

Croire et voir

II. Actualisation du statut de l'image avec le numérique

a) L'exemple de la photographie : une perte de confiance

Les bouleversements technologiques ont nettement bouleversé notre rapport à l'image, les inventions majeures offrant de nouvelles matrices ontophaniques pour percevoir le monde. La photographie en est l'exemple flagrant.

En 1827, s'inspirant de théories déjà existantes, Nicéphore Niepce met au point ce qu'il appelle alors le « procédé héliographique »¹, qui consiste à fixer des images sur des plaques de verre, de pierre, de cuivre, d'étain ou d'argent recouvertes de bitume de Judée, sorte de goudron naturel photosensible. Il est le premier à réussir à obtenir une image en positif. Cette découverte le mènera à être désigné plus tard comme le père de la photographie.

En 1833, l'ingénieur meurt et Louis Daguerre lui succède dans l'élaboration de sa science. C'est à lui que l'on doit la découverte du principe du développement de l'image latente. Cette technique lui permet de raccourcir le temps de pose qui durait alors plusieurs heures à quelques dizaines de minutes.

En 1839, sa découverte sera promue par le savant et député Arago devant la Chambre des Députés et à l'Académie des sciences. L'invention alors nommée « daguerréotype » est présentée par le député comme un formidable levier pour la recherche scientifique. Non seulement elle permet d'immortaliser avec exactitude les artefacts qui deviendront plus tard le témoignage de civilisations disparues, mais également de devenir un objet d'étude via l'observation de la nature à la fois pour

l'artiste et le biologiste, mais également pour le physicien en optique. L'invention de la chronophotographie en 1878 confirmera d'ailleurs ses prédictions.

Que ce soit au travers du discours d'Arago comme dans son application concrète, l'invention de la photographie reste une découverte essentiellement scientifique qui présente un intérêt exclusivement en tant qu'objet d'étude. Elle est un outil fiable, une preuve irréfutable. C'est la réalisation rationnelle de l'image *archeïropoïète* (grec : *αχειροποίητα* ; latin : *non hominis manu picta*)² ; littéralement « non fait de main d'homme ». Il s'agit d'une image dont l'origine est inexpliquée, et serait, selon les croyants de Byzance, miraculeuse.

Une fois ce mythe rationalisé par la photographie, l'image découlant de ce procédé semble perdre alors toute spiritualité et valeur artistique.

A la fin du XXème siècle, on parle d'un « nouvel âge » pour les médias imagés. L'arrivée du numérique chamboule les représentations jusqu'alors établies. Les découvertes de la perspective et des théories newtoniennes avaient totalement changé la manière d'appréhender le monde à la Renaissance ; aujourd'hui, c'est le numérique et les théories quantiques qui redessinent notre perception des choses. Une conception plus abstraite des choses fait place à un univers rationnel et linéaire, à contre courant de l'idée qu'on se faisait alors du monde.

Autrefois, l'image était considérée comme le travail de la lumière sur la matière des choses qui étaient de ce fait révélées.³ Les images photographiques ou vidéographiques argentiques sont d'ailleurs issues de l'émulsion chimique directement liée à l'impact photonique de la lumière avec des surfaces photosensibles. De nos jours, l'image numérique est obtenue par captation électronique, puis traduite par une suite de chiffres de 0 et 1. Sa matérialité est dorénavant réduite au dispositif technique qui permet son affichage : l'écran, l'alimentation, la mémoire vive, le processeur, le disque dur. Ainsi, avant d'être une image, l'image virtuelle est d'abord du langage.

Le média photographique se voit totalement remis en question. Et pour ce, il est dorénavant non seulement connecté, instantané et automatique ; mais également et surtout malléable. En outre, s'il est vrai que la photographie a toujours pu être l'objet

de manipulations, le régime numérique a ceci de particulier que la retouche n'est plus l'affaire de spécialistes mais est à la portée de tout un chacun. La photographie numérique ne se présente plus d'emblée comme un tout homogène, mais comme un assemblage de segments infiniment petits de pixels manipulables. L'image est alors un médiateur qui joue le rôle d'interface et ne prétend plus témoigner de ce qui a été vu, mais ce que chacun voudrait y voir et faire voir. Ainsi, d'après Fred Ritchin⁴, les photographies ne renvoient plus à des « référents » mais bien à des « désirents ». D'ailleurs, les images publicitaires jouent de ces codes, en faisant notamment fonctionner les mécanismes de l'inconscient et le système de la libre association⁵ ; et elles ne sont pas les seules, les figures médiatiques et politiques se prêtent également au jeu des apparences⁶.

Depuis quelques années, textes et expositions s'associent d'ailleurs pour envisager la définition de l'« après photographie », une ère caractérisée par la dissolution de ce que nous entendions jusqu'ici par photographie dans une image de synthèse, métissée, hybridée, empruntant via le numérique, des éléments d'élaboration venus de dessins, de peintures, de textes, du graphisme, d'images scientifiques, du cinéma... Le tout numériquement mixé par des programmes informatiques de très haute définition. Ce mouvement marque définitivement la fin de la photographie comme valeur d'authentification, et devient alors une sorte de moyen d'actualisation de l'imaginaire.

¹ Renvoyer à la référence de l'introduction

² Def archeiropoïète fiable

³ *Aristote disait « il y a donc du diaphane » en définissant la vue qui permet d'accéder à l'expérience visuelle du monde grâce à la lumière.*

(De l'âme, II, 7, trad.. E. Barbotin, Les Belles Lettres, 1989, p. 47-49.)

⁴ Fred Ritchin, Au delà de la photographie : le nouvel âge, Victoires Editions, 2010, p.32.

⁵ Cf. Synthèse, Partie III, p. ■■■

⁶ Cf. ATC, p. ■■■

b) Vers une nouvelle expérience de l'image

Pensés comme des postes de travail, les micro-ordinateurs sont devenus les nouveaux moules dans lesquels se coulent nos pratiques. Cela permet à n'importe qui de jouir de l'utilisation d'un ordinateur sans avoir besoin d'être informaticien. L'informatique devient « dionysiaque, ludique, conviviale, libre »⁵. Pour interagir avec le numérique, l'utilisateur est le spectateur actif de l'image-interface.

L'image numérique se mute en une image qui fait écran, qui dissimule la technologie. L'exemple du bureau Mackintosh dessiné par Susan Kare⁶ est flagrant. Le bureau analogique est simulé au travers d'icônes qui tentent de figurer avec une ressemblance synthétique les indispensables qui le constituent : l'imprimante, la corbeille, le courrier, le dossier, la sauvegarde et ainsi de suite. Dans son ouvrage Comment voyager avec un saumon, Umberto Eco compare cet usage fait de l'image en informatique à celui qu'en faisait les iconophiles dans la religion : l'utilisateur voue une confiance aveugle à l'interface graphique qui le guide dans l'invisibilité de la technique. Le Mackintosh se révèle être l'intermédiaire divin menant aux possibilités infinies et nébuleuses du quantique.

Aujourd'hui, ce vocabulaire formel a d'ailleurs été adopté par toutes les interfaces virtuelles, et Mackintosh a gardé sa réputation de virtuose en ce qui concerne la mise au point d'interfaces orientées utilisateur intuitives et plaisantes.

La révolution numérique est d'une violence phénoménologique : au travers du numérique, le sujet – ou encore devrait-on dire l'« utilisateur », fait une nouvelle expérience du monde qui l'entoure. Cette expérience du monde, Stéphane Vial l'explique via ce qu'il appelle « l'ontophanie »⁷ numérique, terme initié par Mircea Eliade⁸, qui signifie la manifestation intrinsèque de l'existence de l'objet ou de l'être. Ainsi, Vial distingue onze catégories de l'ontophanie numérique : la nouménalité, l'idéalité, l'interactivité, la virtualité, la versatilité, la réticularité, la reproductibilité, la réversibilité, la destructibilité, la fluidité et la ludogénéité.

La nouménalité est ce qui n'est pas perçu ici et maintenant comme présence sensible : il s'agit des processus numériques, la matière calculée, qui est invisible et

impalpable. Par leur appareillage technique, les interfaces permettent de rendre visible ces noumènes numériques.

L'idéalité est le caractère programmable du phénomène numérique. A travers le compilateur, on peut traduire automatiquement un langage de programmation en langage machine (ou en un autre langage de programmation). Ainsi, le lisible peut désormais engendrer du visible. C'est dans cette dichotomie liant nature logique et nature abstraite et sémantique que le phénomène numérique est idéal.

L'interactivité, qui donna le mot inter-face, permet d'établir une jonction entre l'individu et la matière calculée. Cette dernière est réactive : une action entraîne une réaction du système, comme si la machine répondait à la stimulation et engageait avec l'utilisateur une relation.

La virtualité est de l'ordre de la simulation : il s'agit de la capacité des appareils numériques à interfaces graphiques de produire des réalités informatiquement simulées, que ce soient des environnements logiciels (Windows, Mac OS) ou de véritables mondes virtuels (Second Life).

La versatilité est l'aspect instable du phénomène numérique. En effet, le bug est consubstantiel à la matière calculée, matière à la fois si puissante et fragile, à qui nous confions tout sans jamais vraiment pouvoir vouer une totale confiance.

La réticularité est la particularité du phénomène numérique à circuler autour d'un réseau social. Cet aspect du numérique façonne notre rapport à autrui dans notre vie de tous les jours.

La reproductibilité instantanée ainsi que la réversibilité sont des caractéristiques propres uniquement à la matière calculée. De la même manière, elle est destructible et peut être anéantie, or, en principe, il n'existe aucun matériau capable, dans sa réalité physique, de disparaître ainsi, sans laisser de traces.

La fluidité du phénomène numérique est thaumaturgique dans le sens où sa facilité, sa légèreté, son immédiateté et sa simplicité lui confèrent une sorte d'aura.

Enfin, la ludogénéité s'explique dans le fait que le phénomène numérique est jouable. En outre, le numérique est intrinsèquement ludogène car l'image couplée à l'interactivité exercent un pouvoir d'attraction considérable.

Les mondes virtuels passent donc principalement par l'image. Désormais, le lecteur de l'image numérique est invité à y pénétrer, alors qu'il restait auparavant à distance du support. Grâce à la simulation et à l'interface, il est actif, voire interactif du monde virtuel. Il partage ce nouvel espace qu'il habite avec d'autres individus. La reproductibilité instantanée, la réversibilité et la fluidité confèrent à ce non-lieu des propriétés presque surnaturelles, qui rendent son utilisation non seulement ludique mais également et surtout extrêmement plaisante.

D'après Serge Tisseron, dans les univers virtuels, le sujet est soumis non seulement à des sensations visuelles, mais aussi à des sensations auditives, kinesthésiques, tactiles, thermiques. L'image renoue alors avec les autres contenus sensibles. On peut alors parler d'intersensorialité⁹. C'est d'ailleurs le cas pour le casque de réalité augmentée, qui permet à la fois de faciliter l'immersion de l'utilisateur dans le monde virtuel, mais également d'intégrer sa gestuelle, notamment grâce à la vision 360° et à la géolocalisation. Ce type de technologie ouvre la voie à bon nombre de fantaisies concernant les possibilités qu'offrent le mélange de l'image virtuelle et de celle qu'on peut qualifier de « réelle », comme l'illustre le concept de « réalité réduite » de Steve Mann, pionnier des médias cyborgs. Mais cette couche de fiction appliquée au monde a toujours été propre à l'image, même si le numérique et ses univers parallèles ont réactualisé une question jusqu'alors peu relevée. C'est ce que Serge Tisseron appelle « les pouvoirs d'enveloppement »¹⁰.

En effet, d'après lui, toute image crée trois illusions d'enveloppement : premièrement, qu'elle contient en réalité quelque chose de ce qu'elle représente, secondement, que nous sommes appelés à y entrer et enfin, qu'en y entrant, nous y sommes avec d'autres.

L'image virtuelle amplifie la puissance de ses illusions, notamment du fait de son intersensorialité. Elle est un espace dans lequel il est possible de se déplacer, d'interagir avec son environnement ainsi qu'avec d'autres utilisateurs. Nous sommes affectés de ce qui se produit à l'écran, presque comme n'importe quelle scène de la vie « réelle ». A côté de la fonction de transformation, nous avons vu que la fonction d'enveloppement avait été laissée pour compte en Occident¹¹. Or, les images virtuelles semblent pouvoir rétablir le juste équilibre entre ces deux fonctions. En

effet, la puissance de transformation a trouvé dans les possibilités de manipulation ouvertes par l'image numérique sa réalisation la plus haute – ici dans sa capacité à transformer le référent.

Les puissances de transformation et d'enveloppement des images se pensent en termes d'émotions, qui sont d'après le psychanalyste Serge Tisseron la clef des effets de l'image, aux dépens d'actes symboliques, telle que la croyance occidentale le répand. C'est ainsi que les images virtuelles peuvent être considérées comme de nouvelles potentialités de régimes d'expérience de l'image, pouvant s'intégrer dorénavant dans un processus perceptif plus global.

⁵ Stéphane Vial, L'être et l'écran : Comment le numérique change la perception, Paris, éditions Puf, 3^{ème} tirage avril 2015, 2013, p.165.

⁶ Cf. p. __ (image icônes Mackintosh, Susan Kare)

⁷ Stéphane Vial, L'être et l'écran..., *op. cit.*.

⁸ Mircea Eliade, Le Sacré et le Profane, Paris, Gallimard, « Idées », 1965, rééd. « Folio essais », 1994, p. 87 et 102.

⁹ Serge Tisseron, Psychanalyse de l'image. Des premiers traits au virtuel, France, Pluriel, 2010, p.253.

¹⁰ Serge Tisseron, Psychanalyse de l'image..., *op. cit.*.

¹¹ Cf. Fiche de Lecture