

# REFLETS, TRANSPARENCES ET NUAGES

Les figures du visible

Jacques FONTANILLE

## Introduction

Le monde visible advient par la lumière: la perception visuelle n'est rien sans cette intensité qui la sollicite, qui se diffuse, se concentre ou se localise dans l'étendue. L'étude du plan de l'expression de la sémiotique du visible passe donc par celle de la lumière. Le plan de l'expression du visible a, en général, fait l'objet de deux types d'approches sémiotiques sensiblement divergentes : ou bien une approche par le biais des règles et conditions de la perception, qui emprunte aux sciences cognitives, voire à la neuro-physiologie; ou bien une sémiotique figurative, développée strictement en immanence.

Il s'agit ici de saisir d'un point de vue sémiotique l'émergence de la forme à partir de la substance, voire à partir du sens-matière. Ou, plus précisément, la procédure selon laquelle, à la rencontre entre une matière d'expression, une sensibilité et une activité perceptive, émergent les figures de l'expression.

L'étude du plan de l'expression du visible devrait permettre de comprendre comment, à partir d'une pure intensité, et d'une "masse" perceptive et thymique, des articulations apparaissent et donnent lieu à des «figures», c'est-à-dire à des formes susceptibles d'être investies en discours par des contenus. Car, avant même de rendre compte de l'articulation réciproque de l'expression et du contenu, il faut bien que l'un et l'autre soient, justement, articulables.

Cet espace pré-énonciatif nous l'appelons l'*espace tensif*; c'est l'espace des *valences*, c'est-à-dire des conditions tensives d'apparition des systèmes de valeurs<sup>1</sup> dans le discours. L'hypothèse qui prévaut actuellement est la suivante : les valences sont des gradients d'intensité (ou d'affectivité) et d'étendue (ou de quantité). Plus généralement, et c'est une règle qui dépasse la seule perception visuelle, l'intensité - intensité sensible, énergie, dynamique, quel que soit le nom qu'on lui donne - ne peut engendrer des formes sémiotiques que si elle est associée à une étendue (quantifiée, et/ou spatio-temporelle), qui sera le domaine d'accueil d'un déploiement de figures.

Autrement dit, le *champ perceptif du discours* (appelé aussi *champ de présence*, en référence à la pensée de Merleau-Ponty) est contrôlé et informé par la corrélation entre une intensité, une énergie, d'une part, et une étendue, un déploiement spatio-temporel et figural, d'autre part. Le dispositif peut être présenté sous la forme d'une topologie élémentaire : un espace interne, celui des articulations sémiotiques du monde visible, est soumis au contrôle de deux

---

<sup>1</sup> *Système de valeurs* est toujours entendu ici en son double sens, saussurien d'une part (systèmes de différences solidaires), et axiologique d'autre part (ce qui vaut ou ne vaut pas quelque chose...).

dimensions corrélées entre elles, dans un espace externe, à savoir la dimension de l'intensité et celle de l'étendue.

Nous avons proposé une première organisation du monde visible selon les «états» de la lumière <sup>2</sup>: éclat, éclairage, chromatisme et matière, en examinant les différentes formes de l'interaction entre l'intensité lumineuse et l'étendue où elle s'inscrit et en définissant les actants qu'ils requièrent.

L'*éclat* concentre et, à la limite, ponctualise l'étendue: son devenir, en tant qu'éclat, est celui d'un proto-actant, qui ne peut que renforcer sa position en se concentrant, soit l'effacer en se diffusant.

L'*éclairage* mobilise l'étendue, et y introduit le mouvement et des relations entre des actants, des sources et des cibles; il fait en quelque sorte circuler la lumière entre ces positions; le devenir de l'éclairage serait, d'une certaine manière, inverse de celui de l'éclat : il s'efface en se restreignant et en se localisant, et il s'affirme d'autant plus qu'il contrôle l'étendue la plus grande.

En revanche, le *chromatisme* transforme l'étendue en un ensemble de sites, des actants dotés, cette fois, d'une capacité de conversion; les sources et les cibles laissent alors place à un troisième type d'actant, l'actant *contrôle* (il contrôle l'interaction de la source et de la cible); cet actant est soumis à une transformation, puisque, de rayonnement, il devient couleur. En effet, le chromatisme "situe" l'énergie sur des plages, et la cantonne dans leurs limites; à l'intérieur de ces "sites", l'intensité lumineuse est convertie en couleurs, tons et valeurs; le devenir du chromatisme est donc étroitement lié à l'identité des zones qu'il différencie : il s'éteint de ne pouvoir leur imposer ses contrastes distinctifs et il se renforce dès qu'il permet de les identifier sans équivoque.

La *lumière-matière*, enfin, déploie toutes les virtualités du troisième actant, l'actant *contrôle*, qui prend ici la forme (1) du rayonnement, et (2) de l'obstacle, de la transparence, du modelé, ou de la texture : partout où la lumière et la matière se rencontrent, la lumière nous informe de la manière dont la matière occupe l'étendue et, réciproquement, la matière nous révèle comment la lumière habite cette même étendue ; faute de pouvoir décider qui a l'initiative, en l'occurrence, nous avons choisi de parler des "effets de lumière-matière" chaque fois que la rencontre entre une intensité lumineuse et une étendue matérielle suscite des modalités de l'"occupation", où, plus simplement, chaque fois que la lumière et la matière se disputent l'occupation de l'étendue.

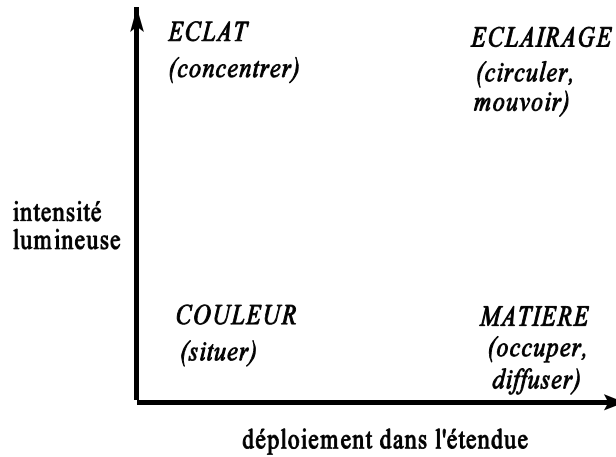
Ces différents "états" de la lumière conjuguent, de fait, des opérations sur l'intensité et sur l'étendue, qui déterminent quatre grands types de "morphologies" figurales de la lumière.

Les morphologies en question pourraient donc être définies comme des déformations de

---

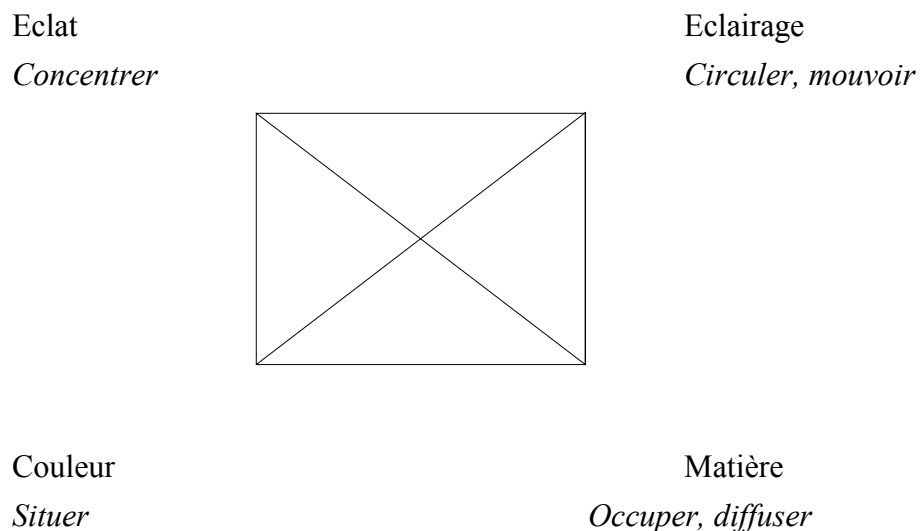
<sup>2</sup> Dans J. Fontanille, *Sémiotique du visible. Des mondes de lumière*, Paris, PUF, 1995, chapitre premier.

l'espace tensif, comme il apparaît dans le schéma suivant :



**Figure 1:** Etats de la lumière

Divers effets sont d'ores et déjà prévisibles à partir d'un tel schéma : par exemple, la concurrence entre l'éclat, qui désature les couleurs, et la couleur, qui absorbe la plupart de l'énergie disponible pour la convertir en tonalité située, s'explique par les valences intensives opposées qui les contrôlent; de même, l'éclat et l'éclairage - dont les devenirs respectifs sont de sens opposé, comme on l'a déjà souligné - sont sous le contrôle de deux valences extensives opposées. Sous certaines conditions que nous ne pouvons pas développer ici, ce schéma peut être converti en un carré sémiotique, celui-même proposé dans *Sémiotique du visible*:



Concernant la structure actantielle, rappelons que sont requis à cet égard : un seul proto-actant pour l'*éclat* (qui ne peut qu'apparaître ou disparaître) ; deux actants pour l'*éclairage* (qui circule entre une source et une cible) ; trois actants pour le *chromatisme* (puisque l'intensité du rayonnement - actant 1 - est convertie en couleur - actant 2 -, et la cible, en plage colorée - actant 3 -) ; et quatre actants pour la *lumière-matière*, puisque, outre la source et la cible, le rayonnement lui-même, et les obstacles qu'il rencontre, sont alors deux actants supplémentaires et en compétition<sup>3</sup>.

Dans les limites de cette conférence, nous aborderons seulement deux des configurations, en commençant par celui de la lumière-éclairage, et en continuant par celui de la lumière-matière.

## L'éclairage

Si on imagine un univers visuel entièrement focalisé à partir de l'éclairage, il en résulte par exemple que la *couleur* n'est plus qu'un ensemble de variétés d'un même ton, plus ou moins saturées ou désaturées. La variable chromatique principale étant alors la saturation, et non la tonalité, elle sera sous le contrôle de l'éclairage; la "nature chromatique" des plages éclairées ne joue pratiquement aucun rôle contrastif; elle perd son pouvoir de tri des objets et d'identification des sites. Cette propriété elle-même pourrait s'expliquer concrètement, par exemple au cinéma, à partir des modalités pratiques de la prise de vue, notamment par l'utilisation des filtres disposés devant l'objectif.

Elle se rencontre aussi en peinture, chaque fois que la couleur est exploitée à d'autres fins que l'identification des plages elles-mêmes, quand, par exemple, elle fait office de codage de la profondeur; chaque plan de profondeur se voit alors attribuer un ton et/ou une valeur chromatiques. Ce type d'espace étant par définition un simulacre de l'espace tri-dimensionnel, la profondeur qui s'y déploie est une profondeur soumise à l'éclairage; les différences de luminosités étant souvent insuffisantes à produire des contrastes de profondeur, les contrastes chromatiques viennent les suppléer.

Par ailleurs, l'*éclat* sera lui aussi sous la dépendance de l'éclairage, parce qu'il s'agira de l'éclat d'une source, d'une cible ou d'un reflet; mieux encore, alors même que certaines plages blanches et éclatantes sembleraient pouvoir relever de l'éclat conçu comme propriété autonome, elles apparaîtront dans ce cas comme des surfaces qui capturent et concentrent un éclairage résiduel, voire qui font fonction de sources secondaires.

Enfin les propriétés de la *lumière-matière* ne seront révélées qu'à l'occasion d'incidents de l'éclairage, et les propriétés des obstacles matériels rencontrés ne seront appréciées qu'en proportion de leur capacité à laisser passer, détourner ou arrêter le rayonnement : on parlera alors

---

<sup>3</sup>. cf. *Sémiotique du visible*, loc. cit.

dans ce cas d'obstacles *opaques, translucides ou réfléchissants*, l'obstacle matériel n'étant alors pris en compte qu'en raison de sa capacité à se convertir ou pas en source secondaire.

Globalement, nous obtenons donc une "déformation cohérente" du visible, qui consiste à faire de l'éclairage l'"état" directeur des effets de lumière; celui-ci, à son tour, sélectionne les valeurs pertinentes des trois autres états :

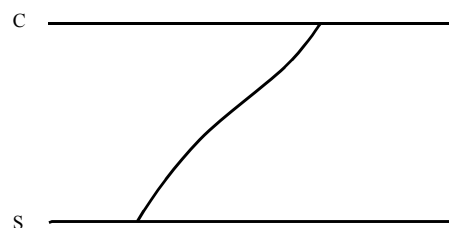
- saturation / désaturation pour la couleur,
- capture / restitution pour l'éclat,
- obstacle franchissable / infranchissable pour la matière.

Une des conséquences concrètes de cette déformation globale de la configuration sera la conversion de toutes les plages éclairées et des divers obstacles opposés au rayonnement en sources déléguées : on pourrait alors parler du *débrayage* des propriétés de l'actant source sur l'actant contrôle. On appellera "sources déléguées" un ensemble d'objets et de surfaces qui, sans être considérés comme des "émetteurs" de lumière, font pourtant office de relais, par délégation, de l'éclairage. Ce sont, pour l'essentiel, des **reflets**, des **plages blanches ou désaturées**, et des **matières translucides**.

#### *Scénarios actantiels et figures de l'éclairage*

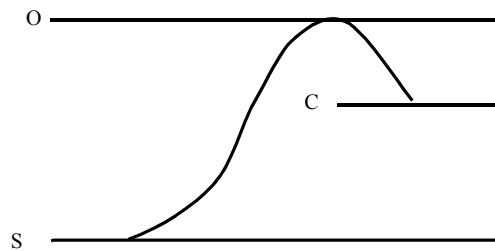
La généralisation du principe de l'éclairage permet d'envisager une analyse actantielle de l'ensemble de ces effets. Les sources ("S"), les cibles ("C") et les obstacles ("O") forment un système actantiel relativement simple: S émet, C reçoit, O détourne ou capture un seul objet, le rayonnement lumineux. Les variantes du système se présentent dans cette perspective comme autant de scénarios actantiels.

Le scénario de base, celui de l'*éclairage* proprement dit, repose sur le graphe suivant, où on voit que la source S émet un objet capturé par la cible C:



**Figure 3: Eclairage**

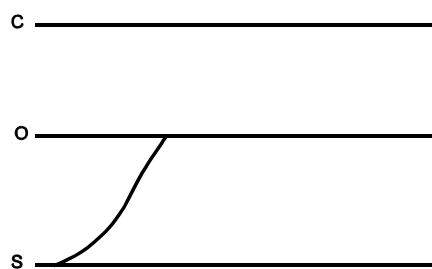
Le *reflet* n'en diffère que par la conversion de l'actant cible en actant contrôle, qui, devenu un obstacle, renvoyant la lumière vers une deuxième cible :



**Figure 4:** Reflet

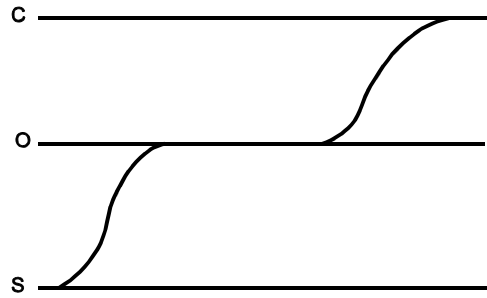
La différence entre les deux scénarios serait l'équivalent de celle qui oppose les prédicats transitifs et les prédicats factitifs : dans le cas du *reflet*, la source "fait faire" quelque chose à l'obstacle réfléchissant, et ce "quelque chose" est à un nouveau scénario d'éclairage, enchâssé dans le premier. Dans ces deux premiers cas, tous les acteurs sont visibles, s'ils sont cadrés dans le champ de l'image : les sources, les cibles et les obstacles. C'est pourquoi nous dirons qu'avec l'éclairage direct et le reflet, nous avons affaire au *mode réalisé* de l'éclairage.

En revanche, quand l'obstacle est *opaque*, la source et la cible disparaissent à la vue; l'obstacle lui-même peut être visible, par contraste avec une autre partie de l'image, s'il n'occupe pas tout le champ, mais il n'est pas éclairé (sinon nous aurions affaire à l'éclairage simple). La source peut éventuellement être "devinée" indirectement, si l'on observe un halo autour de l'obstacle, ou des éléments d'arrière-plan éclairés. Ce dispositif caractérise le *mode virtualisé* de l'éclairage, et correspond au graphe suivant:



**Figure 5:** Opacité

L'*obstacle absorbant* (les écrans translucides, mais aussi les matières diffusantes et resplendissantes) représente un cas intermédiaire, où le rayonnement n'est pas capturé par l'actant contrôle, mais retenu, et restitué sans qu'on puisse exactement faire la relation avec l'émission d'une source, même si elle est visible. La source n'est donc plus directement identifiable, elle est seulement déductible, dans la mesure où le rayonnement semble émaner de la matière ou de la surface même : ce dispositif est donc le *mode potentialisé* de l'éclairage, en quelque sorte "mis en mémoire" dans la matière, après l'"oubli" de l'émission originelle :



**Figure 6:** Absorption

Tanizaki, dans *Eloge de l'ombre*, nous a appris à reconnaître de tels effets : la lumière qui pénètre dans les habitations, filtrée par les *shôji* (ouvertures constituées d'un cadre et de papier translucide) semble émaner du papier lui-même, et, quand elle parvient à l'intérieur, elle ne conserve plus aucune propriété pouvant être rapportée à son origine extérieure et naturelle.

Dernier cas de figure : celui de la capture d'un rayonnement inaperçu, par la rencontre impromptue avec un obstacle en mouvement. Cette fois, à partir d'une situation où rien n'était manifesté, l'obstacle révèle l'existence d'un éclairage, mais seulement partiellement, puisqu'il ne révèle que le rayonnement intermédiaire (l'objet émis par la source), mais ni la source émettrice, ni la cible réceptrice; il s'agit donc seulement du *mode actualisé* de l'éclairage.

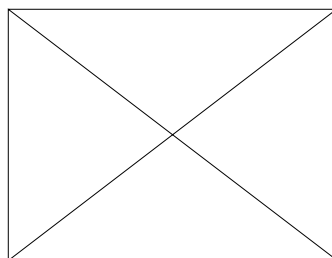
Chaque scénario actantiel donne donc lieu à la fois, au plan figuratif, à des effets de lumière identifiables, et, au plan modal, à des modes d'existence différents de la configuration. Ces modes d'existence reposent, on l'a vu, sur le degré de présence perceptive des divers actants positionnels de l'éclairage; il s'agit donc des modalités de la présence dans le champ. En d'autres termes, sous le point de vue considéré, celui de l'éclairage, le discours actualise, réalise, potentialise et virtualise dans le champ visuel les actants positionnels de l'éclairage. De ce fait, les divers graphes actantiels peuvent recevoir une interprétation modale, et être distribués sur le carré suivant:

*(Eclairage direct et indirect, reflets)*

REALISATION

*(Obstacles opaques, obscurité)*

VIRTUALISATION



ACTUALISATION

*(Obstacles impromptus, révélateurs)*

POTENTIALISATION

*(Obstacles absorbants, surfaces blanches)*

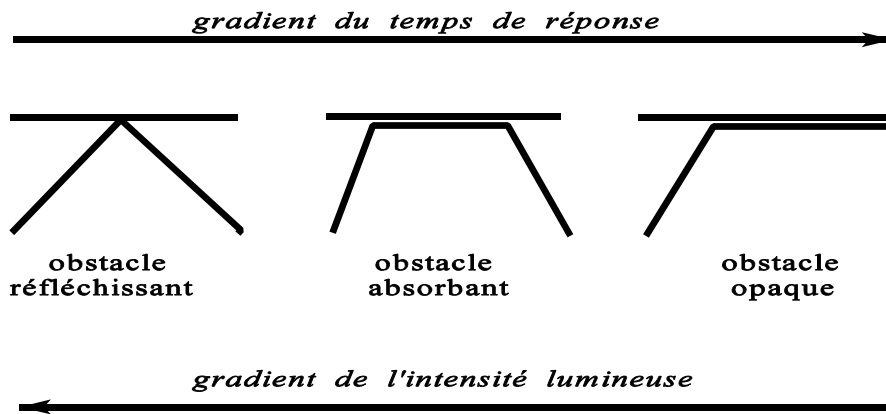
*Reflets, plages blanches, etc.*

Mais, au-delà de la structure actantielle et modale des procès de l'éclairage, se pose la question de leur contrôle perceptif. Si on examine par exemple le cas des *reflets*, on leur reconnaîtra plusieurs propriétés complémentaires.

Tout d'abord, la présence ou l'absence de reflets, ainsi que leur distribution dans l'étendue, sont des indicateurs de texture, voire de matière. Lorsque, par exemple, la terre et l'eau sont vues de très loin, seules leurs réactions à la lumière permettent de les distinguer, en l'absence de relief et de couleur, et sous le seul contrôle de l'éclairage. On distingue alors visuellement une classe de plages réfléchissantes, et une classe de plages absorbantes, distinction qui vaut pour une opposition de texture; certes, le brillant et le mat ne se confondent pas avec le lisse et le rugueux, mais, par simple présupposition, l'un peut conduire à l'autre. Cette distinction repose en somme sur un débrayage perceptif et cognitif, par laquelle une propriété visuelle nous fait connaître indirectement une valeur tactile. Ce procédé, par lequel le pouvoir distinctif des textures, suspendu par la distance, est délégué à la lumière, est couramment dénommé, à la suite de Husserl et de Deleuze, "haptique".

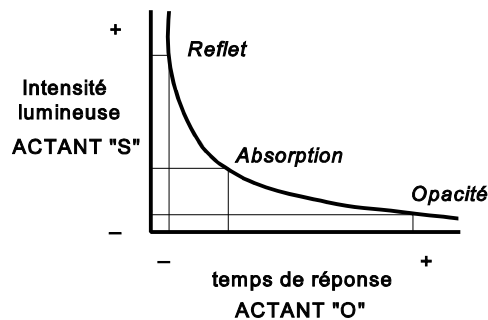
En outre, cette identification des textures par le biais des deux classes d'obstacles visuels suppose que les objets concernés soient traités comme des actants (au moins comme des rôles modaux, qui facilitent une distinction perceptive), et que ces actants ou rôles modaux soient impliqués dans un procès aspectualisé, le procès de *contrôle*. En effet, il n'y a pas d'obstacle purement réfléchissant, ni d'obstacle purement absorbant. Le "grain" de la surface étant plus ou moins fin, le rayonnement renvoyé sera plus ou moins complet. Du point de vue de la perception, et de la phénoménologie sous-jacente à ce type d'effet, la texture sera considérée comme d'autant plus absorbante qu'elle retiendra le rayonnement, c'est-à-dire qu'elle ralentira et amoindra le reflet.

Dès lors, dans une sorte d'interaction qui s'apparente au couple syntaxique "question/ réponse" (émission/ contrôle), le reflet et l'absorption seront fonction du délai plus ou moins court ou long de la réponse ; en d'autres termes, le *tempo* de la réponse lumineuse permet de caractériser la texture : l'obstacle réfléchissant renvoie immédiatement la lumière, l'obstacle absorbant la renvoie avec un délai, l'obstacle opaque ne la renvoie plus. Ces différentes aspectualisations peuvent recevoir la représentation graphique suivante :



**Figure 8:** Aspectualisation de l'obstacle

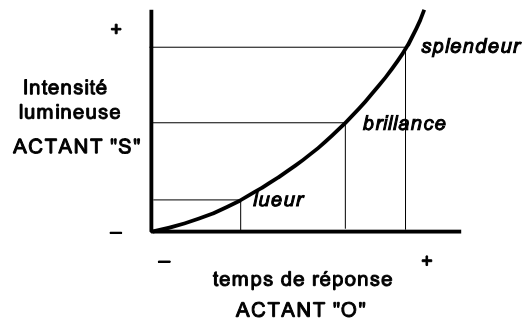
Notons que le *tempo* de la réponse est fonction du gradient de l'intensité lumineuse, et que les deux types d'obstacles extrêmes correspondent aux deux seuils du visible : au seuil d'éblouissement correspond le *tempo* le plus vif et, par conséquent, le temps de réponse le plus faible; au seuil d'obscurité, correspond le *tempo* le plus lent, et le temps de réponse le plus long. Une corrélation apparaît ici entre les deux dimensions de contrôle que sont l'intensité et le déploiement : d'un côté, l'émission de l'actant S (source), plus ou moins intense; de l'autre, le temps de réponse de l'actant O (obstacle); ces deux dimensions expriment de manière sensible la compétence modale de ces actants et la forme aspectuelle des procès où ils sont impliqués. Comme le temps de réponse le plus bref correspond à l'intensité la plus forte, et inversement, on conclura que cette corrélation est **inverse**, ce que traduit le schéma suivant:



**Figure 9:** Corrélation inverse

La corrélation inverse peut être complétée par une corrélation converse; sur une telle corrélation, où les deux dimensions évoluent dans le même sens, on peut définir deux valeurs extrêmes : (1) un obstacle qui renvoie immédiatement, et sur un bref laps de temps, la moindre intensité, est un obstacle *luisant* ou *scintillant* (selon que l'opération est singulative ou itérative); (2) un obstacle qui renvoie avec un certain délai et sur une longue période une lumière intense, est un obstacle dont on pourrait dire, faute de mieux, qu'il "*resplendit*" (d'où, infra, la *splendeur*); entre les deux,

la simple *brillance* rend place. Peu important ici les dénominations; seules comptent les positions sur le nouvel arc tensif qui voici:

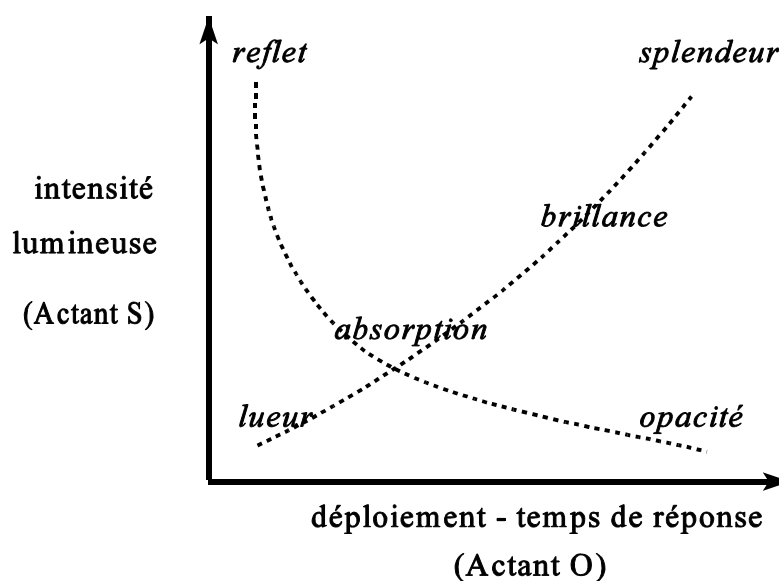


**Figure 10:** Corrélation converse

NB: Cette dernière corrélation, obtenue par déduction, en exploitant les deux possibilités disponibles, pourra être validée ultérieurement, lors de l'examen des autres types d'obstacles.

Dans le cas du **reflet**, la conjugaison d'une intensité maximale, proche du seuil d'éblouissement, et d'un temps de réponse instantané, rend l'objet (correspondant à l'actant contrôle) invisible; comme l'invisibilité est aussi une propriété de l'obstacle opaque, on peut dire qu'aux deux extrêmes de la corrélation inverse, on rencontre deux formes d'invisibilité de l'obstacle, l'opacité et le reflet; entre les deux, prend place une large zone de visibilité, celle où l'actant contrôle met un certain temps pour s'imprégner de la lumière et pour la restituer, et, du même coup, peut être identifié visuellement.

Les deux corrélations tensives, contrôlées par l'intensité lumineuse et par le temps de réponse, procurent une schématisation globale de la configuration de l'éclairage. Soit le diagramme d'ensemble :



**Figure 11:** Schématisation des figures de l'éclairage

## La lumière-matière

Nous voudrions maintenant examiner le point de vue de la lumière-matière. Dans cette nouvelle perspective, où les effets de matière imposent leur dispositif actantiel à l'ensemble des autres "états de la lumière", le conflit entre le rayonnement lumineux et les obstacles matériels se trouve placé au cœur de la configuration, non plus comme une péripétie de la circulation de l'éclairage, mais comme la dynamique génératrice des propres figures de la lumière-matière.

Ce conflit, spécifique à la configuration de la lumière, est pourtant partiellement généralisable : en effet, il n'est qu'un des cas particulier d'une interaction plus générale, qui préside à toute syntaxe figurative et perceptive, à savoir l'interaction entre matière et énergie.

Les différentes formes du conflit, les équilibres et les déséquilibres entre la lumière et la matière seront alors au principe même de la typologie des figures. Par exemple, si on imagine la manière dont le conflit cherche à se stabiliser, au profit de la matière, on peut prévoir d'ores et déjà deux avatars principaux : soit la lumière est capturée par une masse indivise et absorbante, soit elle est arrêtée par l'opacité d'une surface. Les deux effets de matière qui en découlent sont alors fort différents des obstacles absorbants et réfléchissants qui apparaissent sous le contrôle de l'éclairage. En effet, on obtient, sous le contrôle de la lumière-matière, dans le premier cas, un effet d'*ouate*, et, dans le deuxième cas, un effet de *modelé*, qui célèbrent chacun à leur manière la victoire de la matière sur le rayonnement, l'un par une stabilisation "en masse", l'autre par une stabilisation "en surface".

Nous pouvons, sur le fond de ces premières suggestions, émettre une hypothèse, selon laquelle les différents équilibres et déséquilibres entre les deux actants antagonistes, le rayonnement et la matière, produiraient les formes visibles de la zone du conflit; cette hypothèse nous permet d'aller plus avant dans nos suggestions, et de considérer par exemple que les effets de matière *transparente* ou *translucide* manifestent à l'inverse la victoire du rayonnement sur la matière. Ou encore que les masses et surfaces ondoyantes, et les formes *nébuleuses* et mouvantes expriment des confrontations indécises.

Or, les différentes figures qui se dégagent progressivement de l'examen de ce conflit, *nuages*, *masses ouatées*, *surfaces ondoyantes* et *modelé*, relèvent toutes de la *dimension eidétique* du visible : si notre hypothèse est valide, alors il serait par conséquent envisageable de déduire l'*eidétique du visible* des formes du conflit entre la lumière et la matière. De ce conflit entre l'actant rayonnement et l'actant contrôle (la matière), naîtrait un autre ensemble de valeurs visuelles, de type eidétique. Cette conversion catégorielle est de même nature que celle qui, sous le contrôle d'une plage éclairée, transforme le rayonnement en couleur. Dans cette perspective, l'*eidétique du visible* serait un effet dérivé de la lumière-matière; les figures ainsi engendrées peuvent ensuite faire l'objet d'une nouvelle catégorisation, être rassemblées autour de types visuels, voire stylisées et généralisées, sous forme de lignes, de points, de volumes, etc.

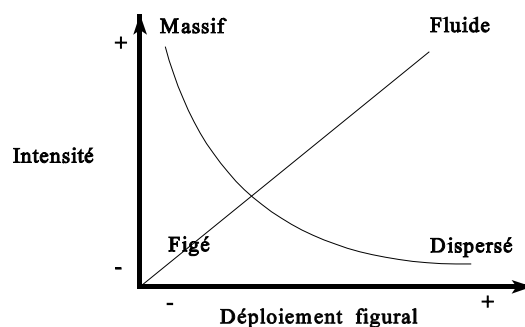
La question qui se pose maintenant est celle des relations qu'entretiennent ici les deux

grandes dimensions de contrôle de l'espace perceptif (l'"espace tensif"), à savoir l'intensité et l'étendue. Plus précisément, ces deux dimensions devraient être réinterprétées, sous le point de vue de la lumière-matière, de la manière suivante :

- (1) l'intensité est l'intensité lumineuse, voire l'énergie en général;
- (2) l'étendue correspond aux modes d'occupation de la matière dans l'espace.

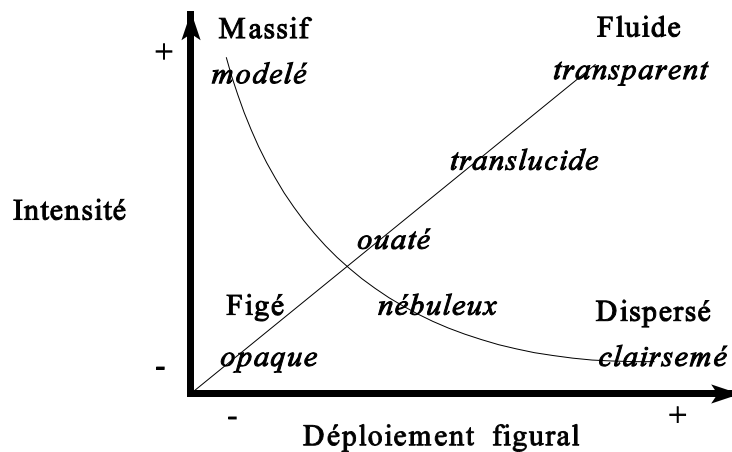
Intuitivement, nous pouvons distinguer une occupation localisée et concentrée, d'une occupation distribuée et diffuse, sous forme de masse mouvante ou immobile, ou de surface fluide. Redéfini comme effet de matière, l'éclat pur et dense correspondrait notamment à une figure compacte, localisée et massive, pouvant évoluer par dispersion vers un "semis" ou "nuage" de points lumineux, qui participerait d'un état diffus, en expansion. Mais nous n'exploitons dans ce cas que la corrélation inverse entre l'intensité (ou l'énergie) et le déploiement figuratif; la possibilité d'une corrélation directe, ou converse, où les deux dimensions évolueraient dans le même sens, reste ouverte : du côté des valeurs faibles ou nulles sur les deux dimensions à la fois, nous obtiendrions un état figé, opaque et absorbant; du côté des valeurs maximales sur les deux dimensions, nous obtiendrions un état fluide et transparent.

Notons pour commencer les modalités tensives de l'occupation, sous le contrôle de l'intensité et du déploiement:



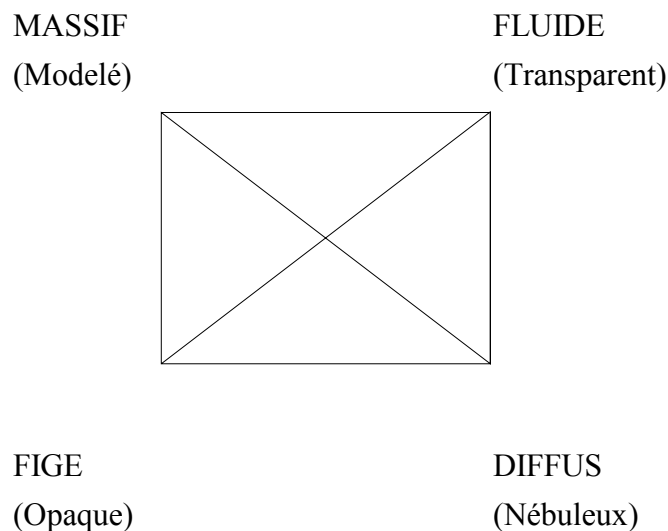
**Figure 12:** Modes d'occupation matérielle

Ces différentes positions définissent des valeurs éidétiques, qui apparaissent sur le schéma suivant, ainsi que les valeurs intermédiaires:



**Figure 13:** Figures de la lumière-matière

Le modèle obtenu pourrait prendre l'aspect d'un carré sémiotique, donc les deux deixis seraient celle de la *mobilité* - où le conflit entre la lumière et la matière serait instable - et celle de l'*immobilité* - où le conflit serait stabilisé -; à partir des deux formes qui apparaissent comme les contraires, la forme massive et la forme fluide, ce carré se déploierait ainsi:



Rapportées aux formes du conflit entre la lumière (actant rayonnement) et la matière (actant contrôle), ces différentes positions se définissent ainsi : (i) l'état «massif» définit un obstacle *modelé*, qui arrête la lumière; (ii) l'état «diffus» prend la forme de points et de zones éclairées éparses, d'un obstacle *nébuleux* ou dispersé, fragmentaire et mouvant; (iii) l'état «fluide» généralise le mouvement, et l'obstacle devient alors *transparent* ou translucide; (iv) l'état «figé» est opaque et localisé.

La lumière-matière donne donc lieu, sous contrôle des variations corrélées de l'intensité et du déploiement spatial, à des figures typiques du point de vue qu'elle impose à la configuration

de la lumière : *modelé* (massif), *nébulosité* (diffus), *transparence* (fluide) et *opacité* (figé). On notera incidemment que l'*opacité* reçoit deux définitions différentes, selon qu'elle est saisie sous le point de vue de l'éclairage ou sous celui de la lumière-matière : nous affrontons là les limites de la dénomination en langue naturelle, puisqu'il s'agit, de fait, de deux parasyonymes n'ayant que peu de traits en commun.

La zone du "massif" et du *modelé* est aussi celle de l'émergence de la dimension iconique, celle qui, bien au-delà de la dimension strictement éidétique, sous-tend la représentation des corps, de la chair, voire du corps humain; c'est celle où se forment les volumes, et la représentation des objets tridimensionnels, ceux pour lesquels la croyance iconique est la plus forte. Cet aspect iconique renvoie à un autre processus, qui repose sur la capacité de la chair sensori-motrice de l'observateur à reconnaître, par assimilation ("saisie analogisante", dit Husserl) la chair autre comme celle d'un objet du monde.

Pour résumer: les différentes phases éidétiques sont ici clairement engendrées par les formes du conflit entre l'obstacle matériel et le rayonnement lumineux, et cette syntaxe semble généralisable. Cet engendrement de l'*eidétique* est un processus secondaire dans mise en place des morphologies du visible, puisqu'il n'y apparaît que comme le versant figural du conflit figuratif entre la matière et la lumière.

**CETTE PRESENTATION SERA SUIVIE DE  
L'ANALYSE D'UN COURT FILM PUBLICITAIRE**