler » de même une description ? Faut-il au contraire faire œuvre innovante et inventer une terminologie ?

En même temps qu'elles remobilisent des dispositifs anciens, les interfaces numériques élaborent un rapport à l'espace-temps qui reste informé par toutes les relations antérieures. C'est une remédiation de l'espace-temps et donc de l'énonciation, c'est-à-dire du rapport entre les instances. Elles restent, par exemple, informées par le « ça a été » photographique qui induit un collapse de l'espace temps et brise l'accord de l'ici-maintenant et de l'alors-

.....

¹ Ce qualificatif est construit à partir d'une proposition de l'anthropologue François Laplantine (1999) qui évoque la propension de l'image numérique à accentuer tous les contrastes pour s'imposer à l'attention.

ailleurs (Barthes, 1980 ; De Duve, 1987, p. 13-52). Ce rapport est également informé par le cinéma qui situe de même le tournage du film au passé mais en faisant vivre l'image filmique au présent (Metz, 1986). Ainsi, en même temps qu'il apporte le mouvement et le son, le cinéma donne-t-il vie à ses personnages en leur offrant un corps. Le rapport est également informé par la télévision qui, à travers le direct, introduit un principe d'ubiquité et situe le spectateur ici et ailleurs en même temps (Eco, 1987). A toutes ces expériences qui s'instruisent l'une l'autre, les interfaces numériques ajoutent une possibilité supplémentaire puisqu'elles peuvent figurer le devenir de mon projet. Tout se passe comme si la brèche ouverte dans le passé par la révolution photographique se déplaçait vers le futur.

Mais plusieurs difficultés surgissent. Faut-il penser cette diachronie comme un système d'ajouts successifs ou comme une synthèse des faits technologiques ? Il convient surtout de mesurer l'amplitude de ce mouvement diachronique et son influence sur les images. La transformation des photographies ne saurait être envisagée seulement en termes technologiques ou techniques car elle produit de nouveaux modèles figuratifs, en donnant par exemple aux photographies artistiques l'apparence de captures d'écran, d'images extraites d'un défilement vidéo et figées *a posteriori*. Pensons par exemple aux grandes photographies d'Andreas Gursky marquées par le principe de l'itération, qui saisissent la répétition des êtres dans les foules et des formes dans l'architecture. Très généralement, l'imaginaire numérique modifie l'apparence des images en faisant mine de les entraîner dans son mouvement et tout se passe à peu près comme si l'image filmique se stabilisait en un photogramme et remobilisait les grandes discussions à propos de l'unité minimale du cinéma. Il importe également de redéfinir la présence qui, renonçant à l'imprégnation du portrait ancien, devient fantomatique, spectrale, celle d'une image emportée dans un mouvement. Comment dire cette instabilité ? Si des auteurs tel l'anthropologue François Laplantine (1999) formulent précisément ce nouveau problème posé par la représentation, les outils conceptuels manquent encore pour saisir une instabilité par définition intraitable.

Mais une autre question se profile. Dans la mesure où nous avons affaire à des images intégrées à des dispositifs (Agamben, 2007 ; Foucault, 1966 ; Jacquinet-Delaunay et Monnayer, 1999), à des systèmes complexes, il semble difficile de se contenter d'une *sémiotique du texte* conçue comme une description d'un plan d'expression, parce que celle-ci isole l'image, la stabilise et oblitère l'instance d'observation qui reste alors implicite. Une *sémiotique de l'énonciation* centrée sur la relation entre l'observateur et l'image s'avère donc indispensable car elle permet de décrire un dispositif et une interaction.

Le renouvellement constant des interfaces numériques suppose que la relation sujet/objet soit à chaque fois requalifiée, que toute modification de l'objet induise une modification de la relation au sujet et de ses compétences. Faut-il alors appeler celui-ci spectateur, lecteur, usager, utilisateur, « smartophonaute » ? D'innombrables qualifications sont recevables pourvu qu'elles restituent les deux versants de l'énonciation et ajustent à chaque fois le sujet à l'objet. Cependant, dans la mesure où nous pensons que les interfaces numériques induisent une modification qualitative et non quantitative, qu'elles modifient le système dans sa densité, il faut nécessairement retenir le principe d'une co-énonciation et, loin de toute création lexicale, préférer la qualification de co-énonciateur. La solution n'est pourtant pas entièrement satisfaisante car la généralité du terme tend à oblitérer toutes les spécificités du dispositif. Le *spectateur* d'une œuvre numérique n'est ni l'utilisateur qui cherche les horaires de son train ni le joueur de video game. Face à la diversité des statuts du sujet, l'alternative pourrait consister à envisager soit des statuts particuliers conformes à la spécificité des dispositifs, soit un statut général qui serait lui-même susceptible de spécifications pratiques. Dans un cas, on parlera de spectateur, de téléspectateur, d'utilisateur,

d'utilisateur, de joueur, etc. Dans l'autre, on évoquera un énonciateur générique pouvant tour à tour devenir l'un ou l'autre. On spécifie des statuts ou bien des pratiques. Mais l'alternative se conçoit aussi en termes de continuité et de rupture. Dans le premier cas, on « bricole » des statuts s'accordant avec la diachronie médiatique ; dans le second, on propose une terminologie englobante mais acceptant des déclinaisons.

Si nous cherchons un statut général susceptible de recouvrir la diversité des pratiques, le terme de *joueur* peut sembler assez adéquat et restitue bien la connotation ludique des pratiques numériques. Que nous soyons spectateur d'une œuvre numérique, usager du site de la SNCF ou joueur de belote en ligne, nous découvrons différentes facettes d'un jeu pour grands et petits. Le numérique induit une *ludicisation* de la vie dont l'école tient compte en y voyant une possibilité de facilitation des apprentissages. Mais en quoi les interfaces numériques introduisent-elles cette composante ludique ? Evoquons à ce propos les tapis d'éveil des jeunes enfants qui exemplifient le monde sensible en le transformant en formes orange, vertes et bleues, associant des formes arrondies et anguleuses, tout à la fois pelucheuses, rêches ou brillantes (Beyaert-Geslin, 2012). Ils catégorisent ainsi le monde sous ses dimensions formelles, chromatiques et texturales en mettant toutes ces propriétés à la portée de la main et du corps du nourrisson. Ces tapis sont en somme la première expérience de la diversité du monde, une expérience ludique permise par le rapprochement, la juxtaposition et l'accentuation des contrastes, qui génère ce que Changeux (1994) appelle « le plaisir taxinomique », celui de la catégorisation. De la même façon, les objets de design exemplifient les propriétés du monde sensible et les mettent à portée de main : c'est leur dimension ludique. Quant aux interfaces numériques, elles exemplifient les propriétés du monde en s'amusant à les renouveler, générant ainsi le plaisir de la taxinomie et de l'expérimentation des contrastes. Non seulement le statut d'objet des ordinateurs scénarise leur apparence, en renouvelant leurs formes, couleurs et textures, mais s'y ajoute un jeu de rôles permanent qui décline les rôles de spectateur, usager, joueur de belote, artiste-peintre ou designer graphique. Les interfaces numériques fournissent ainsi tous les outils pour se rêver dans un rôle et ajoutent à l'exemplification des formes du monde sensible, celle des statuts des actants.

De ce point de vue, le caractère ludique des interfaces numériques se laisse décrire comme une distanciation, qui suggère une nouvelle comparaison avec l'univers du design d'objets. Dessiner des tables et des chaises revient toujours à en faire « un peu trop ». Après tout, nous disposons de plusieurs modèles parfaitement fiables de chaises qui sont facilement reproductibles. Or on s'aperçoit que les chaises proposent une distanciation par rapport à l'usage qui consiste, par l'emploi de matériaux prétendument mous ou précaires tels que le caoutchouc ou le carton, à faire comme si elles renonçaient à soutenir le poids du corps (Beyaert-Geslin, 2012). Tout se passe comme s'il fallait reproduire la performance de l'objet, manifester à nouveau la prouesse ou plutôt, à l'instar du comédien, « faire semblant » de ne pas y arriver. Si cette stratégie n'est pas sans rappeler la distanciation théâtrale théorisée par Brecht (1948, p. 64-65 et 1966), elle fonctionne aussi à l'instar du jeu qui lui aussi entreprend de « faire comme si » ou de « faire semblant ». La différence entre le jeu et la réalité introduit une nuance véridictoire sans craindre cependant l'exagération (dans un jeu, on crie plus fort que dans une vraie bagarre). C'est cette distance que les interfaces numériques nous autorisent en permettant de « faire semblant » d'être Picasso ou David Guetta. Mais une difficulté surgit car, lorsque nous mélangeons modalités véridictoires et existentielles et rapportons nos systèmes de croyance à des modalités différentes de la présence, nous retrouvons notre difficulté à nommer les choses.

Quel mode d'existence nous proposent les interfaces ? Pour les sémioticiens, il faut exclure dès l'abord le terme « virtuel » utilisé aux débuts du numérique, qui réfère au mode de

l'absence. Le mode d'existence « potentiel » semble plus approprié car il induit un manque, un « croire » convenant au « ça peut être » de Couchot (1988). Mais une telle qualification resterait insuffisante car chaque famille d'image impose un régime de croyance spécifique qui reste difficile à intituler. La difficulté à qualifier le régime de croyance du numérique tient notamment au rapport de la présence et de la réalité. Comme l'a souligné Laplantine (1999), augmenter la présence, souligner, « stabiloter », « faire crier » les images ne les rend pas plus réelles mais les déréalise au contraire. Les images numériques peuvent être fantomatiques (sous présentes) ou sur présentes sans être plus ou moins réelles.

Ces quelques arguments suffisent à montrer la difficulté à qualifier le mode d'existence et le régime de croyance du numérique. Tout juste ferait-on valoir que le terme « virtuel » semble aujourd'hui à peu près tombé en désuétude, non que les mondes numériques aient changé de statut, mais parce que notre expérience du monde a changé et se trouve déjà imprégnée par celle du numérique. Nous avançons dans l'expérience de ces images, si bien que ces mondes expérimentés jadis sur le mode « virtuel » sont désormais vécus comme « actuels ». Ceci laisse penser que toutes nos difficultés à dire le numérique ne l'empêchent pas de « se dire lui-même » et de recomposer notre lexique.

IMMEDIATETE ET PROCESSUALITE : LE PARCOURS DE SAINT-SAVIN

Nous avons souligné la difficulté à séparer les interfaces et les numériques des supports qui les précèdent. Après tout, nous les découvrons comme toutes les autres : elles introduisent une rupture dans l'habitude avant qu'un apprentissage nous enseigne les actions à mener². L'habitude s'installant à nouveau, nous entrons dans ce que l'anthropologue Albert Pierre (2009) appelle le « mode mineur », celui de la distraction, qui nous permet d'exécuter les actions de façon débrayée, sans nous y investir, comme une routine. Si les pratiques numériques ne dérogent pas à cette règle, une différence essentielle s'impose pourtant à l'attention, l'immédiateté du numérique. Cette particularité prend un sens à la fois spatial et temporel et tout d'abord, celui de la disponibilité : les interfaces sont mobiles, entrent chez nous et nous accompagnent dans nos déplacements. Elle prend aussi le sens de la rapidité : ces interfaces permettent d'exécuter rapidement les tâches en évitant de fastidieux apprentissages au risque de supprimer toute distance critique vis-à-vis de cette production immédiate. On peut par exemple jouer de la guitare digitale sans avoir appris à jouer, tourner et monter un film en quelques minutes. Les outils techniques sont disponibles et invitent à la manipulation.

Ceci nous amènerait à convenir que les interfaces numériques ont introduit l'immédiateté, suivant en cela le mouvement général des images dont les inventions successives prennent toujours le sens de la rapidité, de la mobilité et de la proximité³. C'est à cet endroit, entre la *processualité* et l'immédiateté, que le numérique introduit une rupture. Observons celle-ci en tenant compte des deux acceptions de la *processualité*, qui est à la fois spatiale et

.....

². La notion d'habitude est discutée par Sanders Peirce, Charles (1931), *Collected papers*, vol. 1 « The principles of philosophy », Cambridge : Harvard university press. Pour cette discussion, on peut aussi se reporter au chapitre 4 de notre *Sémiotique du design* (2012) : PUF.

³. L'effort de la photographie de guerre consista à se rendre le plus vite possible au plus près des combats, ce que permit l'allègement progressif du matériel allant jusqu'à l'invention de l'appareil Leica.

temporelle et concerne le producteur de l'image aussi bien que le spectateur. Pour cela, rendons-nous à l'abbaye de Saint-Savin sur Gartempe par exemple.

Ce qui constitue le plus grand ensemble de fresque romanes de France, exécuté au 11^e siècle, est peint, non à hauteur des yeux, mais sous les voûtes de l'abbatiale, soit à dix-sept mètres du sol. Un beau parcours pédagogique utilisant les interfaces numériques permet de saisir les différents aspects de la *processualité*. Celle-ci s'entend tout d'abord du point de vue des producteurs des fresques, comme l'expliquent les outils didactiques. Ces outils restituent les différentes étapes de la peinture qui associe les procédés de la fresque sur support humide et ceux de la peinture murale sur support sec, suppose une patiente préparation des pigments et des supports, voire une humidification préalable à l'application de la couleur.

Si l'ornementation de l'abbatiale a naguère exigé beaucoup de temps, la visite du monument requiert elle aussi un certain temps parce qu'elle oblige, non seulement à parcourir l'abbatiale de part en part pour en admirer les divers éléments architecturaux mais aussi à reconstituer le parcours narratif des fresques du plafond disposées de façon non linéaire en suivant, comme s'il fallait augmenter la difficulté, une progression symbolique. Ainsi le parcours pédagogique oppose-t-il de façon saisissante la durée de la construction de l'édifice et de la production des fresques, la *processualité* de la déambulation et de la lecture des fresques, à l'immédiateté de leur réception actuelle au travers des interfaces numériques.

Mais ce ne sont que les premières leçons apprises à l'abbaye de Saint-Savin. De la même façon que nous avons opposé l'immédiateté de la réception par les interfaces numériques à la *processualité* des images disposées dans l'édifice, il faut opposer la rareté à la profusion et le précieux au trivial. En effet, la visite nous rappelle combien les images étaient rares et précieuses, à l'époque de la construction, et combien celles d'aujourd'hui sont profuses et banales. La visite met en lumière deux statuts d'images, les référant à deux systèmes de valeur qu'elle tend à radicaliser. L'opposition ainsi construite suggère de multiples remarques. Tout d'abord, elle éclaire sous un nouveau jour les propositions de Benjamin (1939) à propos de l'œuvre d'art à l'ère de la reproduction technique (ou mécanisée) en suggérant que l'image numérique perd sa valeur mythique à force de multiplication. Ensuite, elle donne la mesure du pouvoir des images anciennes : si elles étaient moins nombreuses, n'impressionnaient-elles pas bien davantage le spectateur ? Il y aurait donc un paradoxe des images dont la rareté augmenterait la puissance, qu'elle réduirait au contraire en proliférant. Nous tiendrions-là une autre formulation de l'équation de Benjamin qui permettrait de comprendre la surenchère à laquelle les images d'aujourd'hui semblent forcées, tenues à l'excès de présence, à l'hyperbole parce qu'elles prolifèrent et entrent en rivalité les unes avec les autres. Alors que les images d'autrefois impressionnaient du simple fait de leur rareté, restaient sages et ne « criaient pas », selon l'expression de Laplantine (1999), celles d'aujourd'hui seraient contraintes à la surenchère expressive. Ainsi la prolifération des images modifierait-elle nécessairement leur plan d'expression.

En introduisant cette axiologie, nous commençons à dénigrer les images numériques et valorisons en contrepartie les images anciennes que nous avons pris soin d'enfermer dans une généralité commode. La *processualité* de la réception est-elle après tout préférable à l'immédiateté ? La réponse n'est pas si simple car, prendre le temps du déplacement donne certes du prix à l'observation mais lui confère aussi une plus grande précision. En revanche, si l'immédiateté semble commode, l'absence de distance empêche de voir précisément. Tout est une question de degré, de mesure et le « regard éloigné » décrit par Lévi-Strauss (1983), présente sans doute autant d'inconvénients que le regard

« rapproché » des interfaces numériques. Loin de vouloir dénigrer les interfaces numériques, il nous semble au contraire que leur disponibilité est un gain pour la pédagogie. Le parcours pédagogique à base d'images numériques proposé dans l'abbatiale de Saint-Savin permet en effet de convoquer une à une les fresques, de les « ramener à soi » et de les examiner en détail⁴. Il permet même de visualiser des images à peine visibles parce qu'elles sont situées très haut et dissimulées dans la pénombre. Ainsi la numérisation s'offre-t-elle comme une possibilité supplémentaire de circulation et de compréhension des images. Elle les inscrit dans une généalogie qui, pour le récepteur, devient une diversité toujours consultable et accessible.

LES TRANSFORMATIONS DE L'IMAGE

L'incidence de l'expansion du numérique pour la signification des images n'a pas été ignorée. Les premières recherches se sont attachées à des pratiques générationnelles spécifiques (d'abord les pratiques adolescentes puis l'utilisation pédagogique des NTIC en milieu scolaire et enfin leur adaptation aux personnes en perte d'autonomie). D'autres se sont attachées aux modifications des pratiques médiatiques (la fin annoncée de la télévision dans sa configuration actuelle, notamment) et professionnelles (en premier lieu, le journalisme). D'autres encore aux nouveaux modèles artistiques utilisant les interfaces numériques ou à la question de la véridiction et des régimes de croyance (Mitchell, 1992). Néanmoins, trop peu de chercheurs se sont intéressés aux modifications apportées à l'apparence des images. Comment le plan d'expression d'un tableau est-il transformé lorsque celui-ci est visualisé par une tablette, par exemple ? C'est ce qui nous intéresse ici.

La première difficulté qui nous arrête tient au caractère circulant ou nomade de cette image. La *trivialisation* des données (Jeanneret, 2008) tend à oblitérer leur origine : nous pouvons transporter une version du plus grand tableau du Louvre, *Les Noces de Cana* de Véronèse, aussi bien que celle d'un timbre poste sur l'écran de notre tablette mobile. Surtout, en substituant un support matériel à un autre, nous remplaçons l'image en tant qu'*objet* par le *texte* de l'image. Cette substitution a été observée à propos de photographies patrimoniales ou familiales pour lesquelles la numérisation a supprimé, en même temps que le support matériel en papier, tout ce qui relevait de la biographie de l'image, les mentions du verso, la légende et la patine (Sassoon, 2004). L'intervention qui pose la question de Benjamin à nouveaux frais amène à distinguer les images dont la signification est liée au texte de celle liée à l'objet, pour lesquelles la notion d'original reste pertinente.

Mais une autre difficulté se profile. Au demeurant, le principe d'une modification de l'apparence de l'image renvoie à la problématique de la *reproduction* à laquelle Aumont (1990) a apporté une contribution très éclairante en indiquant que les couleurs des photographies sont tributaires des conditions de production. La photographie argentique en couleurs tend par exemple à accentuer le rouge et le vert tandis que la diapositive prend une invariable apparence verdâtre avec le temps. A quoi on ajouterait que, si la multiplicité des couleurs potentiellement disponibles à l'écran semble être une particularité du

.....

⁴. Discutant un jour avec un collègue des inconvénients de la visualisation des images numériques, celui-ci me rappela l'heureux temps où les enseignants en histoire de l'art transportaient de cours en cours des carrousels de diapositives qui présentaient, après plusieurs séances de projections, une invincible couleur verdâtre. Quand la diapositive de l'œuvre principale venait fatalement à manquer, la seule ressource était de réclamer : « vous imaginez ceci et cela... ». Ce que l'imagination devait pallier, les images numériques nous l'apportent aujourd'hui.

numérique, cette gamme chromatique se réduit considérablement dès lors que l'image est soumise aux possibilités techniques de l'impression. L'image numérique aurait en somme une double vie chromatique.

Si la reproduction détermine les couleurs, d'autres transformations sont prévisibles car les interfaces numériques redéfinissent à peu près toutes les données des images. Elles ne sont pas seulement des outils de *visualisation* mais bien de *production* d'images, comme l'a indiqué Manovitch (2011). Elles modifient non seulement les dimensions (cadrage et format) et l'orientation de l'image, mais redéfinissent aussi la texture initiale, qui se trouve remplacée par le grain fin de l'écran. Ainsi les propriétés de cette image initiale sont-elles soumises à une transformation systématique.

La visualisation de la peinture du vingtième siècle pour laquelle les données texturales voire olfactives sont déterminantes (Beyaert-geslin, 2008), pose un problème spécifique lié à leur oblitération par la visualisation. Tout se passe comme si la numérisation contraignait à « se contenter de voir » selon l'expression de Foucault (1966) et supprimait toutes les autres données de l'expérience. Il en est ainsi pour le sens du toucher qui, alors même qu'il se voit requis comme opérateur de l'interaction, est banalisé et s'attache, non plus à la texture diversifiée des images-objets particulières, mais à la texture unifiée de l'interface. Plus encore, ce toucher fait l'objet d'une conversion puisque le *manuel*, dimension assurant la *découverte* de l'objet selon Deleuze (1981) s'accomplit dans le *digital* qui, non seulement subordonne le tact au visuel, mais le soumet aussi à une connaissance préalable de l'interface (le défilement, l'agrandissement de l'image à l'écran sont assurés par les doigts) plutôt que de l'image abordée. En même temps que le toucher se déplace de l'image vers l'interface, la *découverte* de cette image se subordonne à une *connaissance* sensible de cette interface. On constate que l'écran « fait écran » à l'image et substitue une *présence* qui reste à caractériser et à répartir entre deux instances (l'image visualisée/l'interface), à la présence de l'image initiale.

Ces réflexions esquissent une ligne de partage entre deux versants de la signification. Elles révèlent que les interfaces numériques donnent accès à une signification narrative, figurative et visuelle de l'image mais tendent à oblitérer sa signification expérientielle, esthétique et polysensorielle. La numérisation nivelle donc les différents modes d'accès aux images qui, selon leur statut (figuratif ou abstrait, notamment), font prévaloir une signification narrative ou une signification expérientielle. En même temps, elle associe à la *signification* de l'image, une *expérience* de l'interface. Mais une telle opposition resterait réductrice car il faut distinguer un « toucher passif » d'un « toucher actif » et plus exactement, différencier les modalités sensibles afférentes à la connaissance et à l'habitude qui se réfèrent à la *sensation*, simple déploiement de modalités s'exprimant d'elles-mêmes, de l'intentionnalité qui accompagne la découverte, procède d'une *perception* et se situe « dans un rapport intentionnel qui va d'un sujet à un objet » (Bordron, 2011). Marqué par l'habitude, le toucher de l'interface n'est qu'une sensation alors que le toucher de l'image, partant à sa découverte, relève d'une intention, donc de la perception.

Ces oppositions font surgir d'autres questions, comme celle qui s'inquiète de ce qui « reste » du tableau ou de la photographie ainsi visualisés. Il « reste » précisément ce qu'on pourrait appeler une *image*, soit un *plan d'expression circulant* redevable d'une lecture narrative et visuelle, qui se résout plus ou moins à un réseau de lignes et de forces, c'est-à-dire à une forme diagrammatique (Batt, 2004). Dans la mesure où à peu près tout est modifiable, ce qui se maintient et garantit la continuité de la circulation est ce diagramme, ce champ de forces à la fois rétensives et protensives qui assure le passage de l'avant vers l'après et permet de prédire les transformations potentielles. Une autre question pressante est celle du statut du sujet qui manipule l'interface. La visualisation transforme le simple

observateur en *producteur* de l'image, capable de la transformer avant de la remettre en circulation. On découvre ainsi les dispositions créatives et narratives des interfaces qui instaurent de nouvelles possibilités dialogiques entre les énonciateurs « mis en réseau ».

Comme nous l'avons suggéré précédemment, les interfaces numériques mettent en jeu la notion de distance. Elles rapprochent l'observateur de l'objet en unifiant les distances requises par les images issues des différents domaines : très simplement, les *Noces de Cana* se « contemplent » désormais à la même distance que le timbre poste, à une distance intermédiaire et standardisée. Au lieu que le corps de l'observateur, en s'avancant, produise le *rapproché* du détail (Arasse, 1992), c'est l'outil lui-même qui l'assume et l'accentue aussi par un geste de la main. C'est un peu comme si les fresques de Saint-Savin descendaient vers moi et se mettaient à portée de mes doigts.

Mais nous avons pour l'instant observé les images une à une en négligeant leur mise en relation par le numérique. Comme au cinéma, les supports numériques peuvent enchaîner les images, ce qui induit une scénarisation : un plan d'ensemble sera suivi d'un plan rapproché, ce qui permettra, au niveau des stratégies perceptives (Fontanille, 1999), d'embrasser une totalité puis d'apercevoir un point particulier ou exemplaire de l'image. En tout cas, comme au cinéma, le numérique dirige alors mon regard en sélectionnant des parcours et en hiérarchisant les valeurs. Il indique « ce qui importe » en construisant lui-même cette importance. Un commentaire en voix *over* peut alors motiver la sélection en introduisant, comme le corps sous la voix du cinéma, un timbre et un affect.

Il faudrait bien entendu observer la pression du modèle cinématographique dans ses autres modalités. Le montage numérique peut être un montage de plans fixes ou mobiles. L'image tourne alors autour de l'objet, circule dans l'architecture en préférant les points de vue en diagonale qui animent les scènes. Non seulement les corps s'animent mais ils sont magnifiés, cette *cinématographisation* devant alors être mise au compte des surenchères de l'image numérique, toujours contrainte de « faire plus ».

Notre parcours parvenant à son terme, il nous incite à considérer ces images numériques comme le devenir culturel de l'image. Un devenir qui donne des outils pour apprécier l'image ancienne et nous convaincre d'aller la voir là où elle est. Que ce soit à Saint-Savin, dans les musées, dans les grottes ornées, les livres ou les boutiques, on se retrouve alors tout à fait seul devant cette image qui nous regarde et s'expose dans son altérité. Il faut alors construire soi-même le chemin jusqu'à elle, restaurer les différences obliérées par la visualisation, s'interroger sur son statut, son processus de production et d'observation, et se demander éventuellement en quoi elle est intéressante. En retrouvant le chemin de l'image rare et précieuse, on peut en tout cas méditer la phrase fameuse de Jean-Luc Godard : « il faut toujours s'étonner qu'une image arrive. Il pourrait ne rien n'y avoir ».

BIBLIOGRAPHIE

Agamben, Giorgio (2007), *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, traduction française de Rueff, Martin : Rivages/Payot.

Arasse, Daniel (1992), *Le détail, Pour une histoire rapprochée de la peinture* : Flammarion.

Aumont, Jacques (1990), « Image, visage, passage », *Passages de l'image*, p. 61-70, Paris : Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou.

Batt, Noëlle (coord.) (2004), « L'expérience diagrammatique : un nouveau régime de pensée » in *Théorie-littérature-enseignement* n°22, *Penser par le diagramme, De Gilles Deleuze à Gilles Châtelet*, p. 5-28.

- Benjamin, Walter (1991) (1939) a, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée », *Écrits français*, Paris : Gallimard
- Benjamin, Walter (2000) (1939)b, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction technique », dans *Œuvres*, tome III, traduction de Gandillac, Maurice, Rochlitz, Rainer et Rusch, Pierre : Gallimard.
- Beyaert-Geslin, Anne (2008), « De la texture à la matière » : *Protée*, vol. 36, n°2 (hors dossier), p. 101-110.
- Beyaert-Geslin, Anne (2012), *Sémiotique du design*, PUF.
- Bordron, Jean-François (2011), « Perception et expérience » : *Signata Cartographie de la sémiotique actuelle*, p. 255-293.
- Brecht, Bertold (1970) (1948), *Petit organon pour le théâtre*, traduction Tailleur, J. Paris : L'Arche, p. 64-65
- Brecht, Bertold (1966) « De l'imitation » et « Montrez que vous montrez » (1934-1941), trad. Tailleur, J. *Poèmes IV*, trad. Regnaut, M. *et al.* Paris : L'Arche.
- Changeux, Jean-Pierre (1994), *Raison et plaisir* : Odile Jacob.
- Couchot, Edmond (1998), *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes : Éd. Jacqueline Chambon.
- Deleuze, Gilles (1981), *Francis Bacon, Logique de la sensation* : La Découverte.
- Fontanille, Jacques (1999), *Sémiotique et littérature* : PUF.
- Foucault, Michel (2007) (1966), *Les mots et les choses, Une archéologie des sciences humaines* : Gallimard.
- Jacquinet-Delaunay, Geneviève et Monnayer, Laurence (1999), « Le dispositif : entre usage et concept » : *CNRS Hermès n° 25*.
- Jeanneret, Yves (2008), *Penser la trivialité. Volume 1 : la vie triviale des êtres culturels*, Paris : Éd. Hermès-Lavoisier.
- Laplantine, François (1999), *Je, nous et les autres* : Le Pommier.
- Levi-Strauss Claude (1983), *Le regard éloigné* : Plon.
- Manovitch, Lev (2011), *The Language of new media* : MIT Press.
- Mitchell, William J. (1992), *The reconfigured eye, Visual truth in the post-photographic era*, Cambridge : MIT Press.
- Piette, Albert (2009), *L'acte d'exister, une phénoménographie de la présence* : Socrate Éd. PROMAREX.
- Sassoon, Dominique (2004), *Il y a plusieurs manières de prendre des photos* : Actes sud.