

Du signe au signe e-mouvant



Luc Dall'Armellina - Beaux-Arts de Valence

Image analogique, image numérique

En quoi l'image numérique pourrait-elle différer de l'image analogique ? À cette question nous avons connaissance de quelques réponses qui sonnent comme autant d'interprétations, de lectures, d'hypothèses. Réponses qui reviennent, par pans entiers, toujours comme des questions posées non plus seulement à la sémiologie mais aux sciences cognitives, à la philosophie, à l'histoire des médias¹. Ce qui ne va pas sans demander beaucoup de prudence d'analyse et en même temps nécessite – pour avancer – la hardiesse de déplacer des objets conceptuels de leur champ habituel d'exercice.

L'image photographique semblait pouvoir se poser pour Roland Barthes comme un « non-code naturel² » ou comme un message sans code en ce sens qu'elle est « une représentation quasiment tautologique du réel sur lequel vient alors se greffer le code culturel des connotations³. » Cette « représentation tautologique » du réel devient représentation subjectivée du réel par l'art du photographe qui opère choix et sélections : cadrage, exposition, angle, focale, netteté, vitesse. Et ce, dans un contexte de prise de vue déterminant : jour, nuit, ensoleillé, pluvieux, brume. On peut même dire que le cycle des productions du sens ne fait que commencer, il se poursuit par le choix du papier, du format, des types de publications (quotidien, magazine, livre d'art, exposition, écran...) et chacune de ces étapes ajoute du code culturel au « non-code » initial et supposé du boîtier photographique. Mais après l'activité de réception, lecture, visite, consultation, si l'image peut continuer à faire l'objet de commentaires et d'interprétations, elle reste telle que l'a voulue l'auteur. C'est une re-présentation.

Pour Jean-Pierre Balpe « l'image numérique est plus proche d'un simulacre du réel que de sa copie ; elle en est même parfois, un détournement complet, un contre-réel⁴. » Elle fait

appel, moins au référent d'un signe qu'elle représente qu'au modèle perceptif noématique auquel celui-ci se rattache. « Un son, un mot, un signe graphique n'ont ainsi pas de sens en-soi, ils n'ont un sens que parce que leur perception, et les conventions auxquelles ils se rapportent, permettent de les relier à divers autres systèmes de sons, de textes et/ou de signes visuels, donc de l'intégrer dans l'hypertexte qu'est la sémiologie⁵. » L'image numérique possède – à certains moments – les mêmes caractéristiques que l'image analogique, lorsqu'elle n'est pas rendue opérable, et qu'elle reste représentation. Mais elle possède par son mode d'existence même, une existence virtuelle dans un champ de possibles qui ne demandent qu'à se manifester par des actes sur elle.

On mesure peut-être ici, que se joue quelque chose d'essentiel entre les notions de réel et de virtuel. Dans cet entre-monde, c'est peut-être Gilles Deleuze qui opère la graduation qui nous intéresse : « Virtuel ne s'oppose pas à réel ; ce qui s'oppose à réel, c'est possible. Virtuel s'oppose à actuel, et, à ce titre, possède une pleine réalité⁶. » Et plus loin : « lorsqu'on demande ce qu'il y a *de plus* dans le réel, on ne peut rien assigner sauf "la même chose" en tant que posée hors de la représentation⁷. » Le trouble arrive lorsque dans le virtuel cette « même chose » se produit comme événement dans un espace-temps et un contexte eux aussi agis, investis d'actes tout comme dans un événement réel mais posés dans un espace numérique de représentation en actes.

L'image numérique posséderait donc cette singularité qu'elle s'offrirait moins comme une représentation que comme un simulacre de possibles, pour la différencier du réel selon Jean-Pierre Balpe. Ou comme virtuelle, pour la différencier de l'actuel selon Gilles Deleuze. C'est là que l'art numérique a inscrit ses pratiques depuis quelques décennies, posant au passage de nouvelles questions à la sémiologie.

Luc Dall'Armellina

Du signe
au signe e-mouvant

Que penser des signes indiciels, iconiques ou arbitraires, qui n'ont plus – dans un environnement donné – un seul état fixe mais trois ou plus⁸ et qui varient selon le contexte ? Comment repenser cette pluralité des états d'un même signe, au niveau perceptif, cognitif, sémiologique ?

Établir une nouvelle typologie des signes ? Ce serait, à en croire Umberto Eco, une entreprise vouée à l'échec⁹ et c'est d'ailleurs la voie qu'il évite en proposant ses « modes de production des signes¹⁰ », dans une approche résolument sémio-pragmatique, tendue vers l'acte générateur du signe. Au même moment¹¹, le groupe « μ », propose pour mesurer le signe une analyse des processus de construction du

et ordonnée « x, y » de l'écran – et excités électriquement à une fréquence moyenne de soixante-quinze fois par seconde. On ne peut donc pas parler d'inscription des signes électroniques, ni non plus de rémanence tant le temps de l'écran est proche du temps réel ou zéro. Tout au plus pourrions-nous parler d'excitation permanente constituant l'*illusion d'un continuum*.

Modes d'existence des signes

Ce mode d'existence, de présence et d'affichage porte à lui seul une part déterminante de la différenciation de l'image numérique avec l'image analogique. L'écran par lequel



© DR

Appareil téléphonique vers 1920



Phonefax 2710 de Sagem

© DR

sens¹² qui repose sur l'acte de perception et s'étend à la fabrication de concepts, rendant compte d'états cognitifs coopérants pour le sujet. Sensation/Perception/Cognition sont pour eux les conditions nécessaires de création du processus du sens chez un récepteur.

Si telle image capturée par un appareil photo numérique, ou même acquise par voie de numérisation, reste une représentation – tant qu'elle n'est pas « connectée » à un système d'opérabilité (programme) – elle vit, par son support d'affichage, un destin singulier. Cette représentation se fait au niveau du support-écran grâce à l'assemblage ordonné de millions de pixels, sur plusieurs couches¹³, rangés selon une grille invisible – la matrice définie entre abscisse

l'image est accessible à la perception est connecté à une unité de calcul et de mémoire (ordinateur) doté d'organes d'entrées (clavier, souris) et interprétant un langage (algorithmique), faisant de ce système un complexe soumis aux lois « d'enveloppement et de branchement¹⁴. » L'écran, quel qu'il soit, laisse voir autant qu'il cache. C'est un filtre, à travers lequel se jouent et ne nouent des moments d'interface, cette « surface permettant d'accéder à quelque chose qui ne se trouve à proprement parler ni sur cette surface, ni dans cette machine¹⁵ » est soumise aux lois d'enveloppement (empilement des couches [de] logicielles [complexité]) et de branchements ([inter]connexion de [fonctions] périphériques). Enveloppements et branche-

Du signe
au signe e-mouvant

Luc Dall'Armellina

ments tissent par les voies de la computation et de l'action les lieux de ce que l'on peut qualifier rapidement d'interactivité. Enveloppements et branchements participent semble-t-il, également d'une resémiotisation des anciens médias dans les nouveaux¹⁶. Pensons au téléphone par exemple qui – par une évolution technologique et sociale – « interface » les usages et fonctions d'une imprimante et d'un scanner pour devenir un télé-fax. Changements d'usage, nouvelles modalités d'échanges, nouveau régime esthétique, nouvel espace imaginaire. Le phénomène induit/produit des écritures spécifiques nécessitant des postures de lecture elles aussi spécifiques.

L'univers de création de Jean-Louis Boissier et notamment *Moments*¹⁷ repose sur l'image vidéo, semble-t-il. Mais à y regarder de près, le lecteur s'aperçoit qu'il est dans un temps circulaire, faussement bouclé, et dans un espace plutôt réticulaire parsemé de liens cachés et conditionnels. La réité-

tifs en ligne ou hors-ligne. L'énoncé de quelques figures recensées de « l'écran agi¹⁸ » devrait déjà dire un peu de la nature du signe électronique, celui-ci semble exister dans ces traits :

- *apparition* de type présence-absence ;
- *luminosité* de type transparence-opacité ;
- *couleurs* de type froid-chaud ;
- *éclatements* de type matrice-pixel ;
- *mouvement* de type libre ou contraint ;
- *cinétique* de type pesanteur-apesanteur ;
- *limites* de type champ-hors champ ;
- *spatial* de type agrandissement, réduction, rotation.

Ces catégories illustrent plus qu'elle ne définissent un certain mode d'existence, elles n'ont pas de prétention à couvrir l'ensemble des hypermédias numériques. Il se trouve qu'il est possible de faire correspondre à chacune d'elle une fonction dans un langage de programmation donné. Ce qui ap-



Slippery Traces
de Georges Legrady



18h39
de S. Bilous, F. Lagny et B. Piacenza



Beyond
de Zoe Beloff

ration du geste du lecteur y tient une place fondamentale, lui donnant à chaque tentative, une variante subtile de la séquence précédente. Ce mode inédit de relation à l'espace et au temps ne se contente pas d'altérer le média vidéo mais en fait naître un nouveau. La vidéo interactive ? Il ne faut peut-être pas tant se hâter de définir ce qui est naissant mais force est de constater que, de la rencontre de l'opérabilité propre au numérique et à travers une écriture spécifique, émerge un type d'objet précurseur et troublant qui pose à l'observateur comme au lecteur des questions inédites.

Ce qui paraîtrait utile à proposer ici serait le début d'une typologie des modes d'existence des signes électroniques. Cette recherche s'oriente vers le design d'une grammaire visuelle et sémantique, élaborée par l'analyse de disposi-

paraît comme une évidence souligne que tout signe¹⁹ dans un dispositif est altérable par une méta-écriture (langage) informatique. Ces langages donnent à la fois des ordres, opèrent des calculs, affectent des objets-signes selon leurs propriétés, et permettent de modéliser et de manipuler les médias texte, son, image, vidéo et maintenant les odeurs selon un système de *vraisemblance* au réel.

Opérabilité

Si cette différenciation de l'image numérique est visible par son support, elle prend sens dans une voie plus radicale encore dès lors que cette image devient opérable.

L'opérabilité en tant que ce qui peut être opéré, c'est-à-dire « accompli (une action), effectué (une transformation) par

Luc Dall'Armellina

Du signe
au signe e-mouvant

une suite ordonnée d'actes ou d'opérations²⁰ » se constitue comme l'espace d'émergence d'un méta langage. Ainsi, pour certains artistes parmi les plus radicaux, l'ordinateur n'est plus un simple outil depuis longtemps. C'est le lieu d'élaboration et d'actualisation d'un système de virtualités radicales qui autrement seraient tues²¹. Et qu'ils soient écrivains, plasticiens ou musiciens²², ils créent non plus des œuvres mais des dispositifs-environnements faisant émerger des moments littéraires, plastiques et musicaux sensibles.

L'image photographique de « Slippery traces²³ » ou celle, très voisine, du cédérom « 18h39²⁴ », de réalité virtuelle panoramique de « Beyond » ou encore de l'installation « The Legible City²⁵ » ont en commun d'être des images numériques opérables. C'est-à-dire, codées en une suite binaire symbolique, capables de changements selon les actions pilotées par des programmes et répondant aux stimuli d'un opérateur. Elles possèdent donc, non plus un état fini de l'ordre de la représentation mais un état de potentiels aux actualisations infinies²⁷. L'opérabilité fait passer l'image numérique du champ de la représentation à celui de l'émergence ou de l'énaction des cognitivistes parce que l'image devient une perception mouvante, flottante.

Signes e-mouvants

Images ou signes semblent, dans le numérique, se retourner vers la notion générique d'objet. Les signes à l'œuvre y sont des signes électroniques et nous l'avons vu, ils sont mouvants par essence même. Ils sont des « signes e-mouvants²⁸ » dotés de comportements, capables de transfor-

mations, d'actions, de réactions ou d'inter-actions. Fuite devant le pointeur de souris, altération des proportions, des couleurs, animation, permutation avec d'autres signes, apparition, altération, disparition...

Ainsi « l'action exercée par l'objet [...] et l'action subie par l'objet [...] ont altéré sa forme sinon sa nature, irréversiblement, selon la flèche du temps ; le concept de processus implique cette dialectique dans la représentation de l'objet. Il ne nous intéresse plus d'abord par ce qu'il est, mais

par ce qu'il *fait* et ce qu'il *subit*, donc par ce qu'il *devient* ; nous le connaissons par les processus qu'il affecte ou qui l'affectent ; nous le représentons de l'extérieur, par ses comportements, dans son contexte ; nous dirons bientôt : dans son environnement²⁹ ». Cette proposition de Jean-Louis Le Moigne renforce l'idée qu'émerge une nouvelle configuration des signes « e-mouvants », ceci dans un processus réglé/réglable côté auteur comme côté lecteur. Ces signes ne sont plus tant attachés à une valeur symbolique définie comme c'était le cas avec les icônes et images *re-présentées* des médias pré-numériques, mais de-



The legible City de Jeffrey Shaw

viennent par la computation une sorte d'*états potentiels* à éveiller par une action sur eux (ex. survol, proximité, clic). Une image fixe est de ce point de vue une re-présentation, sa finalité est « d'être vue », alors qu'une image « e-mouvante » a été faite pour être agie, elle possède plusieurs états non finis³⁰ et dont la finitude s'accomplit par le geste dans une gamme de graduations et de finesses infinies.

Postures, lectures

Alberto Manguel suggère³¹ que lire sur une page n'est pour la lecture « qu'un de ses nombreux atours » et que :

Du signe
au signe e-mouvant

Luc Dall'Armellina

« l'astronome qui lit une carte d'étoiles disparues [...] le zoologue qui lit les déjections des animaux dans la forêt ; le joueur de cartes qui lit l'expression de son partenaire avant de jouer la carte gagnante [...] tous partagent avec le lecteur de livres l'art de déchiffrer et traduire des signes. » Cette vision de la lecture nous intéresse parce qu'elle semble délivrée du dispositif et se centre sur l'activité de manipulation, d'évaluation, de traduction et d'interprétation dynamique des signes. »

Les qualificatifs de lecteur et de spectateur s'épuisent à rendre compte de ces nouvelles postures de « l'opérateur » et ces termes seraient à repenser parce que, comme le souligne Noël Nel : « [...] une numérosphère serait bien en train de naître, entraînant avec elle un changement de paradigme perceptif³². » Cette difficulté à qualifier de manière consensuelle le néo-regardeur est significative de l'embarras des commentateurs et d'un état de l'art mouvant de l'image numérique. Spectateur pour Jean Louis Weissberg³³, destinataire, interacteur, opérateur. Chacun de ces termes insistant sur une filiation particulière : cinéma, théorie de la communication, théorie des systèmes, sémiologie. Nous pourrions allonger cette liste avec : « operacteur », celui qui man[œuvre] un système – qui l'œuvre à la main – qui accomplit, exécute une action. Mais aussi « éacteur », renvoyant aux concepts³⁴ d'énaction, d'autopoïésis et d'émergence des neuro-biologistes et cybernéticiens Francisco Varela et Humberto Maturana. Les sciences cognitives, qui sont déjà la réunion de différentes disciplines scientifiques, viennent ici à la rescousse de nos questions. C'est que dans les figures et postures participatives du numérique se posent les problèmes de la représentation [signe], de l'acte [gestus], de l'esprit [noème], à travers nos capacités perceptives et d'élaboration de concepts.

La sémiologie se trouve en position de partager l'analyse d'un processus de construction du sens dynamique, finalement plus proche de la situation de perception « réelle » que de celle des postures précédentes du regardeur d'un objet « représenté ». Peut-être faut-il voir dans ce changement important des paradigmes³⁵ moins une rupture qu'un nouvel ordre chaotique et mouvant qui tente de s'établir.

Entre les polarités d'un monde finissant de la représentation et celui naissant de l'enaction s'inscrivent de nouvelles pratiques et de nouvelles analyses de l'image qui ne peuvent plus faire l'économie d'approches complexes : avec tous leurs plis.

Notes

1. ROBERT, Pierre, « La nouvelle sphère intermédiaire », décembre 1999, commentaires et compte-rendu du colloque éponyme, musée d'art contemporain de Montréal & CRI, Centre de recherche sur l'intermédialité, revue Archée, <http://archee.qc.ca/>
2. BARTHES, Roland, « Rhétorique de l'image » in *Communications* n°4, 1964, p. 40 à 51, cité par Daniel Peraya.
3. PERAYA, Daniel, « Vers une théorie générale des paratextes : images mentales et images matérielles », *Recherche et Communications*, n°4, 1995 et MEUNIER, Jean-Pierre, « Connaître par l'image », *Recherche et Communications*, 1998
4. BALPE, Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, Paris, Hermès Sciences, 2000, p. 120
5. *ibid.*, BALPE, Jean-Pierre, p. 35-36.
6. DELEUZE, Gilles, « La méthode de dramatisation » in *L'île déserte et autres textes*, Paris, Éditions de Minuit, 2002, 1^{re} édition de l'article 1967, page 141.
7. DELEUZE, Gilles, *ibid.*, page 141.
8. Les trois états minimums du signe de la page web : « normal », « survolé », « cliqué » et ses deux complémentaires : « enfoncé », « visité ». États disponibles à l'auteur web dans les logiciels de création de page et de sites web.
9. Voir ECO, Umberto, *La production des signes*, Éditions Labor, 1976 où l'auteur rappelle que Charles Sanders Peirce ne développera finalement que dix des soixante catégories de signes initialement prévues dans son ambitieux programme, signifiant là l'impossibilité d'une typologie du signe.
10. ECO, Umberto, *ibid.*
11. Umberto Eco souligne et salue, dans la préface de « La production des signes » la sortie du *Traité du signal visuel* au moment même où son livre est sous presse.
12. GROUPE « μ », *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, Paris, Le Seuil, 1992.
13. Les images numériques sont définies en 8 bits (256 valeurs) par couche soit la plupart du temps aujourd'hui en trois fois pour les trois couches R.V.B (Rouge/Vert/Bleu) huit bits soit 24 bits ou millions de couleurs.
14. LELLOUCHE, Raphaël, cette idée forte est développée dans l'article « Une théorie de l'écran », *Traverses*, avril 1997, Centre Georges Pompidou.
15. LELLOUCHE, Raphaël, *ibid.*
16. LELLOUCHE, Raphaël, *ibid.*
17. BOISSIER, Jean-Louis, *Moments de Jean-Jacques Rousseau, cédérom mac/pc*, Paris, Gallimard, 2000. Voir à ce propos le texte d'analyse de Frédérique MATHIEU pour le séminaire « L'action sur l'image » <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/> séance du 10 avril 2002.
18. DALL'ARPELLINA, Luc, « Support fluide - espace virtuel : l'écran agi », communication, séminaire « Action sur l'image. Pour l'élaboration d'un vocabulaire critique », 2000-2001, le 21-03-01 <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>

Luc Dall'Armellina

Du signe
au signe e-mouvant

19. Notons ici que pour la terminologie du logiciel auteur « Director » de l'éditeur Macromédia, un acteur (image, texte, vidéo, vecteur, animation...) devient une image-objet dès lors qu'elle est posée sur la scène.

20. dictionnaire *Le Robert électronique*, 1992.

21. Les générateurs en sont des exemples parmi les plus aboutis. Jean-Pierre Balpe est un écrivain « sans papier », mais non sans support, il affirme que le problème de la littérature aujourd'hui est de se débarrasser du livre (propos oral recueilli lors des journées d'études « Écritures électroniques », université Paris 8, les 15/16/17 mai 2002.).

22. citons par exemple : « Labilogue » installation de Maurice Benayoun, Jean-Pierre Balpe et Jean-Baptiste Barrière - biennale d'art contemporain de Lyon 2002, commande de la mission de la langue française (Lyon, Bruxelles, Montréal, Dakar), octobre 2000-janvier 2001.

23. LEGRADY, Georges, « Slippery traces », revue d'art électronique cd-rom *Artintact* n°3, 1996, ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe.

24. BILOUS, Serge, LAGNY, Fabien, PIACENZA, Bruno, 18h39, 1997, Paris, Flammarion, Collection Art & Essais, cédérom PC-Mac.

25. BELOFF, Zoé, 1996, cd-rom d'artiste, autoproduit.

26. SHAW, Jeffrey, « The Legible City » Manhattan version (1989), Amsterdam version (1990), Karlsruhe version (1991) Computergraphic installation with Dirk Groeneveld Collection of ZKM-Medienmuseum, Karlsruhe, Germany.

27. DEBRAY, Régis, *Vie et mort de l'image*, Régis Debray situe les modalités d'existence de l'image comme « physique » en régime art (graphosphère - l'après imprimerie) en tant que « chose » alors qu'elle devient « virtuelle » en régime « visuel » (vidéosphère après l'audiovisuel) en tant que « perception », p. 293.

28. DALL'ARMELLINA, Luc, « Signes e-mouvants - images actées en hypertextes narratifs », communication, séminaire « Action sur l'image. Pour l'élaboration d'un vocabulaire critique », 1999-2000, le 23-02-00 <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>

29. LE MOIGNE, Jean-Louis, *La théorie du système général - théorie de la modélisation*, Paris, PUF, 1977-1994, pages 89 à 93.

30. États dont les plus basiques correspondent aux trois états de l'usage du web : non survolé, survolé, cliqué.

31. MANGUEL, Alberto, *Une histoire de la lecture*, Arles, Actes Sud, Collection Babel, 1998, p. 19.

32. NEL, Noël, in « Les régimes scopiques, dimensions signifiantes et contextes », p. 38, in *Réalités de l'image - Images de la réalité* (2), Paris, L'Harmattan, Collect. Champs Visuels, 1996. L'auteur y dépasse la simple désacralisation de l'image en proposant des régimes scopiques de visibilité, d'intelligibilité, d'affectivité et d'émotion esthétique étroitement dépendants d'un contrat de confiance passé avec le « lecteur ».

33. WEISSBERG, Jean-Louis, *Présences à distance - déplacements virtuels et réseaux numériques*, Paris, L'Harmattan, 1999. J.L. Weissberg y développe le terme de lectacteur (pages 171 à 173), insistant sur le gestus de l'acte et son association à la fonction perceptive.

34. Voir sur ce sujet, par exemple : VARELA, Francisco J., *Invitation aux sciences cognitives*, Paris, Le Seuil, Points Sciences, 1988-1989-1996 (traduction française par Pierre Lavoie).

35. DALL'ARMELLINA, Luc, « Contextes de l'e-narratif », communication, journées d'études « Action sur l'image. Pour l'élaboration d'un vocabulaire critique » le 07-06-02 <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/textes> à paraître. Exploration d'alternatives au modèle Saussurien « paradigme/syntaxe » avec la triade « espace/temps/opérabilité » dans deux dispositifs numériques narratifs.

