

Corps à corps virtuel

De notre relation à l'image suite à la (re)production numérique

< Audrey Larochelle >

*Université de Montréal
Montréal, Canada
audrey.larochelle@umontreal.ca*

DOI:10.3166/RIN.2.361-375 © AFDI 2013

< RÉSUMÉ >

Si la manière de produire une image depuis la reproductibilité technique a toujours été profondément déterminée par la captation d'une réalité physique, le numérique (qui constitue une méthode d'inscription visuelle distincte) devrait, par conséquent, modifier notre relation à l'art visuel. Le fait que l'image issue du numérique n'a pas besoin du réel ne veut pas dire qu'elle n'a plus aucune relation au réel. Alors que le numérique se distingue par sa capacité de produire une image sans contiguïté référentielle, la plupart des avancées technologiques cherchent à simuler de mieux en mieux le réel. Dans cet article, nous voudrions démontrer que la relation ambiguë que nous entretenons avec les images numériques est directement liée à ce paradoxe face au réel et au virtuel.

< ABSTRACT >

How to produce an image has always been influenced by the inscription of a tangible physical reality. The digital image, which is a distinct method of visual rendering, should therefore change our relationship to visual representations. The fact that digital imaging does not need reality does not mean it is not related to it in any way. Digital technologies are distinguished by its ability to produce an image without referential adjacency; however the most advanced technologies still reaches for the perfect simulation of reality. In this article, we would like to demonstrate that the ambiguous relationship that we have with digital images is directly related to the paradox around issues of reality and virtuality.

< MOTS-CLÉS >

Captation, modélisation, représentation visuelle, interprétation visuelle, réel, virtuel, outils visuels, habitudes interprétatives, Eco.

< KEYWORDS >

Capturing, modeling, visual representation, visual interpretation, reality, virtuality, visual tools, interpretative habits, Eco.

1. Introduction

Avec le développement des techniques de production numérique, les constituants d'une image ne seraient plus qu'un ensemble de codes entrés dans une interface informatique. (voir à ce sujet Couchot et Hillaire (2003)) Si cette affirmation englobe tous les types d'image (dessin, photographie, vidéo, etc.) qui sont traités et emmagasinés dans l'interface informatique, elle en désigne également un nouveau type : l'image directement créée à partir de l'interface. Cette dernière, que nous appellerons image modélisée, ne dépendrait plus d'une réalité préexistante, contrairement aux autres types d'images. Cela a de quoi, en théorie, révolutionner son statut. Or, l'image issue du numérique présente-t-elle vraiment une rupture face aux autres techniques de production (mécanique) ? Enfin, ces images modélisées transforment-elles notre perception, voire notre conception, de ce qu'est l'art dans son interprétation ?

Le fait que l'image modélisée ne provienne pas concrètement d'un objet physique dans une réalité matérielle mais qu'elle arrive mieux que toute autre technologie à la représenter (dans le canon stylistique du photoréalisme) soulève un paradoxe autour de sa nature précise. Dans cette perspective, bien que la manière de produire une image à l'ère du numérique rompt avec les techniques de captation¹, la relation qu'ont les spectateurs avec ces images relèvent-elles des mêmes habitudes interprétatives ?

Dans cet article, nous concentrons notre questionnement essentiellement autour des images issues du numérique et de leur relation paradoxale au réel, et ce, sous les angles de sa représentation et de son interprétation. Pour ce faire, nous asseyons notre étude sur les

1. Nous entendons par cette expression toutes les techniques de production d'une image qui utilisent la prise de vue directe, c'est-à-dire qui fait directement référence à un objet source.

principaux éléments qui différencient la production des images captées (de manière analogique ou numérique) de celles qui sont modélisées. Relativement à cette distinction, nous démontrons d'abord qu'à travers l'interface numérique, nous retournons aux procédés traditionnels de la représentation picturale. Nous illustrons ensuite comment le numérique présente une *relation* différente entre une image et son objet, une structure différente entre la représentation et le modèle. Enfin, nous justifions le développement d'une relation affective distincte avec l'image artistique numérique. Nous voulons spécifier que par *relation affective*, nous ne faisons pas référence à une affection sous l'aspect sensoriel du terme, mais plutôt sous forme d'indice de valeur donnée à l'interprétation. Afin de mieux théoriser sur ces relations que nous entretenons avec les images produites numériquement, nous utilisons l'approche interprétative d'Umberto Eco.

2. Une relation différente du point de vue de la représentation

Établir une distinction entre numérique et analogique, en tant que forme de (re)production d'une image serait illogique : il ne s'agit que de manières différentes d'utiliser le même code. En effet, les techniques de captation peuvent aussi bien correspondre à une impression sur pellicule que sur carte mémoire. Ce qui bouleverse véritablement la production à l'ère du numérique correspond en partie à la possibilité de créer une image en l'absence d'un objet source, mais surtout au fait que cette représentation entre de plus en plus en compétition au niveau du réalisme esthétique avec les images issues des techniques de captation d'un objet source. Voilà pourquoi ce qui nous intéresse particulièrement est l'opposition entre les techniques de captation face à la modélisation numérique. Alors que la captation constitue un procédé mécanique de production de l'image, la modélisation se rapproche davantage des procédés traditionnels de la représentation picturale.

L'avancée actuelle des systèmes informatiques permettrait aux créateurs contemporains de simuler les effets esthétiques de n'importe quelle pratique artistique (voir à ce sujet Raynault (2003)). Cette position de vitalité et de mutation permettrait à la fois de s'inscrire dans une tradition esthétique déjà établie tout en la renouvelant en réalisant, par exemple, des prises de vues qui seraient dangereuses ou

impossibles autrement. Toutefois, pouvons-nous affirmer qu'une œuvre issue d'un processus créatif qui n'établit pas de contiguïté référentielle à la réalité représente formellement le réel ? Qu'en est-il des images qui ont été réalisées à partir de photographies captées traditionnellement hybrides mais qui ont été altérées par les technologies informatiques ? À quel point une image modélisée ou composite peut-elle prétendre être le reflet de la réalité telle que nous la percevons ?

Ces questions sont pertinentes, mais il est difficile de leur apporter une réponse. Les images, quel que soit leur mode de production, ont à voir avec la manipulation ; aussi grande soit la relation au réel d'une image captée, elle est susceptible autant qu'une autre d'avoir été retouchée. Le fait que les images numériques soient plus facilement « manipulables » ne fait pas d'elles une révolution par rapport à l'altération du réel. En effet, aux nouvelles possibilités de manipulation de la technologie (ou à la facilité exacerbée de celles-ci) ne correspond souvent qu'une adaptation des outils traditionnels de simulation. D'ailleurs, les images modélisées en sont de bons exemples puisqu'elles se sont souvent contentées de reproduire, le plus fidèlement possible, une esthétique photoréaliste alors qu'elles avaient une possibilité créatrice illimitée. Est-ce que les technologies numériques correspondraient seulement à une actualisation des procédés traditionnels de la représentation visuelle ?

Dans cette perspective, la représentation issue des technologies numériques ne serait pas une modification de sa tradition photoréaliste puisque les technologies de la captation comme celles de la modélisation cherchent (chacune à leur manière) à *représenter le visible*. Ces technologies auraient plutôt modifié notre rapport à la conception *matérielle* d'une image, plus spécifiquement dans sa relation entre un objet et sa représentation. Autrement dit, le numérique ne constitue pas une nouvelle manière de faire de l'art : s'il révolutionne la tradition photoréaliste de la représentation, c'est dans sa relation au référent. Ceci étant dit, il y a lieu de se demander quel(s) impact(s) cette redéfinition de la relation entre l'objet et sa représentation a sur notre interprétation.

3. Une relation différente du point de vue de son interprétation

Au-delà d'une modification au niveau de sa technique de représentation, c'est surtout notre relation affective à l'image qui est bouleversée. L'ère du numérique correspond-elle à une révolution dans notre interprétation des images ?

Les humains ont tendance à interpréter les images en se fondant sur des jugements d'identité et de ressemblance (Eco, 1992). Si, dans la vie quotidienne, nous savons généralement distinguer les ressemblances pertinentes et importantes de celles qui sont occasionnelles et illusoires, il est aujourd'hui de plus en plus difficile d'y parvenir avec les images produites numériquement. Cela est vrai non seulement en raison du paradoxe de l'image numérique, mais aussi en raison de notre propre rapport à l'interprétation de ce que doit ou peut refléter la réalité. Selon plusieurs spécialistes de la représentation², tout objet reproduisant des caractéristiques humaines vient activer notre rapport d'analogie, de continuité et de ressemblance à soi. Ils affirment également que nous sommes habitués à interpréter les images comme des photographies³. Selon Goodman, « les habitudes de représentation qui gouvernent le réalisme tendent également à engendrer la ressemblance⁴. » Or, la surenchère de réalisme des images produites numériquement, en plus de stimuler notre tendance à trouver des rapports d'analogie, participe à une surévaluation des indices référentiels. Ainsi, l'image (souvent produite pour un grand nombre de destinataires et non un destinataire isolé) sera interprétée non pas à partir des intentions présumées de l'auteur, mais à partir d'un réseau complexe d'interactions qui implique individuellement chacun des destinataires en fonction de ses expériences et connaissances culturelles.

L'interprétation « ouverte » d'Umberto Eco nous paraît, dans le large champ de possibilités théoriques, correspondre à une approche qui sait faire preuve d'équilibre entre l'interprétation du récepteur et une

2. Voir entre autres Gombrich (1960), Eco (1992) et Goodman (1968).

3. Voir également à ce propos Sontag (1983).

4. Nelson Goodman cité dans « Les voies multiples de la ressemblance. Effigies culturelles et portraits photographiques africains » dans *Cultures à l'œuvre. Rencontres en art* (2005). Sous la direction de Michèle Coquet, Brigitte Derlon et Monique Jeudy-Ballini. Paris, Biro éditeur et les éditions de la Maison des Sciences de l'Homme.

« fidélité » à l'œuvre. Or, le fait que sa théorie de l'interprétation soit ouverte (c'est-à-dire qu'elle n'ait potentiellement pas de fin) ne veut pas dire que toutes les interprétations ont la même valeur. Quand il entend que « les limites de l'interprétation coïncident avec les droits du texte »⁵, cela sous-entend que, pour un seul objet, il peut exister simultanément plusieurs interprétations. Bien entendu, si toutes les lectures sont possibles, toutes ne sont pas également valables, c'est pourquoi un signe⁶ doit être examiné en tant que paramètre de sa propre interprétation. Pour cela, il faut admettre qu'il existe une forme de langage faisant partie du même langage (le métalangage) qui a pour fonction de permettre la comparaison entre un signe, ses constituants (tout ce qui est externe au signe mais y participe) et l'interprétant. Aussi, l'interprétant se révèle être davantage qu'un individu devant une image : il représente *la relation entre cet individu et une série de normes institutionnalisées*⁷. Autrement dit, l'interprétant exprime un rapport entre un individu singulier (l'interprète) et la société (composée de ses normes et ses codes). De cette manière, le processus d'interprétation se base sur une relation triadique (le signe, l'objet et l'interprétant).

Dans la théorie de l'interprétation de Peirce, le signe renvoie tout d'abord à l'une des trois idées de son objet : un indice, un icône ou un symbole. L'icône en appelle à la similarité de l'objet à son signe, l'indice en appelle à un symptôme de l'objet et le symbole implique une relation de référence indirecte à l'objet. De ce point de vue, la photographie et le signe auraient un rapport de référence direct à l'objet qu'il représente. Ainsi, la photographie pourrait être considérée, de manière étendue, en tant qu'indice de son objet puisqu'elle est le symptôme de sa prise en image. Toutefois, la modélisation ne peut plus répondre systématiquement à cette fonction d'indice de la réalité puisqu'elle nous permet d'expérimenter des possibilités physiquement improbables. Cette image n'est donc pas fermée sur son référent, mais elle ouvre plutôt sur tout un monde d'interprétations possibles. Cependant, la modélisation se lie (par son effort de perfectionnement de sa qualité photo-réaliste) avec toute une tradition de l'image et de son interprétation. Par conséquent, il

5. Eco Umberto (1992). *Les limites de l'interprétation*, p. 17.

6. Un signe est l'objet principal de l'acte communicatif. Il correspond à la référence significative institutionnalisée d'un objet, d'une image ou d'un son.

7. Marty Claude et Robert (1992). *99 réponses sur la Sémiotique*. Question 39.

existe une disparité au niveau de la *valeur* entre ce qu'il est possible de représenter et ce qui est réaliste.

Eco nous rappelle que toute théorie a ses limites : les conditions de l'interprétation reposent non seulement sur l'objet en tant que signe, mais également sur une série de facteurs qui peuvent modifier l'interprétation du destinataire. Ainsi, bien que l'interprétation d'une image soit illimitée, certaines lectures sont meilleures que d'autres au niveau de leur *valeur*. Il en est ainsi tout d'abord parce que chacune des interprétations postule des cadres interprétatifs différents. Comme nous l'a démontré Koulechov, le même signe sera jugé différemment selon le contexte visuel qui lui est associé. Ainsi, un objet peut être facilement interprété comme authentique ou modélisé selon le cadre interprétatif associé à son interprétation. Par exemple, l'image d'un avion de guerre n'aura pas la même valeur selon son cadre de présentation : soit un film de science-fiction, un documentaire, une coupure de journal à sensation ou encore une photographie issue d'un dossier «top secret» du gouvernement. Bien entendu, le contexte seul du signe ne garantit pas une validation de sa valeur⁸.

Comment pouvons-nous alors dire que certaines interprétations sont meilleures que d'autres ? L'objet qui entraîne une interprétation en sémiologie doit se valider (ou tout au plus, ne pas s'invalider) par *un retour référentiel*. Dans ce sens, notre compréhension d'un objet se valide par une reconnaissance de l'objet même à l'intérieur de notre banque référentielle (composée de nos habitudes et de nos expériences). Si, par cette méthode, nous ne pouvons pas dire quelle est la meilleure interprétation, nous pouvons relever celles qui sont incohérentes. Toutefois, une interprétation qui ne s'invalide pas en retournant à l'objet (ou aux indices de cet objet) peut correspondre à une interprétation erronée puisque nous pouvons interpréter le faux pour l'authentique.

8. Une image véhiculée par les médias comme étant authentique peut faire sensation... jusqu'à ce que certains interprètes la remettent en doute. Nous pouvons notamment donner l'exemple du cas des engins militaires du gouvernement nord-coréen en mars 2013.

De plus, si en théorie la relation d'interprétation se fait sur une base triadique, en pratique, elle est abondamment guidée par nos habitudes. Ainsi, l'habitude interprétative, « que Peirce appelle l'interprétant logique final » (Everaert-Desmedt, 1990, 42), consiste à donner à un signe une signification déjà attribuée pour un signe similaire dans un contexte similaire. D'une certaine manière, l'habitude bloque le processus sémiotique puisque l'interprète va reprendre sa première interprétation avant de procéder à une nouvelle. Enfin, les signes provoquent le renforcement ou la modification des habitudes. Aussi, l'interprétation visuelle convoque incontestablement l'expérience (sensorielle, émotive, conceptuelle, etc.). En ce sens, l'interprétation d'une image se comprend autant en relation à la spécificité de l'image qu'en celle à son interprète avec tout son bagage référentiel. En somme, l'angle sémiotique de l'interprétation des images ne cherche pas à définir précisément la science du regard ou de l'appropriation⁹, mais cherche plutôt à donner des outils d'analyse de l'image sous ses différentes formes et fonctions (sociales, culturelles, symboliques, etc.).

Comme nous l'avons vu, les habitudes interprétatives figent le renvoi d'un signe à un autre en définissant rapidement une interprétation basée sur sa connaissance de signes semblables dans un contexte communicatif similaire. Elles sont ainsi une vérité non intuitive parce que le code¹⁰ (du signe) prévaut sur l'interprétation. Ce code peut différer d'un émetteur à l'autre : il se construit et est construit en fonction des normes sociales établies. Par le biais du code institutionnalisé, les habitudes interprétatives se développent et s'implantent à travers l'actualisation des interprétations d'un signe *x*. En somme, les conventions et autres codes institutionnalisés guident la lecture de l'image soit par l'expérience individuelle de l'interprète soit par son apprentissage social.

Prenons un exemple pour illustrer le tout. Nous remarquons que l'éventail des possibilités de représentation des images modélisées est plus vaste que celles des images captées parce que ces dernières sont souvent reliées à une idée de réalité physique. Autrement dit, l'image

9. L'appropriation correspond simultanément à la valeur et à la signification donnée à un objet dans un rapport à une habitude interprétative individuelle.

10. Le code est le système de communication régissant le message.

captée a un plus grand potentiel intrinsèque au tragique que l'image modélisée. Alors qu'il nous est admissible de lier un potentiel comique au fait de regarder un personnage réalisé à l'aide d'une interface informatique tomber d'une fenêtre, la même scène présentée avec des acteurs provoquera avant tout effroi et angoisse étant donné l'orientation dramatique de notre rapport à l'image issue des prises de vue réelles. Les codes *modélisation* et *captation* constituent des normes préétablies devant lesquelles notre comportement est encadré par des habitudes visuelles institutionnalisées.

Cette association entre *image captée* et *réalité* à l'ère des technologies numériques pose un véritable problème par rapport à son interprétation : quel degré de réalisme devons-nous attribuer aux images aujourd'hui ? Aussi, y a-t-il un statut spécifique d'image (publicitaire, journalistique, artistique, touristique, etc.) que nous pouvons, ou à l'inverse que nous ne pouvons pas, associer directement à une référence rigoureuse de la réalité ? La réponse que nous pourrions donner est que l'interprétation n'est jamais déterminée *a priori*. Elle s'actualise en répondant à toute une série de questions référentielles et prend son sens dans une réalité circonstancielle.

Encore une fois, cette notion est pertinente par rapport à notre questionnement puisque la relation entre une représentation et son modèle prend ici toute son importance. Puisque l'image issue du numérique se perfectionne à imiter l'authentique, il est légitime de douter de la présence d'un objet source ayant servi de modèle à la représentation. Ainsi, nous devenons de moins en moins aptes à distinguer la simulation de la captation. Si nous admettons en général qu'il devient difficile de reconnaître une image truquée d'une image authentique, nous pouvons également admettre que nous léguons notre confiance aux légendes et experts en espérant ne pas être trompés.

4. Une relation différente au réel

Avec cette facilité grandissante du pouvoir de modifier les images actuelles, il est raisonnable de penser que les définitions d'*original* ou d'*image authentique* prennent un virage plutôt complexe et controversé. Le problème n'est pas de savoir si le signe représenté dans une image

est faux ou authentique¹¹, mais plutôt *si on nous le donne comme faux ou authentique*. Autrement dit, le problème du faux et de l'authentique repose sur les cadres interprétatifs qui nous sont présentés, c'est-à-dire les bases sur lesquelles nous prenons nos décisions d'interprétation. Ainsi, le problème n'est pas de savoir si le signe *x* est authentique ou a été retouché, mais plutôt de savoir, si on nous le donne comme authentique, *s'il l'est véritablement*. En somme, alors que la modélisation dispose d'une liberté créatrice infinie, elle continue paradoxalement de reproduire le plus fidèlement possible une réalité à laquelle elle n'est pas contrainte. Cette volonté de reproduire le réel (plutôt que de s'afficher en tant que spécificité esthétique) vient créer un fossé dans notre capacité à différencier les images en prise de vue réelle de la virtualité numérique dans nos habitudes d'interprétation. Mais la qualité d'une interprétation ne dépend pas seulement de l'interprète, mais aussi du nombre et de la qualité des « indices » qui lui sont donnés afin d'évaluer la valeur de l'image... et cela peut représenter un véritable problème.

Nous l'avons indiqué, le paradoxe de l'image numérique se définit par sa capacité de pouvoir produire une image sans objet source alors qu'elle reproduit l'imagerie traditionnelle de la captation. L'image modélisée prend ainsi la même *valeur* que toute image passant par le même canal, c'est-à-dire que nous attribuons souvent la même valeur de réalisme à toutes les images du *même message* qui apparaissent par la *même interface*. Bien que les images captées soient souvent distribuées de la même façon que les images modélisées, elles ne partagent plus la même valeur référentielle au réel. L'expérience (dans sa réception et son interprétation) de l'image modélisée implique deux conséquences principales dans la modification personnelle et sociale des habitudes interprétatives : un changement de régime figuratif¹² ainsi qu'une uniformisation de la culture visuelle (Couchot, 2004). Si le développement des technologies numériques récentes a ouvert la porte à un ensemble de possibilités de transformations visuelles, le

11. Nous sommes d'avis que la modélisation est un outil de créativité et de plaisir lorsqu'elle est utilisée dans certains contextes esthétiques ou ludiques. À ce propos, voir Schaeffer (1999).

12. La rupture au référent transforme notre relation à l'image dans sa relation avec l'objet : de monstration, elle devient simulation de l'objet représenté.

changement de régime figuratif est une conséquence directe du développement de ces possibilités. Comme le confirme Marcel Jean, spécialiste du cinéma d'animation et de l'image composite, « il est désormais possible, grâce à l'imagerie numérique, de réaliser des images animées dont la résonance dans la réalité est telle que le spectateur n'a plus les moyens de statuer sur la véritable nature de ces images » (Jean, 2006, 14).

Cela nous ramène de nouveau à la question de l'authenticité du rapport de l'image au réel. Dans l'optique où l'image captée devient composite, comment nous est-il encore possible de croire à la véracité de toute image ? En effet, les prétentions réalistes de l'image captée doivent être reconsidérées. Tout comme l'écrit, l'image (quelle que soit sa nature) soutient un contrat de communication et celui-ci se transforme selon sa nature. Alors qu'advient-il de ce contrat de communication lorsque l'image captée s'amalgame à l'image modélisée ? Dans ce cas, un ensemble de médiations s'interpose dans leur interprétation. Par exemple, l'environnement par lequel on accède à la représentation d'un corps (à savoir la diversité des interfaces actuelles) en vient parfois à assigner au corps représenté la fonction de *canal* plutôt que celle de message.

Voir devient alors une véritable performance physique. Il s'agit là d'une expérience perceptive particulière, à caractère composite elle aussi, où le corps se trouve simultanément mobilisé dans deux espaces-temps étrangers qui ne répondent pas aux mêmes lois physiques. Non seulement l'utilisateur pénètre dans des espaces sans repères, dans des temps réversibles, à des vitesses modulables, mais il se vit ici et là, engagé simultanément dans deux niveaux de réalité différents. (Duguet, 2002, 179)

En somme, le métissage des images captées et des images modélisées demande aujourd'hui de s'interroger sur les frontières traditionnelles de l'image, mais surtout sur notre rapport corporel avec celles-ci. La spécialiste de la philosophie du corps Jenny Slatman assure que les technologies numériques, en plus d'avoir modifié notre rapport au corps, ont également repensé le rapport à *ce que constitue un corps*. En effet, à l'aide de technologies numériques qui nous permettent de visiter un lieu sans avoir à posséder un corps, l'imagination et la

communication se seraient libérées des fonctionnalités corporelles. Les technologies numériques et ses plateformes viendraient mettre « en péril l'idée du corps comme site de notre existence, de notre expérience et de notre identité » (Slatman, 2004).

La modélisation d'un corps numérique appelle directement à cette modification du rapport au corps, voire à la notion de puérilité corporelle à l'ère des nouvelles technologies.

5. Conclusion

Pourquoi le rapport au réel devient-il problématique dans la production de l'art numérique ? Tout d'abord parce que le créateur n'a plus besoin d'un objet source pour en réaliser une représentation réaliste. Aussi, parce que la présence corporelle n'est plus un critère pour établir une communication ou faire l'expérience d'un objet. Bien que nous ayons toujours besoin du corps pour accéder aux environnements physiques, les technologies nous ont offert la possibilité de faire l'expérience d'un objet à distance (la photographie, le gramophone, le cinéma, la télévision, etc.). Pour cette raison, il est indispensable aujourd'hui de penser nos habitudes interprétatives en relation aux nouvelles technologies. Toutefois, établir une différenciation simplement selon que l'image numérique est modélisation, donc altération ou fausseté, et que l'analogique est authenticité serait non seulement simpliste, mais oublierait une grande partie de l'histoire de la représentation visuelle.

En conclusion, ce qui marque la rupture visuelle du numérique constitue la relation entre une représentation visuelle et son référent. Pour Couchot, le numérique s'impose en tant que nouveau régime visuel. Technologiquement, il a tout à fait raison : la logique d'encodage binaire du numérique propose une nouvelle configuration esthétique de la réalité. Puisque la conception et la réalisation d'une image ne nécessitent plus d'objet source, la fonction référentielle de la représentation s'effrite. Toutefois, nous avons vu que cela ne sous-entend pas que l'image modélisée n'a plus de relation au référent : seulement, plus l'image s'amalgame à la manipulation numérique (jusqu'au niveau où elle en est complètement issue), moins elle se

rattache, de manière référentielle, au réel. Paradoxalement, c'est justement ce réel que les images modélisées tentent de plus en plus de reproduire. Alors qu'une image modélisée s'affiche sur un écran (quel qu'il soit), elle ne possède plus ce rapport indiciel qu'avaient les images captées avec un objet préexistant à sa représentation. Ce qu'elle représente est plutôt la mathématisation de l'art visuel.

La voie de l'hybridation consiste à imaginer un art – des arts, car il ne s'agit pas seulement de l'image, susceptibles d'interfacer le virtuel et le réel. Hybridations internes, au sein de l'immense réservoir des modèles numériques qui génèrent les images de synthèse. Hybridations externes entre les techniques traditionnelles et les techniques de synthèse, hybridations entre toutes les catégories d'images, hybridations entre les différentes logiques figuratives, tant au plan de la morphogénèse (la fabrication de l'image et de ses formes) qu'au plan de la distribution (la diffusion, la transmission, la reproduction, la conservation, la manipulation, bref, la socialisation de l'image). (Couchot, 1991)

L'hybridation dont fait mention Couchot dans cet extrait ne fait que mettre en valeur le potentiel composite de toute image, c'est-à-dire l'hypothèse que *toute image est composite jusqu'à preuve du contraire*. Si l'image composite, qui tend à se généraliser dans le domaine de l'art, représente une possibilité créative de l'imagerie numérique, notamment dans les films d'animation, elle vient également s'associer aux images de prise de vues réelles. Du *motion capture* à la simple retouche, l'éventail des possibilités de manipulation et de métissage qui nous est offert par les technologies numériques n'est pas sans conséquence au niveau de l'interprétation visuelle. Le métissage entre les images de prise de vues réelles et la modélisation peut, au mieux, servir de tremplin à la création visuelle, mais peut aussi s'effacer derrière le réalisme de l'image, modifiant ainsi fondamentalement la lecture que nous en faisons.

À la lumière de ce tout-composite visuel, il est légitime de revisiter le concept d'image dans sa tradition de référence objective au réel. L'hybridation généralisée de l'image nous incite donc à reconsidérer notre rapport aux images à l'extérieur de leurs catégories traditionnelles. En effet, si nous ne mettons pas en doute l'aspect

référentiel des signes représentés dans l'image composite, nous devons nous interroger sur la valeur et l'objectivité que nous lui accordons. Autrement dit, à l'ère de la modélisation, c'est la nature de l'image face à son rapport au réel qui est problématique et qu'il nous faut revisiter.

Bibliographie

- Coquet Michèle (2005). Les voies multiples de la ressemblance. Effigies culturelles et portraits photographiques africains. *Cultures à l'œuvre. Rencontres en art*, Michèle Coquet, Brigitte Derlon et Monique Jeudy-Ballini (dir.), Biro éditeur, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, Paris.
- Couchot Edmond (2004). *L'image numérique. Au-delà des paradoxes*, <http://www2.cndp.fr/archivage/valid/66066/66066-9416-11587.pdf>
- Couchot Edmond (1991). *Un fracassant Big Bang*, <http://id.erudit.org/iderudit/1001063ar>
- Couchot Edmond et Norbert Hillaire (2003). *L'image numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Flammarion, Paris.
- Deloche Bernard (2001). *Le musée virtuel*, PUF, Paris.
- Duguet Anne-Marie (2002). *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*. Jacqueline Chambon, Paris.
- Dumais Fabien (2002). *L'appropriation d'un objet culturel: une réactualisation des théories de C.S. Peirce à propos de l'interprétation*, PUQ, Montréal.
- Eco Umberto (1992). *Les limites de l'interprétation*. Grasset, Paris.
- Everaert-Desmedt Nicole (1990). *Le processus interprétatif. Introduction à la sémiotique de Ch.S. Peirce*. Pierre Mardaga, Liège.
- Gombrich Ernst (1960). *Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Pantheon, New York.
- Goodman Nelson (1968). *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*, Bobbs-Merrill, Indianapolis/New York.
- Jean Marcel (2006). *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*. 400 coups, Montréal.
- Marty Claude et Robert Marty (1992). *99 réponses sur la Sémiotique*. Réseau académique de Montpellier, Montpellier.
- Raynault Isabelle (2003). Click Reading: Screenwriting and Screen-Reading Practices in Film and Multimedia Fictions. Jeffrey Goldstein et Joost Raessens (dir.) *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge.

Schaeffer Jean-Marie (1999). *Pourquoi la fiction ?* Seuil, Paris.

Slatman Jenny (2004). *L'imagerie du corps interne*,
<http://methodos.revues.org/133> ; DOI : 10.4000/methodos.133

Sontag Susan. (1983). *Sur la photographie*, Seuil, Paris.

