

## **Croire et voir**

### **III. Actualisation du statut de l'image avec le numérique**

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

La photographie a su tirer parti de nombreuses innovations technologiques et techniques de différents domaines. Introduite par Aristote (384-322 av. J.C.), puis aboutie aux travers des travaux du scientifique perse Ibn al-Haytham dans son Traité d'optique en 1021 ; la chambre noire voit le jour. En effet, en perçant un petit trou (sténopé) dans une boîte hermétique à la lumière, les faisceaux lumineux s'y introduisant projettent une image inversée au fond de la boîte. D'autre part, les alchimistes savaient que la lumière noircissait le chlorure d'argent. Vers 1780, Jacques Charles parvient à figer de façon fugitive une silhouette obtenue en négatif par le procédé de la chambre noire sur du papier imbibé de chlorure d'argent. De son côté, Thomas Wedgwood (1771-1805) fit des expériences analogues avec le nitrate d'argent sans réussir pour autant à exposer ses productions au soleil, faute de les voir disparaître complètement. C'est en 1819 que John Herschel décrira les propriétés de l'hyposulfite de sodium qui en deviendra plus tard le fixateur.

En 1827, s'inspirant des trois procédés, Nicéphore Niepce met au point ce qu'il appelle alors le « procédé héliographique »<sup>1</sup>, 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 : notamment en attaquant par des vapeurs d'iode l'image obtenue sur argent, précédemment plongée dans un mélange d'huile de lavande et de pétrole. 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, Daguerre présente son invention auprès du savant et député François Arago, qui lui accorde son soutien.

Le 3 juillet 1839, Aragon promeut la découverte devant la Chambre des Députés, et un mois et demi plus tard, à l'Académie des sciences : *« A l'inspection de plusieurs des tableaux qui ont passé sous vos yeux, chacun songera à l'immense parti qu'on aurait tiré, pendant l'expédition d'Egypte, d'un moyen de reproduction si exact et si prompt ; chacun sera frappé de cette réflexion, que si la photographie avait été connue en 1798, nous aurions aujourd'hui des images fidèles d'un bon nombre de tableaux emblématiques, dont la cupidité des Arabes et le vandalisme de certains voyageurs, ont privé à tout jamais le monde savant. »*<sup>2</sup>

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 étude via l'observation de la nature à la fois pour l'artiste et le biologiste, mais également pour le physicien en optique. En effet, Arago donnera pour exemple celui de la photométrie, qui trouvera dans la photographie un nouvel instrument de mesure de la lumière, qui pourra notamment être appliqué à l'étude du rayonnement des astres, satellites et planètes. L'invention de la chronophotographie en 1878 confirmera ses prédictions. Dans sa note pour la promotion de la technique photographique, le peintre Paul Delaroche disait déjà : *« portent si loin la perfection de certaines conditions essentielles de l'art, qu'ils [clichés photographiques] deviendront pour les peintres, même les plus habiles, un sujet d'observation et d'études »*<sup>3</sup>

A l'époque, le chercheur Étienne-Jules Marey était persuadé que le cheval au galop n'avait jamais les quatre fers en l'air au cours des phases d'extension, ainsi que les artistes le représentent depuis des siècles – comme le montre d'ailleurs Le Derby d'Epsom de Théodore Géricault en 1821<sup>4</sup>. D'après lui, il conserverait au moins un pied en contact avec le sol : une conviction réfutée par les milieux scientifiques. Face

à cette polémique, le milliardaire américain Leland Stanford, joueur, offra à Eadweard Muybridge les moyens financiers de prouver, photographies à l'appui, de la réalité des propos de Marey. La méthode de Eadweard Muybridge est laborieuse et prend six ans. En effet, « *c'est le cheval lui-même qui déclenche successivement les obturateurs en entraînant par son poitrail des ficelles liées aux appareils. Il est arrivé que le cheval emporte avec lui la batterie des précieuses chambres noires, les démolissant, elles et leurs clichés.* »<sup>5</sup>. En 1878, le photographe réussit et démontre que le cheval au galop ne quitte complètement le sol que lorsque ses postérieures et ses antérieures se rassemblent sous lui (vignettes 2 et 3)<sup>6</sup>. Dans ses positions en extension (vignettes 1 et de 4 à 11)<sup>6</sup>, il conserve toujours un ou deux pieds en contact avec le sol.

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*)<sup>7</sup> ; littéralement « non fait de main d'homme ». Il s'agit d'une image dont l'origine est inexplicée, et serait, selon les croyants de Byzance, miraculeuse.

Ainsi, une fois ce mythe réalisé dans la photographie, l'image découlant de ce procédé semble perdre toute spiritualité et valeur artistique.

A la fin du XXème siècle, on parle d'un « nouvel âge » pour les médias imagés. En effet, l'arrivée du numérique chamboule les représentations jusqu'alors établies. De la même manière que la découverte de la perspective et des théories newtoniennes à la Renaissance ont totalement changé la manière d'appréhender le monde ; aujourd'hui, le numérique et les théories quantiques remettent complètement en question notre perception des choses. L'écoulement du temps et le sentiment d'appartenance changent, mais également la vision que nous portons sur nous-mêmes. Charles Feynman, l'un des plus grands théoriciens spécialistes de la physique quantique, écrit en 1964 dans son ouvrage La nature des lois physiques :

« *Je crois pouvoir affirmer que personne ne comprend vraiment la physique quantique.* » D'un univers rationnel et linéaire, on fait place à une conception plus abstraite des choses, 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.<sup>8</sup> 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. Aujourd'hui, 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. Selon Fred Ritchin, la naissance de la photographie numérique peut être datée du moment où le National Geographic retouche et par conséquent dénature le sens d'un cliché consacré aux pyramides de Gizeh illustrant sa couverture en 1982<sup>9</sup>. 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, que l'ontologie de la photographie n'est plus dépendante, comme en argentique, de l'instant où le cliché est littéralement révélé. Le bouleversement amené par cette nouvelle technologie atteste d'une transformation ontologique profonde, où le matériau est considéré comme indéfiniment transformable. La photographie numérique ne se présente plus d'emblée comme un tout homogène, mais comme un assemblage de segments, de pixels manipulables. L'image est dorénavant 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. Ainsi, d'après Fred Ritchin<sup>10</sup>, 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 association ; et elles ne sont pas les seules, les figures médiatiques et politiques se prêtent également au jeu des apparences.

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. Le mouvement marque définitivement la fin de la photographie comme valeur d'authentification, et devient alors une sorte de moyen d'actualisation de l'imaginaire.

<sup>1</sup> Renvoyer à la référence de l'introduction

<sup>2</sup> Rapport de M. Arago sur le Daguerriéotype, Paris, Bachelier, imprimeur-libraire, 1839, p.25-28

<sup>3</sup> *Ibid.* p.33

<sup>4</sup> Cf. p. \_\_ (image *Le Derby d'Epsom*)

<sup>5</sup> Marie-France Briselance et Jean-Claude Morin, Grammaire du cinéma, Paris, Nouveau Monde, 2010, p. 588

<sup>6</sup> Cf. p. \_\_ (image *Le cheval de Daisy*)

<sup>7</sup> Def archeiropoiète fiable

<sup>8</sup> *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.)

<sup>9</sup> Cf. p. \_\_ (image *couverture National Geographic*)

<sup>10</sup> Fred Ritchin, Au delà de la photographie : le nouvel âge, Victoires Editions, 2010, p.32.

## **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 »<sup>1</sup>. Sherry Turkle en parle en soulignant le passage d'une « culture du calcul » à celle de la « simulation »<sup>2</sup>, c'est-à-dire d'une culture de la programmation à une culture du virtuel. 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 Kare<sup>3</sup> 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. Umberto ECO compare cet usage fait de l'image en informatique à celui qu'en faisait les iconophiles dans la religion : « *chaleureux, amical, conciliant, guidant les fidèles pas à pas dans le rituel à accomplir pour atteindre – sinon le royaume des Cieux – du moins la mise en route de l'impression de leur document. Il est catéchistique : l'essence de la révélation est exposée au moyen de formules simples et de somptueuses icônes.* »<sup>4</sup> L'utilisateur voue une confiance aveugle à l'interface graphique qui le guide dans l'invisibilité de la technique. Mackintosh se désigne comme l'intermédiaire divin menant aux possibilités infinies du quantique.

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 »<sup>5</sup> numérique, terme initié par Mircea Eliade<sup>6</sup>, 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'interface peut être de trois sortes : graphique (visuelle), en ligne de commande (textuelle), tangible (gestuelle).

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 marcher 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 néantisé, 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. D'ailleurs, pour Stéphane Vial, le jeu vidéo semblerait présenter les caractéristiques de l'objet numérique total :

soit la narration, le graphisme, l'image en mouvement, la musique, l'interactivité, la simulation, la réversibilité ainsi que la réticularité.

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'intersensorialité<sup>7</sup>. 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 ». Steve Mann, pionnier des médias cyborgs (de l'anglais « *cybernetic organism* » traduisible par « organisme cybernétique »), soutient l'idée que l'ordinateur pourrait être programmé pour remplacer automatiquement les images perçues au moyen d'un écran frontal portatif, conception qu'il appelle « réalité réduite »<sup>8</sup>. Par exemple, une vue d'une poubelle pourrait se substituer à celle d'un arbre en fleur, mais également effacer du paysage des SDF ou les gens que l'on jugerait trop maigres ou trop gros. L'ordinateur pourrait alors opérer une sorte « d'apartheid visuel »<sup>9</sup>, pour reprendre les termes de Fred Ritchin, qui rendrait le monde conforme à nos désirs.

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 »<sup>10</sup>.



En effet, d'après lui, toute image crée trois illusions : 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. Ainsi, quand je regarde une photographie de mes grands parents à la plage, dans leur jeunesse, j'ai l'impression qu'une partie d'eux est présente dans l'image : je vais la manipuler avec précaution, la regarder avec tendresse ou du moins grand intérêt. Je me vois également bien volontiers moi aussi, à leurs côtés, les pieds dans le sable blanc, le soleil chaud sur ma peau, et je me représente très bien cette belle journée d'été – qui pourtant aurait très bien pu être perturbée par une levée violente de mistral en fin de matiné. En m'amusant à retrouver dans les traits lissés de mon grand-père ce qui donnera aujourd'hui cette ride si familière, je me sens d'autant plus proche de cet individu qui existait pour moi uniquement dans la sagesse de l'âge.

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 Occident<sup>11</sup>. 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. Cependant, l'image engendre une relation de transformation également auprès de deux autres relations : premièrement, celle qui convient que l'image est facteur de transformation auprès de celui qui la regarde, comme le prouve brillamment les boutons « *put a click* » dont ruisselle le net - des boutons colorés, clignotants, sur lesquels ont est poussés, sinon très fortement tentés d'appuyer dessus. Secondement, l'image est vecteur de transformations psychiques : toute image est en effet le point de départ d'une suite de transformations infinies pour son spectateur. Ainsi, lorsque l'on voit un tableau d'un peintre, on peut imaginer les tableaux qu'il a peint avant et après celui que l'on regarde ; visualiser les tableaux peints à la même époque ; où encore comparer le paysage représenté avec un même paysage connu. Il se passe le même type de

projection lors de l'utilisation d'un emoji par exemple : elle induit alors une représentation de toutes les situations dans lesquelles on a pu voir l'icône exploitée.

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 comme ça que les images virtuelles peuvent être considérées comme de nouvelles potentialités de régimes d'expérience de l'image, qui peut s'intégrer dorénavant dans un processus perceptif plus global.

<sup>1</sup> Stéphane Vial, L'être et l'écran : Comment le numérique change la perception, Paris, éditions Puf, 3<sup>ème</sup> tirage avril 2015, 2013, p.165.

<sup>2</sup> Sherry Turkle, Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet, New York, Simon & Schuster Paperbacks, 1995, p.19.

<sup>3</sup> Cf. p. \_\_\_ (image icônes Mackintosh, Susan Kare)

<sup>4</sup> Umberto Eco, Comment voyager avec un saumon, Grasset, 1994 **infos manquantes, Cf. Alcazar**

<sup>5</sup> Stéphane Vial, L'être et l'écran..., *op. cit.*.

<sup>6</sup> Mircea Eliade, Le Sacré et le Profane, Paris, Gallimard, « Idées », 1965, rééd. « Folio essais », 1994, p. 87 et 102.

<sup>7</sup> Serge Tisseron, Psychanalyse de l'image. Des premiers traits au virtuel, France, Pluriel, 2010, p.253.

<sup>8</sup> Même problème que <sup>4</sup>

<sup>9</sup> Fred Ritchin, Au delà de la photographie..., *op. cit.*, p.166.

<sup>10</sup> Serge Tisseron, Psychanalyse de l'image..., *op. cit.*.

<sup>11</sup> Cf. Fiche de Lecture