

Université de Montréal

L'image numérique entre modélisation et captation :  
Une étude sémiopragmatique de la réception des images depuis la reproduction  
technique

par  
Audrey Larochelle

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures  
en vue de l'obtention du grade Maître ès arts (M.A.)  
en études cinématographiques

Décembre 2013

© Audrey Larochelle, 2013 Université de Montréal

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

**L'image numérique entre modélisation et captation :  
Une étude sémiopragmatique de la réception des images depuis la reproduction  
technique**

présenté par :

Audrey Larochelle

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Richard Bégin

*président-rapporteur*

Dominic Arsenault

*directeur de recherche*

Maude Bonenfant

*co-directrice de recherche*

Olivier Asselin

*membre du jury*

Le 10 février 2014

## ***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, en théorie, modifier la relation du spectateur à ces « nouvelles images ». Toutefois, en pratique, le spectateur fait-il l'expérience des images numériques d'une manière différente de celles issues de la captation ?

Afin de répondre à cette question, ce mémoire analyse, à l'aide de l'approche sémio-pragmatique, comment le spectateur a conditionné son regard à travers les techniques de la captation (photographie, cinéma et vidéo). Ensuite, cette étude compare les habitudes et les attentes visuelles engendrées par ces techniques aux images numériques. Enfin, cette étude situe le problème de la rupture dans une perspective plus large que celle des techniques afin de poser le questionnement dans toute une tradition de la représentation artistique.

**Mots-clés :** Sémio-pragmatique, rupture numérique, habitudes, horizons d'attente, tradition de la représentation, Edmond Couchot, réception, captation

## ***Abstract***

The means of producing an image have 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. However, in reality, is the viewer's experience of digital images in any way different from those issued by the recording techniques?

To answer this question, this thesis mainly analyzes, using the semio-pragmatic approach, how the viewer's perception is conditioned through the recording techniques (photography, film and video). Then, this study compares the habits and visual expectations generated by these techniques with digital images. Finally, this study attempts to expand the problem of digital rupture into a broader perspective, and establish the question in the global tradition of artistic representation.

**Keywords:** Semio-pragmatics, digital rupture, habit-taking, horizons of expectation, representation tradition, Edmond Couchot, reception, recording

## ***Table des matières***

<i>Résumé</i> .....	iii
<i>Abstract</i> .....	iv
<i>Liste des figures</i> .....	vii
<i>Dédicace</i> .....	viii
<i>Remerciements</i> .....	ix
<i>Introduction</i> .....	1
<i>Quelle rupture?</i> .....	2
<i>Quelle relation à l'image?</i> .....	4
<i>1. Chronique d'une rupture annoncée</i> .....	7
<i>La manipulation des images à l'ère numérique</i> .....	13
<i>Les frontières mouvantes du numérique</i> .....	15
<i>Quelle relation à la rupture?</i> .....	19
<i>L'art comme médiateur du regard</i> .....	20
<i>2. La lecture de l'image</i> .....	24
<i>Le processus sémiotique</i> .....	25
<i>Les différentes approches</i> .....	28
<i>Deux approches sémio-pragmatiques du spectateur</i> .....	31
<i>Théoriser les contraintes de la réception</i> .....	37
<i>Quelles contraintes de réception de l'image numérique?</i> .....	41

3. <i>Les habitudes de réception des techniques de la captation</i> .....	43
Deux conceptions de l'image automatique.....	44
La photographie comme objet de médiation.....	47
L'espace de la réception chez le spectateur de la photographie .....	49
L'image automatique en mouvement.....	53
Du réalisme photographique au spectacle cinématographique .....	57
Quelle relation à l'image cinématographique? .....	60
La vidéo : entre l'imprimé et le projeté.....	62
Qui veut la peau de l'image vidéographique? .....	65
La réception du spectateur de l'image vidéographique.....	66
4. <i>L'« image-matrice » numérique</i> .....	71
Définition(s) de l'image numérique .....	72
La tradition de l'image-mémoire face à la photographie numérique .....	77
À la recherche du référent perdu.....	79
Le cas de la retouche photographique.....	83
La tradition de l'image-expérience face au numérique.....	88
Rupture et continuité dans la réception de l'image-expérience.....	90
La question de la transparence des effets visuels sur la réception .....	92
L'image numérique comme révolution artistique.....	94
<i>Conclusion</i> .....	96
<i>Bibliographie</i> .....	102

## *Liste des figures*

Fig. 1 : Schéma de la communication (d'après Jakobson, 1963) .....	25
Fig. 2 : Schéma du modèle triadique (Ogden et Richards, 1923) .....	27
Fig. 3 : Tableau comparatif des techniques de l'« image temporalisée » .....	63
Fig. 4 : Principes fondateurs spécifiques des techniques de la captation .....	69
Fig. 5 : Tableau comparatif des deux catégories de l'image numérique .....	75
Fig. 6 : Image publicitaire de maillot de bain (Victoria's Secret, printemps 2012) .....	85
Fig. 7 : Image publicitaire de maillot de bain (Victoria's Secret, printemps 2012) .....	85

À Nicolas

Qui m'aide jour après jour à voir les choses en perspective



## ***Remerciements***

J'aimerais tout d'abord remercier mon directeur Dominic Arsenault (le « bad cop ») qui a su jouer du bâton suffisamment pour me pousser à me dépasser et ma codirectrice Maude Bonenfant (la « good cop ») qui a su se montrer enthousiaste même dans les moments les plus confus de ma rédaction. Merci à vous d'avoir su entrevoir, dans l'effervescence de mes débuts, les prémises d'une étude cohérente et ficelée (il fallait être visionnaire!) et de m'avoir aidé à la mener à terme.

Un remerciement spécial à Dominic de m'avoir accueilli dans son groupe de recherche, dans son bureau et surtout dans un pan de sa vie universitaire et extra-universitaire. Ces deux dernières années à tes côtés auront été plus formatrices que toutes celles du reste de ma scolarité.

Mes remerciements vont enfin à mes proches qui ont su m'écouter avec beaucoup d'amour et de patience et me rassurer dans les moments les plus difficiles de mon cheminement. Merci de tout cœur de m'avoir fait comprendre (parfois avec tact et parfois avec lassitude) qu'il y a un moment pour les études et un autre pour se détendre.

## ***Introduction***

Le besoin de voir la réalité confirmée et le vécu exalté par des photos constitue un mode de consommation esthétique dont personne aujourd'hui n'est capable de se passer. Les sociétés industrielles font de leurs membres des camés dont l'image est la drogue ; c'est la plus puissante forme de pollution mentale.

- Susan SONTAG, *On photography*

Dans son ouvrage phare sur la photographie, Susan Sontag trace un parallèle entre la littérature et son univers visuel contemporain. Elle énonce que si Mallarmé en son temps « déclarait que tout dans l'univers existe pour aboutir à un livre [...] aujourd'hui, tout existe pour aboutir à une photographie » (2008, p. 39). Force est de constater que cette déclaration, vieille d'une trentaine d'années, demeure très actuelle. Or, si l'omniprésence des images dans notre quotidien est encore d'actualité, les technologies de prise de vue, elles, ont considérablement évolué.

L'évolution de ces technologies suivant l'apparition du numérique a souvent été étudiée par plusieurs spécialistes, dont Edmond Couchot, qui en parle en termes de *rupture numérique*. Selon ce dernier, avec l'arrivée des techniques de production numérique, les constituants de l'image ne seraient plus qu'informations, c'est-à-dire un ensemble de codes entrés dans une machine informatique. La réalisation d'une image ne dépendrait ainsi plus d'une réalité préexistante, mais en ferait la simulation. Si cela a de

quoi, en théorie, révolutionner le statut de l'image, rien n'est pourtant aussi simple : même lorsque les images sont issues des technologies numériques, nous sommes toujours largement face à des images de nature réaliste qui semblent, en apparence, témoigner d'une réalité préexistante. L'image numérique présente-t-elle vraiment un nouveau statut?

### ***Quelle rupture?***

Alors que le numérique se placerait dans la continuité de l'automatisation des technologies de production de l'image (du pinceau à la caméra) et de sa fonction créatrice (mimétique), il constituerait une rupture importante au niveau de sa nature. Le numérique aurait entraîné un « nouvel ordre visuel » (Couchot 1998): de la logique figurative de la captation photographique, nous passerions à celle de la simulation numérique.

En ce sens, l'image de synthèse n'a plus aucune adhérence au réel : elle s'en libère. Elle n'est plus comme la photo, le cinéma, la télévision, ni même la peinture, *projetée* sur un écran ou un tableau; elle est *éjectée* du réel, avec assez de force pour s'arracher à son attraction et au champ de la représentation. Avec elle s'instaure un nouvel ordre visuel en rupture avec les techniques traditionnelles de l'image, mais dans la continuité de la logique de l'écriture alphabétique qui libérait la pensée de la matérialité sonore de la langue (1998, p. 137).

Or, le fait que l'image à l'ère du numérique n'a pas besoin du réel ne veut pas dire qu'elle n'a plus aucune relation au réel. En effet, alors que le numérique se distingue par

sa capacité de pouvoir créer une image sans produire de *trace du réel*, la plupart des avancées technologiques cherchent souvent à simuler de mieux en mieux le réel. L'usage de l'image numérique afin de représenter (voire perfectionner) le réel entraîne un important paradoxe : tout en ayant une relation ambiguë avec la réalité physique (puisque'elle ne provient pas concrètement d'un objet physique dans une réalité matérielle), elle arrive toutefois de mieux en mieux à la représenter. Dans cette perspective, qu'est-ce que le numérique propose de différent par rapport aux techniques de la captation (la photographie, le cinéma et la vidéo)? Nous croyons que le numérique présente une *relation* différente entre une image et son objet, une syntaxe différente entre la représentation et le référent. De ce fait même, nous pensons que le spectateur de l'image numérique devrait avoir une relation distincte au niveau de sa réception.

Si nous nous inscrivons dans la même ligne de pensée que Couchot au niveau de la rupture que présente le numérique, nous pensons que celle-ci vient marquer une problématique au niveau de sa réception. Notre objectif, tout au long du mémoire, sera d'offrir un complément nuancé de sa pensée en adoptant un cadre sémio-pragmatique. En somme, nous voudrions savoir si la rupture numérique en grande partie théorisée par Edmond Couchot a modifié la relation entre le spectateur et les images du point de vue de leur réception. Quelle valeur le spectateur attribue-t-il aujourd'hui aux images numériques? Quel rôle jouent-elles dans sa relation aux images en général? Est-ce que la réception des images numériques s'inscrit dans une plus large tradition perceptive?

Selon nous, même si les technologies numériques ont entraîné des modifications dans la nature des images, il n'y a pas eu de changement au niveau de leur réception. En effet, la relation entre le spectateur et les images est ancrée dans une tradition très forte de la représentation visuelle (de la perspective figurative de la Renaissance à la valeur « ontologique » des images photographiques). Or, le numérique, en présentant une relation différente avec le postulat de base de ce paradigme (la mimésis) pour adopter celui de la simulation, devrait remettre en question le conditionnement de nos habitudes de réception et d'interprétation de l'image.

### ***Quelle relation à l'image?***

Qu'elles nous parviennent de façon isolée (une image publicitaire, une photographie) ou au sein d'une série (un reportage, une émission télévisée, une vidéo sur Internet), les images numériques se présentent dans le flux visuel qui peuple notre quotidien. Devant cette surabondance, nous en venons souvent à les considérer comme faisant partie intégrante de notre environnement. Toutefois, ces images, omniprésentes et familières, cachent efficacement la diversité de leurs techniques de représentation, mais surtout leur hybridation visuelle. Par cela, nous entendons que chacune des images issues du numérique présente le potentiel d'être composite, c'est-à-dire « créée avec des éléments d'origine différente grâce à des trucages et des effets spéciaux » (Roy 2007, p. 246).

Ainsi, bien que la manière de produire une image à l'ère du numérique rompt avec la technique de la captation, la relation qu'ont les spectateurs avec ces images demeure-t-elle à l'intérieur des mêmes habitudes de réception? Plus spécifiquement, nous voulons étudier comment l'image issue du numérique problématise sa relation au spectateur dans une tradition de la réception régie par le paradigme de la captation. Afin de bien répondre à cette question, nous diviserons ce mémoire en quatre chapitres.

Dans le premier chapitre, nous aborderons tout d'abord les approches théoriques qui ont modulé une réflexion autour de la question de la rupture du numérique. Nous commencerons par situer les différentes approches par rapport à leurs structures argumentaires. Ensuite, nous nous concentrerons sur des aspects plus problématiques de ces théories, à savoir la manipulation et la frontière mouvante du réel de l'image à l'ère du numérique. Enfin, nous étudierons les théories de la rupture du point de vue de l'histoire de l'art.

Dans le second chapitre, nous viendrons inscrire notre problématique dans le cadre théorique de la sémio-pragmatique. Pour ce faire, nous synthétiserons tout d'abord les différents concepts-clefs de la sémiotique pour ensuite faire un rapide tour d'horizon des approches théoriques. Nous nous intéresserons par la suite plus spécifiquement à l'approche sémio-pragmatique en explorant la pensée de deux tenants majeurs de la discipline : Roger Odin et Umberto Eco. Enfin, nous élaborerons à partir de cette approche et des outils de la sémiotique notre propre grille d'analyse pour évaluer la relation entre le spectateur et les images captées.

Dans le troisième chapitre, nous positionnerons notre étude dans une tradition interprétative de l'image captée. Afin de savoir si le numérique a modifié (ou non) notre relation à l'image, nous étudierons tout d'abord comment chacune des techniques de la captation a contribué de manière unique et spécifique à la construction de nos habitudes de réception. Le troisième chapitre servira ainsi à retracer cette tradition visuelle, de la photographie à la vidéo en passant par le cinéma.

Enfin, dans le quatrième chapitre, nous nous familiariserons avec l'objet spécifique de notre questionnement : le numérique. Après avoir étudié la manière dont la photographie, le cinéma et la vidéo ont modelé nos habitudes de réception des images, nous allons nous interroger si le numérique a modifié (ou non) notre relation aux images numériques. Pour ce faire, nous définirons avant tout ce qu'est le numérique et en quoi il rompt avec le postulat de la captation. Nous opposerons ensuite les images captées des deux premières techniques de la captation (la photographie et le cinéma) à leur homologue numérique afin d'analyser si la relation qu'ont les spectateurs avec les habitudes visuelles qu'elles ont engendrées demeure semblable depuis la rupture numérique. Nous nous intéresserons avant tout aux problèmes que pose le numérique face à ces traditions de la captation. Finalement, nous opposerons les images numériques dans la perspective plus large de la tradition picturale en abordant certaines hypothèses proposées par les historiens de l'art.

## 1. Chronique d'une rupture annoncée

En 1995, alors que le cinéma était sur le point de fêter ses cent ans, il connut une transformation radicale altérant sa propre nature photochimique. La crise du système analogique de reproduction de l'image photographique/cinématographique et son remplacement par le système numérique, basé sur l'informatisation des données du monde extérieur, obligea à repenser tout le processus de constitution de l'image cinématographique [...].

- Àngel QUINTANA, *Virtuel?*

Si l'arrivée d'un nouveau dispositif de création de l'image a toujours été précurseur d'une crise de la représentation, pour Couchot, « jamais comme aujourd'hui les relations de l'art et la technique n'auront posé autant de questions et provoqué autant de malentendus [qu'avec le numérique] » (2003, p. 15). Ainsi, la décennie 1990 fut marquée par l'engouement général de ces « nouvelles technologies<sup>1</sup> » et la fascination des possibilités visuelles qu'elles offraient, dévoilées de manière particulièrement efficace dans l'œuvre cinématographique *Jurassic Park* (Spielberg, 1993). En effet, beaucoup de théoriciens s'entendent pour dire que le film de Spielberg, plus qu'une métaphore du pouvoir de création de l'humain, viendrait annoncer « une théorie de l'incertitude sur le cinéma du futur » (Quintana 2008, p. 56). Rien d'étonnant donc que

---

<sup>1</sup> En résumé, ce que nous entendons par « nouvelles technologies » ou « nouveaux médias » constitue formellement une technologie ou un média qui se distingue au niveau de son support numérique. Autrement dit, la *nouveauté* de la technologie ou du média est celle de rompre avec l'analogique en devenant numérique. Pour l'instant, nous pouvons résumer le terme « numérique » comme tout système ou procédé qui représente ses informations à partir de valeurs discrètes (tel que le code binaire informatique) par opposition à la transmission analogique. Nous reviendrons sur le terme de manière plus exhaustive au chapitre 4.



des experts de tous les horizons ont cherché à théoriser cette révolution dans leurs domaines spécifiques.

En parcourant ce qui s'est dit des « nouvelles technologies », il est intéressant de constater que la révolution, la rupture ou encore l'évolution (selon les auteurs et points de vue) se subdivise en autant d'approches que de théoriciens. En effet, la manière de structurer la discussion entourant ces « nouvelles technologies » peut autant s'associer à un nombre de films déterminants (*Jurassic Park*, mais aussi *Star Wars*, *Tron* ou encore *The Matrix*<sup>2</sup> pour ne nommer que ceux-là) qu'à des technologies (DVD, DivX, etc.). En creusant davantage la structure argumentaire des nombreux théoriciens ayant traité de la question du développement des « nouvelles technologies », des « nouveaux médias » ou plus simplement du numérique, nous retrouvons principalement les écoles « téléologique », conceptuelle, postmoderniste et hypermoderniste.

L'étude du développement des « nouveaux médias » aurait d'abord été étudiée sous l'angle d'un processus historique d'avancées ponctuelles. En s'attardant à ce développement constant, certains chercheurs auraient découvert que chacune des technologies constitue une étape de laquelle éclot une nouvelle. Dans l'ouvrage de 2003 *New Media : A Critical Introduction*, les auteurs (Lister et al.) rapportent eux aussi le courant de la « téléologie<sup>3</sup> ». Les théoriciens qui suivent cette logique « évolutive » en

---

<sup>2</sup> *Star Wars* (Lucas, 1977), *Tron* (Lisberger, 1982) et *The Matrix* (frères Wachowski, 1999).

<sup>3</sup> Si les auteurs nomment ainsi cette école de pensée, c'est que leur argumentation adopte une structure téléologique, c'est-à-dire que leurs discours prennent forme de manière à interpréter l'histoire en fonction de la « finalité » technologique.

viennent souvent à définir les « nouvelles technologies » comme *point culminant* de leur époque. L'ouvrage sur la réalité virtuelle d'Howard Rheingold (1991) est exemplaire de ce courant : son étude débute aussi loin que les grottes de Lascaux (30 000 ans) puisque ce serait, selon lui, dans ces peintures que se dissimuleraient la genèse (du concept) du fax, du réseau informatique, du satellite et même du téléphone cellulaire. Bien entendu, si Rheingold pousse cette logique téléologique à l'extrême, cet historique chronologique n'est pas sans rappeler celui des *Vies* de Vasari<sup>4</sup>. En effet, malgré toutes ses exagérations, son manque d'objectivité ou encore ses erreurs chronologiques (intentionnelles ou non), les écrits de Vasari sont considérés comme fondateurs de l'histoire de l'art (en tant que discipline)<sup>5</sup>. La manière « téléologique » de procéder, bien que valide sur plusieurs points (il serait difficile de contester l'aspect historique de l'argumentation), se révèle souvent simpliste en positionnant l'évolution technique à la fin d'un long processus de développement historique, sans réellement considérer ce que ces développements ont modifié dans les habitudes de communication visuelle (de la production à la réception).

Dans la même idée de développement historique des technologies, certains théoriciens apportent, quant à eux, une contribution plus conceptuelle que téléologique. Nous incluons Edmond Couchot dans ce groupe qui, tout en exposant ses arguments de manière chronologique, vient mettre en évidence les relations technologiques et sociales

---

<sup>4</sup> *Les Vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes*, plus couramment appelé *Les Vies*, constitue un ensemble d'ouvrages relatant plus ou moins chronologiquement la vie et les œuvres d'au-delà de 200 artistes et s'étalant sur une période de 300 ans.

<sup>5</sup> Reconnu comme étant historiquement le premier ouvrage à développer une démarche à la fois politique et artistique, *Les Vies* assume clairement ses intentions de promouvoir le statut des artistes en tant qu'hommes de vertu ainsi que célébrer la discipline artistique et ses mécènes. Pour une étude étendue de l'œuvre de Vasari ou de son rôle en tant que père fondateur de la discipline, consulter : Patricia Lee Rubin (1995), Einar Rud (1963) ou encore David Cast (2009).

entre chaque procédé. Dans son ouvrage de 1998 *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Couchot entend lui aussi que l'image numérique est la dernière étape d'un développement technique remontant aux murs de Lascaux. Si, comme les théoriciens « téléologiques », il relève les principales étapes de cette longue évolution de l'artisanat (tissage, mosaïque, etc.) aux outils optiques (la *camera obscura* et méthodes perspectivistes), sa théorie démontre avant tout que l'image numérique, tout en s'inscrivant dans ce processus historique, *rompt* avec toutes les techniques dont elle est issue en se distinguant radicalement par ses propriétés. Ce courant se démarque ainsi en rendant compte que les technologies se développent en relation les unes aux autres dans une logique plus complexe que la seule évolution temporelle.

Le troisième courant, l'école postmoderniste, détonne des deux autres dans sa méthode qui cherche à mettre en évidence la structure commune sous-jacente aux différentes techniques dans leur continuité historique. Les auteurs de *Remediation : Understanding New Media* (2000), Jay David Bolter et Richard Grusin, font assurément partie de ce courant de pensée. Selon les auteurs, chaque média émergent assimilerait systématiquement (à la fois en hommage et en rivalité) les médias déjà culturellement établis. En ce sens, chaque nouveau média comblerait un manque ou corrigerait une lacune de ses prédécesseurs (2000, p. 60). Cet inventaire « alternatif » des relations complexes qui compose les « nouvelles technologies », et plus particulièrement celles entourant la photographie, est aussi présent chez Jonathan Crary (1990), Geoffrey Batchen (1997) et John Tagg (1988).

Enfin, pour Nicole Aubert (2006), exemplaire de la quatrième école de pensée, le sentiment d'*urgence* serait le symptôme principal de l'hypermodernité, sentiment spécifique d'une société régie par les « nouvelles technologies » de communication. « L'instantanéité technologique, jointe aux exigences d'une concurrence mondialisée, a entraîné le règne de l'immédiateté. Et l'exigence d'immédiateté contribue à produire l'urgence, même quand celle-ci n'est pas nécessaire » (2006, p. 11). Ce courant de pensée aurait notamment inspiré les discours de Lipovetsky et Serroy (2007). Dans leur livre *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, les deux auteurs tentent notamment de démontrer comment l'écran (cinématographique, télévisuel, téléphonique, etc.) en vient à « nourrir la culture hypermoderne » tout en soulevant son lot de nouvelles problématiques : notamment la régression culturelle, celle de « l'Homo Ecranis », ainsi que la perte du relationnel et de l'intime.

Or, indépendamment de la structure des discours, le problème de chacun des théoriciens que nous avons abordés est au fond sensiblement le même : comment faut-il envisager les relations entre toutes ces technologies? Jusqu'à maintenant, nous avons survolé comment les théoriciens des « nouvelles technologies » ont tous en commun de mettre en évidence *l'évolution* (chronologique ou non) des technologies et les relations entre celles-ci. En règle générale, si les théoriciens se rejoignent sur le fait que les « nouvelles technologies » sont le symptôme d'un bouleversement, ils ne semblent pas s'entendre sur l'ampleur ou la nature de celui-ci.

À cet égard, nous faisons face à de nombreuses attitudes, de la plus technophobe à la plus utopiste. Certains s'acharnent spécifiquement sur un aspect du bouleversement, comme Edmond Couchot et Norbert Hillaire (2003) en parlant de « l'immatérialité » numérique. D'autres, comme l'historienne du cinéma Laurence Alfonsi (2005) mobilise leurs recherches à la préfiguration d'un « cinéma du futur » afin qu'il survive à la mort tant annoncée du cinéma. Enfin, des auteurs comme Hervé Fischer (2001) défendent leurs fascinations pour le numérique contre les « humanistes grincheux » (Fischer cité dans Uzel 2003, p. 32), à savoir les penseurs de la lignée d'Ellul, d'Habermas ou encore de Sfez<sup>6</sup>. Bref, du bouleversement numérique est issu dans un court intervalle un très grand nombre de documents (et de positions!) théoriques discutant d'évolution, de rupture ou de liens entre les technologies.

L'exercice ici n'est pas de retracer chacun de ces discours, mais bien de souligner les principaux concepts-clefs qui reviennent dans ceux-ci : l'hybridation, la simulation, la virtualité, l'immersion, l'interactivité ainsi que la corporéité. Afin de résumer les théories entourant ces concepts-clefs, nous les diviserons en deux sujets prédominants : la manipulation des images<sup>7</sup> et les « frontières mouvantes ».

---

<sup>6</sup> Malgré leurs approches différentes de la technique, les trois auteurs ont en commun une tendance à dénoncer la technique comme responsable entre autres de l'aliénation capitaliste, de l'abrutissement et du désenchantement de l'homme.

<sup>7</sup> Il est important ici d'insister que nous traitons de la manipulation de l'image en tant que telle (la retouche esthétique, le recadrage, la suppression d'éléments, etc.) et non de la manipulation par l'image (le montage, la légende, les commentaires, etc.).

## ***La manipulation des images à l'ère numérique***

Pour de nombreux théoriciens, puisque l'image se compose d'un ensemble de codes numériques plutôt qu'un tout analogique, elle serait plus susceptible d'être manipulée. Or, bien que la nature numérique de ces images facilite la manipulation, elle n'en est pas une spécificité technique. Si la manipulation témoigne de l'incapacité de connaître avec certitude les conditions de production de l'image, les différentes modifications de celle-ci (retouches techniques, esthétiques, truquages, etc.) ont leur place incontestable dans tout un pan de l'histoire de l'art. En effet, dans l'histoire du cinéma, les trucs et les effets ont teinté les débuts de cette forme artistique : les réalisateurs de l'époque s'occupaient davantage à émerveiller le spectateur que lui raconter une histoire<sup>8</sup>. Bref, en ce qui concerne la manipulation, nous pouvons dire paradoxalement que si l'avènement du numérique n'apporte rien, elle change tout.

Le débat sur la manipulation de l'image (et plus spécialement son impact à l'ère du numérique) se présente dans l'œuvre de nombreux théoriciens des « nouvelles images », et particulièrement dans les écrits d'Edmond Couchot. Selon le spécialiste, l'avènement des « nouvelles images » demande une reconceptualisation générale de leur nature. En effet, pour celui-ci, l'image numérique passe du *ça-a-été* barthésien au « ça-peut-être » (Couchot 1998, p. 141). Couchot pense ainsi les nouvelles technologies en tant que dispositifs d'accès à l'image. Dans ce contexte, l'image « est capable de réagir aux sollicitations diverses du regardeur, bref de lui "répondre" plus ou moins

---

<sup>8</sup> À ce propos, voir Tom Gunning (1990), Àngel Quintana (2008) et André Gaudreault (2008).

rapidement » (1994, p. 74). Autrement dit, le théoricien argumente que le spectateur possède le pouvoir de contrôler et de manipuler « les nouvelles images » (en façonnant une multitude de leurs « possibilités d'être<sup>9</sup> ») en même temps qu'il est façonné par celles-ci.

Il est logique de voir cette tendance des théoriciens d'aborder cette question puisqu'une des principales innovations de ces « nouvelles images » est la facilité d'intervenir sur celles-ci. Bien entendu, le spectateur n'est pas l'unique bénéficiaire de cette innovation technique. La facilité de modifier des images, également offerte aux créateurs<sup>10</sup> qui optent pour le numérique, associée à la banalisation de son emploi, engendrera l'augmentation de l'hybridité visuelle. En effet, l'image hybride (en partie réelle, en partie manipulée) est attrayante, car elle permet au créateur de fabriquer de manière économique l'image « parfaite » avec beaucoup moins de contraintes techniques ou esthétiques.

Quel pourrait donc être le danger d'un tel outil technique? Pour Christine Buci-Glucksmann, ces technologies modifieraient la vision du spectateur sur le monde. Il expérimenterait « un monde sans haut ni bas, un monde cosmiquement libéré de la pesanteur, devenu objet d'expérimentation et de conceptualisation artistique » (2002, p. 173). En somme, un monde sans territoires ni frontières définies. En effet, selon

---

<sup>9</sup> Cette réflexion se développe chez Couchot sous le concept d'« image-matrice » sur lequel nous reviendrons au chapitre 4.

<sup>10</sup> L'utilisation du terme *créateur* se fait dans une volonté d'intégration de tous les différents individus qui travaillent dans le domaine de la création de l'image : des artistes aux techniciens en passant par les designers.

Quintana, si le cinéma analogique ne faisait qu'explorer les frontières établies par la tradition de la représentation de l'histoire de l'art, « l'image numérique a instauré le rejet de toute notion de frontière » (2008, p. 7). Autrement dit, puisqu'il est maintenant possible avec le numérique de représenter des points de vue techniquement irréalisables analogiquement, la vision que le spectateur a du monde est maintenant élargie aux limites de l'imagination des créateurs. Les « frontières mouvantes » du numérique représentent de manière exemplaire la capacité des nouvelles technologies à faire éclater le paradigme de la représentation classique mis en place à la Renaissance.

### ***Les frontières mouvantes du numérique***

Si le problème des nouvelles frontières de la représentation a nourri le discours de nombreux théoriciens<sup>11</sup> des « nouveaux médias », elle a tout d'abord été théorisée dans les relations entre les différents médias. André Gaudreault et Philippe Marion (2000), penseurs de l'approche des séries culturelles<sup>12</sup>, proposent une étude des convergences et des transferts dans leur approche croisée des médias. Selon eux, l'intermédialité permet l'échange entre différents médias (à l'intérieur d'un « média mère » d'origine<sup>13</sup>) ainsi que la définition de la spécificité de chacun d'eux. Toutefois, les auteurs avancent qu'une combinaison de plusieurs propriétés ne va pas caractériser nécessairement un média en particulier, mais peut plutôt en définir plusieurs. Par

---

<sup>11</sup> Il existe tout un pan de la psychologie qui étudie avec attention ce problème. Voir notamment les nombreux écrits de Serge Tisseron, Sylvain Missonnier (2003) ou Michael Stora (2005).

<sup>12</sup> Voir François Albera et al. (2009).

<sup>13</sup> Voir André Gaudreault et Philippe Marion (2000).



exemple, les propriétés « projection lumineuse » et « vues animées » peuvent à la fois définir la lanterne magique, les pantomimes lumineuses ou encore le cinématographe.

Un constat relativement similaire pourrait être posé si l'on privilégiait, dans le monde médiatique contemporain, le paramètre « écran lumineux domestique » : celui-ci « traverse » en effet plusieurs sites médiatico-génériques différents comme la télévision, le jeu vidéo, le DVD, Internet, le multimédia, etc. (Gaudreault et Marion 2006, p. 26)

La réflexion qu'un média soit issu de la convergence d'un ou plusieurs médias le précédant figure également dans les réflexions de Jay David Bolter et Richard Grusin (2000) et Lev Manovich (2001). Tout d'abord, pour Bolter et Grusin, tout média aurait fondamentalement l'objectif de rendre l'expérience de réception d'un message de la manière la plus directe (*immediacy*) et transparente (*transparency*) possible pour le spectateur. Pour ce faire, les technologies numériques prendraient racine dans toutes les techniques de la représentation ayant historiquement cherché à atteindre cet objectif. Par conséquent, l'objectif du développement des technologies numériques serait d'atteindre une forme parfaitement photoréaliste, c'est-à-dire de rendre les images de synthèse « indifférenciables » des images photographiques (2000, p. 28). En résumé,

Digital visual media can best be understood through the ways in which they honor, rival, and revise linear-perspective painting, photography, film, television, and print. No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in

which older media refashion themselves to answer the challenges of new media. (2000, p. 15)

De manière similaire, pour Manovich (2001) les « nouveaux médias » reflèteraient la convergence entre l'imprimerie (la page comme convention culturelle), le cinéma (dans son mouvement et sa narration) ainsi que l'interaction entre l'interface et l'humain (le « *graphical user interface* »). Somme toute, *The Language of New Media* (2001) comme *Remediation : Understanding New Media* (2000) cherchent à élargir la problématique à une réflexion générale de l'intermédialité à l'ère numérique : de quelle manière les « nouveaux médias » modifient-ils les médias traditionnels (photographie, cinéma, vidéo, etc.)? De quelles manières les « nouveaux médias » transforment-ils ou s'intègrent-ils dans le langage médiatique? Quelles sont les nouvelles possibilités techniques ou esthétiques apportées par les « nouvelles technologies »?

Le problème de la représentation se fait également, comme nous l'avons vu, à l'intérieur même de l'image. L'hybridité relative des images numériques a amené certains auteurs à théoriser les différents niveaux de réalisme représentés. Sujets très populaires, les notions de réalisme, photoréalisme, hyperréalisme, réalisme spectaculaire, réalité virtuelle ou encore immersion ont nourri les discours de plusieurs théoriciens. Pour ne citer que quelques-uns, notons Laurent Jullier (1997), Michael Allen (2002), Andrew Darley (2000), Lev Manovich (2001) ou encore Jacques Lafon (1999). De manière générale, le ton de ces théories prend l'une des quatre perspectives suivantes : celle du perfectionnement systématique technique et esthétique de « l'image de

synthèse<sup>14</sup> » et de la « réalité virtuelle »; celle de la dénonciation des images « manipulées informatiquement » en tant que réalité illusoire et vulgaire; celle de la rupture complète entre la modélisation informatique (en tant que monde virtuel en soi) et toute autre technique de reproduction analogique de l'image (même si l'image modélisée est photoréaliste); et enfin, celle où chaque changement technologique est perçu comme un pas supplémentaire vers l'illusion numérique (plutôt qu'une réalité à part entière).

Malgré la divergence d'opinions entourant les différents niveaux de réalisme issu des « nouvelles technologies », la plupart s'entendent pour dire que l'utilisation des images numériques a entraîné la renaissance<sup>15</sup> de la culture visuelle du spectacle et du spectaculaire. Si la « société du spectacle<sup>16</sup> » n'est pas née des « nouvelles technologies », elle en est malgré tout indissociable. En effet, les images qu'il est maintenant possible de produire en photographie comme au cinéma (par exemple les angles de prise de vue originaux) ont pour principale qualité de capter l'attention et séduire le spectateur. Cette « attraction » visuelle devient au mieux une prouesse technologique, et au pire, un excès visuel. Dans ce contexte, le rôle du spectateur est d'une importance considérable. En effet, lui seul situera sa frontière entre l'illusion et la technique<sup>17</sup>. Or, si tous ces auteurs s'entendent pour dire que les technologies numériques ont transformé notre vision du

---

<sup>14</sup> Nous reviendrons plus en profondeur sur le concept d'« image de synthèse » au chapitre 4. Sommairement, « l'image de synthèse » est une image complètement synthétique, c'est-à-dire composée uniquement de données discrètes numériques (code binaire).

<sup>15</sup> Pour une théorie complète de la renaissance du « cinéma des attractions » à l'ère numérique, voir les théories de Tom Gunning (1990) et Angel Quintana (2008).

<sup>16</sup> Titre du célèbre essai de Guy Debord, dans lequel il condamne l'effet du capitalisme sur la culture.

<sup>17</sup> Le plaisir double à se laisser « prendre » par l'illusion tout en étant impressionné par la prouesse technique est notamment théorisé par Philippe Loranchet (2000) ainsi que Bolter et Grusin (2000).

monde, peu sont ceux qui s'aventurent à théoriser la réception du spectateur face aux images issues de ces « nouveaux médias » et « nouvelles technologies ».

### ***Quelle relation à la rupture?***

En 1994, Vivian Sobchack présageait déjà que les technologies, en médiatisant notre relation au monde, viendraient simultanément transformer notre perception et notre compréhension de celui-ci. Or, l'image occupe aujourd'hui une importance aussi grande (sinon plus) dans la sphère médiatique qu'au moment où celle-ci rédige sa théorie, et ce, surtout en ce qui concerne le rôle que joue aujourd'hui l'image dans nos relations sociales. Plusieurs études récentes sur l'utilisation des technologies numériques confirment la place grandissante qu'elles occupent dans notre vie quotidienne<sup>18</sup> et la médiation du quotidien. Mais qu'en est-il spécifiquement de la relation entre ces « nouveautés » technologiques et leurs spectateurs? Et, ultimement, quelles sont les implications de ces technologies sur le regard que leurs spectateurs portent aux « nouvelles images »?

En ce qui concerne ces questions spécifiques, l'éventail des hypothèses est vaste du côté des historiens de l'art et des artistes<sup>19</sup>. En effet, la place du spectateur fait traditionnellement partie de tout un pan de la réflexion des historiens de l'art. Pour les historiens de l'art, bien que le spectateur se définisse individuellement (par sa capacité perceptive, ses connaissances, ses croyances, sa classe sociale, son époque, etc.), il existe

---

<sup>18</sup> Les études couvrent un large éventail allant d'un point de vue économique (Hennig-Thureau et al. 2010) à pédagogique (Collin, Simon, et Thierry Karsenti 2013).

<sup>19</sup> Voir notamment Maestrutti, Marina (2011) et Terrisse, Marc (2013).

des constances du rapport entre l'humain et l'image. Une des manières de penser cette relation est de se questionner sur l'objectif intrinsèque de l'image. Arnheim (1969) a bâti une théorie de l'image en fonction de la valeur dans son rapport au réel (est-ce la représentation, le symbole ou le signe d'un objet?) ainsi que sa fonction (symbolique, épistémologique ou esthétique). Bien entendu, la réalité est plus complexe, et la majorité des images participe, à des degrés variables, à chacune de ces catégories. Une autre grande théorie impliquant le spectateur en histoire de l'art est celle d'Ernst Gombrich (1960). Selon le théoricien, l'image aurait fondamentalement une des fonctions suivantes : assurer, conforter, raffermir ou préciser notre rapport au monde visuel. Ces fonctions passeraient à la fois par l'identification et la remémoration. En somme, pour Gombrich comme pour Arnheim, il n'y aurait pas de regard innocent : le spectateur possède un savoir préalable et il doit l'utiliser afin de « compléter » l'image<sup>20</sup>.

### **L'art comme médiateur du regard**

Dans son article « De l'image numérique à la réalité virtuelle : l'aventure du regard » (1997), la sociologue des médias Anne Sauvageot tisse de nombreux liens entre les théories d'histoire de l'art et l'image numérique. Si elle débute son texte en démontrant à quel point le regard occidental est conditionné par « l'héritage normatif que nous a légué l'espace figuratif de la Renaissance » (1997, p. 23), elle s'empresse d'enchaîner que le numérique rompt avec celui-ci.

---

<sup>20</sup> Cette idée se retrouve dans les premiers écrits sémiologiques d'Umberto Eco. Nous y reviendrons dans le chapitre suivant. Pour une étude plus complète des théories en histoire de l'art sur la place du spectateur, voir Jacques Aumont (1990).

D'un espace tactile, on est passé à un espace dominé par l'optique, et la postmodernité marque l'avènement d'un espace numérique.

De ce point de vue, l'art constitue un témoignage très précieux de la façon dont les générations qui nous ont précédés ont appréhendé visuellement la réalité. L'art annonce et énonce de nouvelles règles du représenté. Il construit et reconstruit le visible. (1997, p. 22)

La théorie de Sauvageot est, dans la perspective de notre étude, plutôt intéressante : chaque changement de paradigme figuratif correspondrait à une évolution des connaissances, « organisant pour chacun d'entre eux une matérialité qui correspond aux différents "styles du connaître" » (1997, p. 22). Cela sous-entendrait une relation intrinsèque des technologies entre elles ainsi qu'une relation avec la culture philosophique et scientifique de l'époque, mais aussi avec la culture artistique. Comme si, à travers ses grandes tendances, l'art tendait à révéler comment son époque visualise et rend visible le monde qui l'entoure. En somme, l'auteure avance qu'une manière appropriée et efficace de saisir la manière dont le numérique transforme notre regard est d'explorer ce que les artistes ont généré ainsi que le discours qui ressort des spécialistes.

En survolant les théories portant sur « l'art numérique », ce qui semble généralement guider la réflexion des théoriciens<sup>21</sup> est la « rupture épistémologique occasionnée par la synthèse des images » (Sauvageot 1997, p. 26). Plus spécifiquement, chez la plupart des théoriciens, les images de synthèse rompent avec le paradigme figuratif de la Renaissance parce qu'elles questionnent la nature même de l'œuvre, non

---

<sup>21</sup> Voir également Soulages (2001), Paul (2003) et Couchot (1998).

pas dans une relation binaire (est-ce de l'art ou n'est-ce pas de l'art?), mais dans les principes mêmes de l'esthétique traditionnelle. Elles remettent en cause « nos croyances dans la forme d'art à laquelle nous sommes habitués et attachés, ce qui frappe de nullité la question de savoir si oui ou non [l'art numérique] entre dans le domaine de l'esthétique » (Cauquelin 1997, p. 15). Les questions reliées à « l'art numérique » dépassent celles du domaine esthétique ou artistique<sup>22</sup> pour s'interroger sur la technique (et son usage), les moyens de diffusion, d'échange et d'exposition, ou encore les notions de frontières (réelles comme immatérielles). En somme, la problématique posée par les spécialistes de l'image se concentre sur les rapports entre l'image, l'objet (réel, simulé ou hybride) et le spectateur. Pour les auteurs, la « révolution » du numérique se retrouve dans la redéfinition de ses relations au réel : que reste-t-il d'« ontologique » de l'objet dans l'image? Comment peut-on définir la relation entre le spectateur et l'objet simulé ou hybride?

Chacune de ces interrogations nous incite à repenser les rapports entre le spectateur, l'image et l'objet dans la perspective de l'image médiatique, et ce, à l'extérieur du domaine strictement artistique. En effet, à l'ère des technologies numériques, chaque image, indépendamment de sa fonction (symbolique, esthétique ou épistémologique), présente le potentiel d'être composite<sup>23</sup>, c'est-à-dire *technologiquement* hybride. L'image médiatique, omniprésente et familière, ne cache-t-

---

<sup>22</sup> Contrairement aux « crises » artistiques entraînées par Marcel Duchamp (et ses *ready-made*), par les modernistes (et leur rupture figurative) ou encore les artistes conceptuels (et leur rejet de *l'objet* d'art) qui se limitent à questionner différentes théories ou préconceptions artistiques.

<sup>23</sup> Nous adopterons ici la définition d'André Roy (2007) : « Toute image créée avec des éléments d'origine différente grâce à des trucages et des effets spéciaux ». Notre intérêt pour l'image composite s'oriente définitivement autour de celle ayant, pour l'un de ses « éléments d'origine différente », le numérique.

elle pas tout aussi efficacement la diversité de ses techniques de production que celles de « l'art numérique »? Dans ce contexte, comment pouvons-nous, en tant que spectateurs d'images médiatiques, être plus sensibles à cette rupture épistémologique tant annoncée?



## 2. La lecture de l'image

La lecture est plus vieille que l'imprimerie, l'écriture ou encore le langage lui-même. La lecture débute avec l'examen du monde qui nous entoure. Elle commence avec la reconnaissance d'événements répétés comme le tonnerre, la foudre, la pluie. Elle commence avec les saisons et la croissance des choses. Elle commence avec cette douleur sourde qui disparaît avec de la nourriture et de l'eau. Elle survient quand le temps est enfin découvert. Lire commence avec la manipulation des signes.

- Franck G. JENNINGS, *This is Reading*

La sémiotique constitue, selon nous, l'approche la plus pertinente pour rendre compte de la rupture épistémologique du numérique au niveau de sa réception. En effet, l'objectif de la sémiotique étant l'étude du sens et de la signification d'un signe<sup>24</sup>, elle paraît toute désignée pour penser les rapports entre le spectateur et l'image médiatique. D'ailleurs, cette association entre les études du signe et celles de l'image est plutôt commune dans le champ des études cinématographiques, notamment suite aux travaux de Christian Metz<sup>25</sup>. S'il paraît aujourd'hui évident que le spectateur de toute communication visuelle prend activement part à l'analyse de celle-ci, il n'en a pas toujours été de même dans les premières théories sémiotiques. Cependant, avant de faire

---

<sup>24</sup> Pour l'instant, contentons-nous de donner la définition de Peirce, pour qui un signe est « quelque chose qui tient lieu pour quelqu'un de quelque chose sous quelque rapport ou à quelque titre ». Cette définition classique se retrouve notamment dans le Dictionnaire Baldwin à « Signe » (12 -1902 - C.P. 2.303).

<sup>25</sup> La question centrale de la réflexion de Metz tourne autour du cinéma en tant que langage plutôt que langue. Selon Metz, le cinéma ne peut être une langue parce qu'il ne possède pas d'unités minimales à sens fixe (un équivalent des mots en linguistique). Les images s'inscrivent toujours dans un contexte, lequel dicte leur sens.

une brève synthèse des différentes approches sémiotiques, il convient de présenter sommairement les principes de base de la discipline.

### ***Le processus sémiotique***

Selon le linguiste Roman Jakobson<sup>26</sup>, toute communication s'appuie sur un minimum de six éléments. La communication repose tout d'abord sur un *destinateur*, c'est-à-dire le producteur de la communication, qui énonce un *message* à l'intention d'un *destinataire*. Ce message est lié à un *contexte*, un *canal* et un *code*. Visuellement, l'acte communicatif prend la forme suivante :

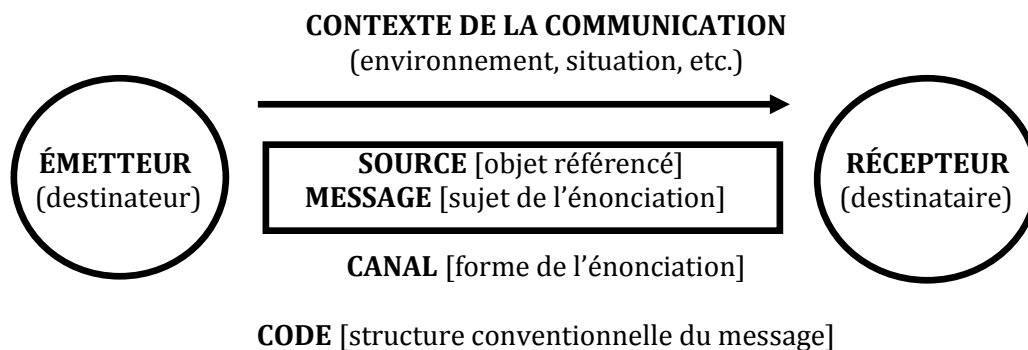


Figure 1 : Schéma de la communication (d'après Jakobson, 1963)

La branche de la sémiotique appliquée à la communication va également s'intéresser au schéma de Jakobson. En effet, tout comme dans l'acte communicatif, l'acte sémiotique s'appuie sur une source et un destinateur qui émet un signal à travers un canal. À l'extrémité de celui-ci, le signal atteint un récepteur. C'est à ce moment que « le récepteur transforme le *signal* en *message*, mais ce message est encore la forme vide à

---

<sup>26</sup> Roman Jakobson est un des théoriciens les plus importants de la linguistique. Il est majoritairement reconnu pour avoir développé les premières théories de l'analyse structurale du langage et de la poésie.

laquelle le *destinataire* pourra attribuer différents sens selon le code qu'il y applique» (1985a, p. 183).

Or, ce qui nous intéresse ici est le signe en tant qu'élément du processus sémiotique. Si dans ce processus le signe est avant tout utilisé pour transmettre une information, le sens de celle-ci s'acquiert toutefois en fonction des clefs de lecture dont le récepteur dispose. Ainsi, selon les approches sémiotiques appliquées au contexte de la communication, la signification d'un signe peut avoir simultanément plusieurs sens, car elle repose sur un ensemble d'éléments qui influencent d'une manière ou d'une autre sa réception. Par exemple, le signe *rose* dans le code de la langue française peut valoir systématiquement comme une couleur (toute référence iconique laissée à part), une fleur ou encore le nom ou le prénom d'une personne, tout dépendant du contexte du message. Lorsque le contexte ou le code d'une communication est modifié, le sens du signe l'est également. « Naturellement, dans la communication normale, entre deux êtres humains, relative à la vie quotidienne ces équivoques sont moindres : les codes sont établis d'avance » (Eco 1985a, p. 183).

Enfin, le signe en sémiotique possède, distinctement de l'approche de Jakobson, ses propres éléments constitutifs : le signifié, le signifiant<sup>27</sup> et le référent. Schématiquement, le tout prend la forme suivante :

---

<sup>27</sup> Le signifié est ce qui est exprimé ou contenu dans le message et ne représente pas une entité physique. Le signifiant constitue l'expression perçue comme entité physique. (Eco 1980, p. 36)

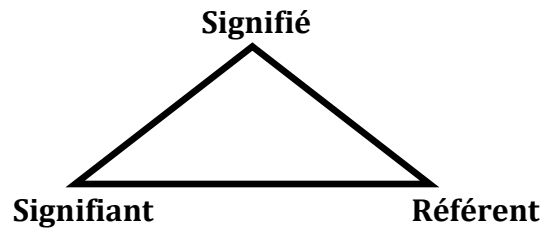


Figure 2 : Schéma du modèle triadique (Ogden et Richards, 1923)

Selon le philosophe du langage Sylvain Auroux, « le modèle de signe le plus utilisé reste le modèle triadique popularisé par Ogden et Richards » (1996, p. 116). Ce modèle s’inspire lui-même du modèle proposé par le père de la branche américaine de la sémiotique Charles Sanders Peirce, lequel utilise les termes *representamen*, *objet* et *interprétant*. Or, malgré la différence de termes entre les différents sémioticiens (Peirce, Eco, Morris, Ogden-Richards, etc.), le modèle fonctionne de manière similaire. Ainsi, en prenant pour exemple le signe *rose*, Eco explique qu’il y « a un phénomène sémiotique<sup>28</sup> lorsque, à l’intérieur d’un contexte culturel donné, un objet donné peut être représenté par le terme *rose* et le terme *rose* peut être interprété par *fleur rouge*, ou par l’image d’une rose, ou par une histoire entière qui raconte comment on cultive les roses » (1992, p. 239). Dans cet exemple, le signe est le terme *rose*, c’est-à-dire le sujet principal de l’acte communicatif. Le signifié est ce que le signe évoque, c’est-à-dire dans le cas précis, une « image mentale » de la fleur, de l’image ou de l’histoire. Enfin, le référent est l’objet auquel le signe se réfère, c’est-à-dire l’objet-fleur, l’objet-image ou l’objet-histoire.

---

<sup>28</sup> Sommairement, le terme « sémosis » a été introduit par Charles Sanders Peirce afin de décrire le processus de réception (et de production de sens) d’un signe. La sémosis, en tant que processus complexe, est plus largement théorisé dans ses nombreux ouvrages sémiologiques.

## Les différentes approches

Ce qui distingue principalement toutes les écoles sémiotiques appliquées au champ de la communication est la manière dont chacune étudie le signe et comment chacune régule le réseau entourant celui-ci. Effectivement, puisque le signe est l'élément permettant de transmettre l'information, il s'insère dans un processus de communication de base (voir figure 1) : Émetteur – Message (Signe) – Récepteur. La manière dont les approches conçoivent les relations entre ces trois éléments détermine leur spécificité. Dans la mesure où ce qui nous intéresse principalement est la façon dont le récepteur (spectateur) fait la lecture du message (du signe visuel), nous nous concentrerons à synthétiser les modèles étudiant spécialement ceux-ci. Nous retrouvons ainsi trois approches plus larges théorisant les rapports entre le spectateur et le signe visuel : l'approche « immanentiste », l'école de la réception et, plus largement, la sémiopragmatique.

Dans la première approche, le spectateur est prescrit par son dispositif. Par exemple, dans le cas de l'image cinématographique, la figure du spectateur est construite, « positionnée » vis-à-vis l'écran, « institutionnalisée » par le rituel filmique : « un spectateur aliéné et heureux, acrobatiquement raccroché à lui-même par le fil invisible de la vue, un spectateur qui ne se rattrape comme sujet qu'au dernier moment, par une identification paradoxale à sa personne propre, exténuée dans le regard pur » (Metz 1977, p. 119). Cette conception du rapport signe-spectateur n'est pas sans rappeler

l'allégorie de la caverne de Platon où le récepteur, dans une sorte de « rêve éveillé<sup>29</sup> », fait face au signe dans une relation de simple témoin. Si l'approche de Christian Metz peut sembler unilatérale, elle n'en est pas moins fondatrice de toute une pensée de l'analyse cinématographique. Cependant, cette posture ancrée sur l'autonomie du signe a bien vite été confrontée, notamment par les sémioticiens « de seconde génération<sup>30</sup> », au niveau du contexte de production et de réception entourant le signe et le spectateur.

Effectivement, en opposition à cette approche, certains théoriciens soutiennent que penser la relation entre le *spectateur idéal* et le signe correspond à n'envisager qu'une seule position du récepteur parmi toutes celles qui sont possibles. Ceux-ci défendent ainsi l'idée selon laquelle le spectateur est libre de sa lecture et que chaque lecture est légitime. Dans cette deuxième approche, celle des théories de la lecture et de la réception<sup>31</sup>, le spectateur devient la pierre angulaire de la réflexion et le contexte dans lequel se produit l'acte de communication prend plus d'importance que le signe en soi. En effet, bien que le sens du signe soit inscrit dans le texte, c'est au lecteur (ou au spectateur) que revient la tâche de l'actualiser, c'est-à-dire de le traduire en « expérience esthétique » (Jauss 1978). De plus, il ne suffit pas que le spectateur perçoive le signe pour en faire l'expérience, mais il faut que cette perception soit organisée à l'intérieur d'un processus de communication (c'est-à-dire qu'elle soit identifiée en tant que signe) afin qu'elle engendre une signification au spectateur.

---

<sup>29</sup> Expression utilisée par Jean-Louis Baudry pour décrire l'« effet-cinéma » (1978).

<sup>30</sup> La première génération de sémioticiens était de l'école linguistique de Saussure (Metz, Barthes, etc.) tandis que la seconde se rallia à la filiation de Peirce et sa triadique du signe (Benveniste, Greimas, etc.).

<sup>31</sup> Les théories de la lecture et de la réception (la « reception theory ») sont un mouvement théorique issu des études littéraires. Née des travaux de Hans Robert Jauss, l'approche est principalement théorisée dans les écrits de l'école de Constance (Wolfgang Iser et Wolf-Dieter Stempel ou encore Rainer Warning).

Dans son article « Pour une sémiotique de la lecture » (1990), Gilles Thérien place l'acte de lecture dans un processus sémiotique qui englobe à la fois l'objet (le texte) et son lecteur dans une relation où l'objet n'est engagé que de façon indirecte. C'est donc le récepteur, par sa lecture, qui construit un sens personnel à l'objet. L'acte de lecture implique ainsi plusieurs processus : neurophysiologique, cognitif, affectif, argumentatif et symbolique<sup>32</sup>. Afin de « bien comprendre l'acte de lecture, il faut tenter de comprendre ensemble tous ces processus qui sont interreliés et qui œuvrent de façon concomitante et parallèle » (1990, p. 73). Or, le fait que le spectateur soit « l'unique responsable de la mise en marche de la sémosis » (p. 72) engendre une autre forme de spectateur simulé, bien que celui-ci soit à l'opposé de l'école « immanentiste ».

Nous pouvons trouver entre les deux premières approches certaines positions intermédiaires<sup>33</sup>, dont la sémio-pragmatique. Selon le théoricien Pierre Barrette, Roger Odin aurait « été l'un des premiers à proposer le renouvellement du cadre sémiotique par la pragmatique » (1997, p. 21). En effet, dès 1983, Odin proposait une « sémio-pragmatique du cinéma » avant de poursuivre ses recherches sur la « fictionnalisation » (1988) et l'analogie dans la production de sens (1990). Dans son ouvrage *De la fiction*

---

<sup>32</sup> Le processus neurophysiologique s'intéresse à la perception visuelle (en tant que reconnaissance du signe); le processus cognitif étudie la compréhension du signe; le processus affectif analyse l'expérience (émotive) du signe; le processus argumentatif s'occupe de l'aspect rhétorique de la lecture du signe (en tant qu'enchaînement logique « analysable »); et le processus symbolique questionne les contextes socio-culturels entourant la lecture du signe.

<sup>33</sup> Parmi ces positions intermédiaires, il faut notamment mentionner la conception formaliste des ouvrages de David Bordwell (1985, 1989) qui examine les distinctions entre « compréhension » et « interprétation » de l'objet-film ou encore l'hypothèse néo-pragmatique de Stanley Fish (et du « *reader-response criticism* ») où chaque interprétation est toujours reliée au schème d'une « communauté interprétative » particulière.

(2000), Odin cherche ainsi avant tout à produire un outil d'analyse en réétudiant la question de Metz (1984) avec une approche pragmatique<sup>34</sup> : comment le (spectateur du) film produit-il du sens? En somme, la théorie d'Odin considère que le signe (l'objet-film) est aussi important que son récepteur (le spectateur) dans le cadre d'une analyse sémiotique de leurs rapports dans un contexte précis de production et de réception du message.

## **Deux approches sémio-pragmatiques du spectateur**

Si l'école de la réception et la sémio-pragmatique s'intéressent toutes les deux au rôle du récepteur dans leur approche, leurs positions divergentes sur son rôle viennent relever différemment les rapports entre le signe et son récepteur. Position centrale dans le spectre des approches de la réception, la sémio-pragmatique considère à la fois l'importance d'allouer une existence autonome au signe (position « immanentiste ») et de définir le contexte régissant la communication (position pragmatique) sur le sens d'une œuvre. Cette approche tente de réconcilier les deux positions en les posant à l'intérieur du modèle de base de la communication : émetteur – message – récepteur. Un des avantages de cette approche est notamment la souplesse d'adaptation dont elle fait preuve à travers les disciplines de la communication (visuelle comme médiatique). Nous nous limiterons toutefois à la synthèse de deux tenants de cette approche : Umberto Eco et Roger Odin. Si nous tenons à traiter plus particulièrement de ces deux théoriciens,

---

<sup>34</sup> L'objet d'étude de la pragmatique constitue en grande partie le rapport entre les signes, le producteur et le récepteur. Elle se distingue de la sémantique de l'approche immanentiste (l'étude du signifié, c'est-à-dire ce que les signes désignent) et de la syntaxe linguistique (l'étude du rapport des signes avec d'autres signes).



c'est parce qu'ils questionnent de manière exemplaire le rapport entre l'émetteur et le récepteur dans notre cadre de recherche (les productions visuelles médiatiques).

Tout d'abord, dans ses nombreux ouvrages théoriques<sup>35</sup>, Umberto Eco énonce son approche de la lecture plurielle des œuvres narratives, dans lesquelles il inclut aussi la peinture, la photographie et le cinéma. En effet, les œuvres, par la pluralité d'interprétations qu'en font les lecteurs, possèdent un degré virtuellement infini de signifiés. Dans *Les limites de l'interprétation* (1992), Eco distingue différentes « intentions » de l'œuvre : *l'intentio auctoris*, *l'intentio lectoris* et *l'intentio operis*. Les deux premières renvoient aux deux actants classiques de la communication, à savoir l'auteur et le lecteur. Enfin, tandis que dans *l'intentio lectoris*, c'est le lecteur qui a la pleine liberté de l'interprétation du texte, dans *l'intentio operis*, c'est l'œuvre qui détermine ses propres « intentions ».

Dans le *De doctrina christiana*, saint-Augustin affirme qu'une interprétation paraissant plausible à un moment donné du texte ne sera acceptée que si elle est confirmée – ou du moins si elle n'est pas remise en question – par un autre point du texte. C'est cela que j'entends par *intentio operis*. (1992, p. 40)

Autrement dit, Eco fait du destinataire un lecteur modèle critique qui cherche à valider ses « conjectures interprétatives » à la lumière de leurs cohérences avec les propos du texte dont elles sont issues. Par conséquent, chaque individu recevant un

---

<sup>35</sup> Voir particulièrement *L'œuvre ouverte* (1962), *Lector in fabula* (1985) et *Les limites de l'interprétation* (1992).

message jouit de la liberté de l'interpréter différemment. En réaction à cette liberté presque illimitée du récepteur, Eco propose une « mécanique de la coopération interprétative dans les textes verbaux » (1985b, p. 7) où le lecteur doit valider ses interprétations grâce à des « signes » présents dans le texte et combler les « espaces de non-dit ». D'ailleurs, toute la réflexion développée dans *Lector in Fabula* (1985) s'appuie sur cette conception du lecteur comme actant de sa réception. En effet, pour le théoricien, « le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc » (1985b, p. 27). De la même manière, si le texte comporte des « espaces de non-dit » laissés libres au récepteur, sa rédaction ne peut être pensée sans un « Lecteur Modèle ». Autrement dit, le créateur cherchera (ou non) à réduire « l'ouverture » de son œuvre en tentant d'évaluer la direction d'interprétation que prendra un « Lecteur Modèle »<sup>36</sup>. La mise en place de cette stratégie limiterait par conséquent les possibilités de réception (et d'interprétation) du lecteur à celles de l'isotopie narrative<sup>37</sup>.

En pratique, le *lecteur empirique* cherchera à valider sa conjecture interprétative avec les propos du texte. Évidemment, le lecteur a la responsabilité que celle-ci soit formulée en accord avec « l'encyclopédie » référentielle de l'auteur et qu'il reconnaisse que l'auteur ait rédigé une œuvre se voulant cohérente. Ainsi, comme nous le dit Eco :

---

<sup>36</sup> Ce « schéma hypothétique » correspond à la notion de « Topic ». Pour Eco, « déterminer un topic signifie avancer une hypothèse sur une certaine régularité de comportement textuel », lequel fixe « les limites et les conditions de cohérence d'un texte » (Eco 1985b : 114).

<sup>37</sup> L'isotopie narrative est un procédé d'uniformisation du récit par son auteur. Elle consiste en une récurrence de signes et d'indices guidant le lecteur vers une interprétation convergente.

L'ensemble du texte – pris comme un tout organique – doit approuver cette conjecture interprétative, mais cela ne signifie pas que, sur un texte, il ne faille en émettre qu'une seule. Elles sont en principe infinies, mais à la fin, elles devront être testées sur la cohérence textuelle, laquelle désapprouvera les conjectures hasardeuses (1992, p. 41).

De la même manière, le lecteur d'une image interprétera ce qu'il voit selon les indices qui lui sont offerts. Il ne basera pas son interprétation uniquement sur les intentions présumées du créateur (cherche-t-il à m'informer, me tromper, ou encore jouer sur deux interprétations?), mais sur un réseau complexe d'interactions qui l'implique personnellement selon une série de décisions arbitraires, mais cohérentes avec les limites de l'isotopie. Toutefois, le récepteur limitera habituellement son interprétation en se fondant sur ses interprétations antérieures. Autrement dit, chaque lecteur est plus spontanément susceptible d'attribuer une signification familière à un signe qui se présente dans un contexte similaire à un signe qui lui est connu.


De son côté, l'approche de Roger Odin s'intéresse au spectateur davantage par le biais de son contexte de réception qu'au niveau de ses conjectures interprétatives. En effet, l'objectif sémio-pragmatique d'Odin s'oriente davantage comme modèle heuristique<sup>38</sup> d'analyse que comme théorie des processus interprétatifs. De plus, bien qu'il appuie ses théories en les appliquant sur de nombreuses études de cas filmiques, l'objectif du théoricien consiste à fonder une méthode d'analyse pouvant s'appliquer à

---

<sup>38</sup> Pour Odin, « une hypothèse heuristique est une hypothèse dont on ne cherche pas à savoir si elle est vraie ou fausse, mais qu'on adopte seulement à titre provisoire comme idée directrice dans la recherche des faits ». (2000b, p. 19)

tout signe, et ce, quel que soit son support ou langage. En effet, ce qu'il cherche avant tout à mettre en évidence est le mouvement contradictoire de la lecture d'un texte : à savoir une coexistence de la position « immanentiste » (le texte possède une signification propre) et de la position pragmatique (le texte est transformé par la lecture selon différents contextes).

Pour former son modèle sémio-pragmatique, Odin s'inspirera des modèles de communication interactionnels (tel que celui de Goffman), car ceux-ci développent une approche donnant au contexte une place déterminante. De plus, dans ces modèles de communication, le contexte devient « un "élément" au sens où l'on parle de l'air et de l'eau comme des éléments, un élément englobant dans lequel baignent les acteurs de la communication » (Odin 2000, p. 18). Toutefois, puisque ces modèles sont axés sur le lien social, il devient difficile de les utiliser pour analyser une communication médiatisée et différée (tels que la télévision, le cinéma ou l'article de journal). Dans cette perspective, Odin propose son propre modèle :

<b>Espace de l'Émetteur</b>	<b>Espace du Récepteur</b>
<b>E - - - - V - - - - -&gt;T</b>	<b>V T'←- - - - - R</b> 
<b>Contexte E</b> <b>Contraintes a, b, c, ...n</b>	<b>Contexte R</b> <b>Contraintes b, c, d, g,...n</b>

Le modèle que je suggère de construire pose une séparation radicale entre l'espace de l'émission et l'espace de la réception : lorsque, dans l'espace de l'émission, un Émetteur (E) donne naissance à un Texte (T),

dans l'espace de la réception, ce texte se trouve réduit à un ensemble de *vibrations* visuelles et/ou sonores (V) à partir desquelles le Récepteur (R) produira un texte (T') qui *a priori* ne saurait être identique à (T). Il s'agit d'un modèle de *non-communication*. (Odin 2000b, p. 18-19)

En assumant une position de « non-communication », Odin espère mettre en évidence le caractère problématique de celle-ci et, par le fait même, les nombreuses contraintes inhérentes à son processus. Ces nombreuses contraintes contextuelles limitant les possibilités des actants (l'émetteur et le récepteur) ne sont cependant pas à prendre de manière péjorative. Au contraire, c'est l'ensemble de ces contraintes, dans lesquelles baignent les actants, qui pourra déterminer le degré de la « réussite » de la communication. C'est de cette manière qu'Odin vient rejoindre la question du contexte des modèles de communication interactionnels. Toutefois, il faut spécifier que le terme *contexte* chez Odin ne doit pas être compris au même sens que dans le modèle de Jakobson. Il est plutôt « l'ensemble des contraintes qui régissent la production de sens » (2000b, p. 21).

En résumé, alors qu'Eco tente de théoriser l'abondance et les limites des lectures possibles du signe existant entre l'auteur et son lecteur empirique, Odin tourne son questionnement vers toutes les contraintes qui conduisent vers cette multiplicité de sens du signe. Les deux approches se rejoignent donc sur le caractère problématique de la réception. Puisque notre étude s'intéresse à la relation du récepteur avec l'image numérique dans une relation de limites et de contraintes, la position qui nous est offerte par ces deux tenants de l'approche sémio-pragmatique est idéale. En effet, en plus de

nous offrir une position solide et bien documentée, elle a l'avantage de nous fournir un modèle d'analyse sur lequel appuyer notre réflexion. Toutefois, le modèle sémiopragmatique n'est pas descriptif, mais « il vise à permettre de se poser des questions sur le fonctionnement (ou le non-fonctionnement) des processus communicationnels » (Odin 2000b, p. 19). Ainsi, afin de nous aider à répondre à notre objectif de recherche, nous proposons d'aller chercher deux notions centrales complémentaires à la sémiologie qui décrivent de manière adéquate les contraintes se situant dans l'espace de réception : l'horizon d'attente et l'habitude interprétative.

### ***Théoriser les contraintes de la réception***

L'une des premières contraintes contextuelles de la réception est sans aucun doute la notion d'horizon d'attente. L'horizon d'attente est propre à chaque lecteur et est constituée de ses expériences passées ainsi que sa connaissance de la littérature. En somme, l'horizon d'attente définit le rapport chez un lecteur entre le texte-référent et le reste de la littérature (ou du genre auquel il appartient). Ce concept est introduit dans les études sémiotiques par le théoricien de la réception Hans Robert Jauss. Celui-ci identifie trois facteurs qui régissent cette notion : « l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne » (1978, p. 49).

Ainsi, l'attitude (et les attentes!) d'un spectateur d'un film d'aventure ne sera pas la même que pour celle d'un documentaire. Afin de permettre au spectateur d'orienter le mieux possible son horizon d'attente, l'œuvre mettra à sa disposition toute une série de codes : le titre, l'esthétique de l'affiche, le ton de la bande-annonce, le synopsis, les « têtes d'affiche », la thématique générale, l'appartenance à un genre filmique, etc. Ces signaux viendront modifier l'attitude du spectateur par rapport à l'œuvre par le biais d'un pacte qui instaure un horizon d'attente spécifique. Enfin, de manière générale, une fois les attentes fixées, il sera difficile pour le spectateur de revenir sur son horizon d'attente, car les premiers signes d'une œuvre fonctionnent comme des « marqueurs génériques » de la réception (Fowler 1982).

Jauss proposera également d'introduire une distinction entre l'« horizon d'attente littéraire », lequel régit la structure intralittéraire, et l'« horizon d'attente social », responsable des contraintes de réception (code esthétique, disposition intellectuelle, expérience de vie, etc.). Bien entendu, notre intérêt se pose plus particulièrement sur l'« horizon d'attente social », car il est conditionné par le contexte socioculturel du récepteur. Autrement dit, la réception de l'œuvre est inscrite dans une époque et un contexte précis qui oriente forcément sa lecture. Le lecteur s'inscrit dans son époque, il a une vision précise du monde, des goûts esthétiques spécifiques, etc. Toutefois, si l'« horizon d'attente social » avait, pour Jauss, un objectif de contextualisation sociohistorique, nous chercherions aussi à nous rapprocher de la notion de contexte établie par Odin. Enfin, cette notion des théories de la réception vient rejoindre

davantage la pragmatique, car considérer le contexte socioculturel en vient à théoriser moins le signe que sa lecture.

Cela nous amène à traiter la seconde contrainte contextuelle de la réception : l'habitude. Nous empruntons cette notion à la sémiotique pragmatique de Charles Sanders Peirce lequel considère la notion d'habitude (ou « *habit-taking* ») en tant que catégorie de l'univers et son évolution<sup>39</sup>. Plus simplement, l'habitude se base sur la propension humaine à créer des rapports d'analogie. Par conséquent, l'habitude ne repose pas seulement sur la linguistique, mais implique individuellement le récepteur en fonction de ses expériences interprétatives passées, son « encyclopédie » (Eco 1979) personnelle et collective, sa disposition à l'acte communicatif... bref, toute une autre série de contraintes contextuelles. De cette manière, l'habitude constituerait un dispositif conditionné qui apparaîtrait suite à une répétition successive de la même interprétation d'un même signe sous des conditions similaires. Plus un individu interprète un signe d'une certaine manière, plus l'habitude s'ancre profondément et plus il lui est difficile de s'en défaire.

Un bon exemple de l'habitude visuelle est la tendance humaine à traduire un signe en signification familière. Par exemple, il est très commun de projeter un visage sur l'avant d'une voiture ou une prise électrique ou encore différentes images sur les formes

---

<sup>39</sup> Peirce dresse trois catégories (ou éléments actifs) qui régule l'univers et son évolution : le hasard, la loi et l'habitude. Les théories de Peirce à ce sujet étant plutôt complexes, nous nous référons aux travaux d'Eco, lesquels sont fortement inspirés de ceux de Peirce, pour développer la synthèse de cette notion. Pour une introduction sur les théories peirciennes, voir, en suppléments de ceux d'Eco, les écrits de Martin Lefebvre.



des nuages. Au quotidien, cette habitude de projection visuelle nous permettrait d'attribuer un sens aux représentations plus abstraites, de nous identifier et interagir avec des objets non vivants ou assigner des émotions ou des identités là où elles n'existent pas. Plusieurs formes artistiques utilisent ce phénomène à leur avantage, notamment la bande dessinée et les films d'animation.

Une multitude d'habitudes visuelles ont été construites à travers l'histoire de l'art. En effet, les spécificités des signes visuels et les différentes techniques de représentation ont construit des habitudes visuelles importantes, lesquelles guident la réception du spectateur. Ernst Gombrich, dans son ouvrage *L'Art et illusion* (1960), explore la question du changement des habitudes de style (ou des genres) de la représentation<sup>40</sup>.

La représentation n'est donc pas une réplique exacte d'une chose réelle. Il n'est même pas nécessaire qu'elle ressemble au motif. Les artisans de Jéricho savaient bien qu'il est possible de distinguer un œil d'un coquillage, de même que Picasso sait distinguer une voiture d'un crâne de babouin; mais, dans un certain contexte, ils savaient que l'un pouvait représenter l'autre. Ces objets disparates appartiennent à une même catégorie parce qu'ils sont capables de susciter des réactions similaires. [...] L'image ne tire pas sa valeur de la perfection de la ressemblance, mais de l'efficacité qui lui est reconnue dans le contexte d'une action (1960, p. 147).

---

<sup>40</sup> Une des habitudes la plus célèbre et théorisée dans ce domaine est le «paradigme de la perspective» de la Renaissance. Voir notamment l'essai d'Erwin Panofsky (1991), le livre d'Ernst Gombrich (1960) ou encore celui de Pierre Francastel (1977).

En résumé, la représentation visuelle ne prendrait pas nécessairement sa source dans la *mimèsis*, mais dans la capacité humaine de développer l'habitude de reconnaître une représentation dans certains contextes.

### **Quelles contraintes de réception de l'image numérique?**

La question de l'habitude et de l'horizon d'attente de la réception de l'image dans sa perspective technique a ainsi intéressé de nombreux artistes, théoriciens et critiques de l'histoire de l'art de Clément Greenberg à Jacques Aumont, en passant par Vassili Kandinsky, Sergei Eisenstein, Ernst Gombrich et Roland Barthes. Cette considération inspirera aussi la fondation d'une branche visuelle de la sémiologie, de Fernande Saint-Martin<sup>41</sup> au Groupe  $\mu$ <sup>42</sup>. En somme,

[I]l'un des débats les plus vifs, et les plus importants, sur la question du dispositif a consisté à évaluer l'incidence, dans la valeur symbolique de ce dispositif, des facteurs techniques – non seulement parce que, pendant très longtemps, on a implicitement considéré que les facteurs techniques avaient leur logique propre, leur développement autonome, et que des révolutions dans les modes de pensée ou de vision pouvaient provenir de révolutions techniques, mais parce que, plus profondément, cette question est celle même des moteurs de l'histoire, donc, lointainement, celle des *causes* des phénomènes sociaux et symboliques. (Aumont 2011, p. 136)

---

<sup>41</sup> Dans son ouvrage *Sémiologie du langage visuel* (1987), la théoricienne présente une méthode d'analyse des objets visuels qui constituent, selon elle, un système de signes et un langage indépendant de la linguistique.

<sup>42</sup> Dans leur *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image* (1992), le groupe s'applique au «projet très vaste» de formuler la théorie d'une sémiotique et d'une rhétorique de la communication visuelle.

Les considérations techniques entourant la production des images dont parle Aumont ne sont pas si différentes des préoccupations énoncées par les artistes et théoriciens de l'art numérique. Ainsi, comme les artistes et les théoriciens ont étudié de quelles manières les révolutions techniques ont bouleversé les modes de pensée et de vision, notre préoccupation est de chercher si le numérique a entraîné une modification de ces modes de pensée et de vision des images actuelles. Or, avant de pouvoir répondre à ces questions, il serait primordial d'analyser comment chacune des techniques précédant le numérique a contribué à la mise en place des habitudes et attentes de réception visuelle du spectateur. En effet, étudier le dispositif demande nécessairement un passage par l'histoire, car le dispositif (ainsi que ses traditions de réception) n'existe pas hors de son contexte historique.

Nous débuterons notre analyse avec les techniques de la captation, à savoir plus exactement avec l'appareil photographique. Tout comme le numérique, l'apparition de la technique photographique allait révolutionner le mode de diffusion et de réception des images. En effet, déjà au milieu du XXe siècle, Walter Benjamin, dans son célèbre essai *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* ([1935] 1955), insiste sur l'importance de la photographie en tant qu'élément perturbateur de toute une tradition artistique. Cette « nouvelle technique » (et ces « nouvelles images ») entraînera une véritable révolution des horizons d'attente et des habitudes de réception d'images. Notre troisième chapitre débutera donc par cette tradition, pour ensuite explorer celles du cinéma et de la vidéo.

### ***3. Les habitudes de réception des techniques de la captation***

La reproduction photomécanique constitue non seulement l'indice d'une participation active de la photographie à la culture industrielle, mais le symptôme de sa contribution à la reconnaissance de la vitesse, de l'instantanéité, de l'actualité, autant de vertus que les médias de masse promouvront au moyen de la photographie, justement, comme attributs principaux de la modernité.

Vincent LAVOIE, *Maintenant. Images du temps présent.*

Si la reproduction a toujours fait partie de la tradition artistique (pensons notamment à la gravure), la photographie, un procédé automatique, vient révolutionner le statut de l'art en permettant sa diffusion massive. Pour Walter Benjamin, cette conséquence amène non seulement la transformation de la production artistique, mais surtout vient interroger sa « valeur d'authenticité ». « [D]ès lors que le critère d'authenticité n'est plus applicable à la production artistique, toute la fonction de l'art se trouve bouleversée. Au lieu de reposer sur le rituel, elle se fonde désormais sur une autre pratique : la politique » (2009, p. 24-25).

Cette remise en question de la fonction de l'art « à l'époque de sa reproductibilité technique » n'est pas sans rappeler celle des théoriciens de l'image à l'avènement du numérique. En effet, les théoriciens des deux époques relèvent comment une nouvelle technologie vient questionner le statut de l'œuvre dans sa tradition artistique. Il est intéressant de voir comment la critique de cette nouvelle technologie s'ancre dans une

remise en question de la fonction sociale de l'œuvre. Toutefois, nous pouvons nous questionner si, au-delà de cette dimension, il n'y aurait pas une remise en question de la tradition de la perception visuelle. Ainsi, tout au long de ce chapitre, nous tenterons d'inscrire chacune des techniques de la captation (de la photographie à la vidéo en passant par le cinéma) dans son contexte sociohistorique afin de déterminer les horizons d'attente et les habitudes qu'elles ont émises tout au long de l'histoire visuelle. Ce faisant, nous pourrions établir comment ces techniques ont contribué de manière spécifique à l'élaboration des rapports entre l'image et son spectateur.

### ***Deux conceptions de l'image automatique***

Considérée comme véritable révolution dans l'histoire de l'art, l'automatisation d'un procédé de la représentation qui caractérise la photographie vient se poser en tant qu'enregistrement objectif du réel, dépassant ainsi les intentions de son technicien<sup>43</sup>. En conséquence, cette automatisation se divise en deux approches différentes de la révolution photographique : la tendance exploratrice de la technique, selon laquelle il faut explorer les nombreuses possibilités techniques et artistiques propres de l'appareil et la tendance imitative de la technique, qui voit la photographie comme l'outil absolu de la représentation dans sa tradition d'imitation du réel.

---

<sup>43</sup> Cette vision est spécifique à une philosophie humaniste de la technique. Toute angoisse (Ellul, 1977; Baudrillard, 1968) ou fétichisme (Séris, 1994; Dagognet, 1989) de cette vision laissée à part, elle se définit dans une philosophie de l'autonomie relative de l'objet technique. Voir Gilbert Simondon (1958), Jürgen Habermas (1968) ou encore Bruno Latour (1992).

Issue d'une longue gestation dans les laboratoires scientifiques, il n'est pas étonnant que le procédé photographique ait d'abord été reconnu en tant qu'appareil de représentation réaliste du monde. Cela a eu une double conséquence au niveau du statut de la technique : une diminution de ses attributs artistiques, et une mise en valeur de son caractère scientifique. Dans le contexte positiviste de son invention, les attributs accordés à l'appareil (finesse et objectivité) ont permis d'exacerber la qualité empirique de la photographie. Grâce tout d'abord au discours d'Arago lors du dévoilement du daguerréotype<sup>44</sup>, puis d'autres artistes et théoriciens après lui, la photographie s'impose en tant que « témoin objectif du réel ».

André Bazin, premier théoricien du réalisme photographique, donne métaphoriquement un caractère religieux à la photo en proposant la « révélation » photographique comme aboutissement de la tradition mimétique. *La Chambre Claire* de Roland Barthes (1980) est aussi reconnue en tant qu'important traité de la charge du réalisme photographique. L'auteur s'interroge sur l'essence de la photographie en partant d'une réflexion très personnelle (la photographie peut-elle « ressusciter » sa défunte mère?), et en explorant les différentes limites de la technique. Sommairement, pour Barthes, la ressemblance de l'image à son objet n'est pas l'essence de la photographie, car elle laisse le spectateur perpétuellement insatisfait de son désir de retrouver ce qui a été et qui n'est plus. Ainsi, l'essence de la photo constitue cette

---

<sup>44</sup> Pour l'astronome et physicien François Arago, alors secrétaire de l'Académie des sciences, la finesse du détail et l'objectivité des épreuves de l'appareil constituaient les atouts essentiels de l'invention de Daguerre. Il insistera donc sur ces propriétés pour le « vendre » à l'État français, lequel en fera l'acquisition en 1839. Pour en connaître davantage sur le sujet, voir François Brunet (2000).

caractéristique de montrer ce qui est et qui n'est plus : le célèbre « ça-a-été » barthien. Plus encore, la propriété fondamentale de la photographie pour Barthes n'est pas de dire ce qui n'est plus, mais plutôt « à coup sûr », ce qui a été, c'est-à-dire la propriété référentielle inhérente à la photographie.

Jacques Aumont et Michel Marie (1983) vont également reprendre certains concepts du réalisme photographique en théorisant le concept d'« impression de réalité » qui caractérise les productions cinématographiques. Cette théorie sera enfin catégoriquement disputée par le théoricien François Soulages. L'auteur de *l'Esthétique de la photographie* (1998), en plus de s'opposer au principe du réalisme photographique, va suggérer de le remplacer par son propre principe : la « photographicit<sup>45</sup> ».

Parallèlement à l'idéologie « ontologique » de Barthes s'est construite une perspective basée sur les qualités esthétiques de la technique photographique. Cette école, issue historiquement de l'ouvrage de l'artiste et philosophe Henry Fox Talbot (*The Pencil of Nature*, 1844), propose que l'essence de la photographie repose dans ses nombreuses possibilités créatives, lesquelles permettent de révéler la réalité de manière nouvelle et ingénieuse. Dans cette optique, Siegfried Kracauer (1960) soutient entre autres qu'une des propriétés de la photographie est de révéler des choses qu'on ne pourrait voir autrement (« things normally unseen »). De manière similaire, Susan Sontag (1983) soutient que la photographie, bien plus qu'un moyen technique

---

<sup>45</sup> Ce concept désigne les possibilités photographiques de la technique, qui pour l'auteur, ne peut inclure le réel, ce dernier étant « imphotographiable » (1998, p. 71).

d'imitation, possède intrinsèquement la possibilité de représenter l'essence des expressions recherchées par les artistes modernes (des impressionnistes aux surréalistes, en passant par les dadaïstes et les expressionnistes).

Enfin, au-delà d'une série de discours autour de son procédé, la photographie se lie à l'air du temps de son époque et convoque une nouvelle relation entre le spectateur et l'image. La photographie représente notamment de manière exemplaire l'époque qui a connu son développement technique : la révolution industrielle. Ainsi, avec le développement de la technique, sa démocratisation a eu pour effet le développement de ses usages sociaux. « La révolution médiatique » qu'a engendrée le développement photographique<sup>46</sup> va transformer l'objet-photographie en objet de consommation médiatique : l'image quotidienne, une sorte de mémoire collective et sociale, est née.

### ***La photographie comme objet de médiation***

Cette volonté de représenter la mémoire du réel donnera également naissance à un nouveau métier, le photoreporter. Les premiers reportages photographiques remontent à la guerre de Crimée de 1855, soit presque aux débuts de la photographie. Si la technique ne permettait pas encore à ce moment-là de capter des images des batailles, les photographes pouvaient immortaliser les champs éventrés et les ruines causées par le combat. Avec ces images, le traumatisme des spectateurs de voir des images de la guerre (et pas seulement des gravures) devient réel. Toutefois, la première couverture complète d'un conflit armé sera celle de la guerre de Sécession. Comptant des milliers

---

<sup>46</sup> À ce propos voir l'ouvrage dirigé par Michel Frizot (1994).



d'images prises sur une période de quatre ans, les photographies de ces reportages dénonceront à chaque famille américaine la terrible réalité de la guerre.

Au-delà des conflits armés, le photojournalisme apportera un nouveau rapport à l'image : après la conquête de son propre environnement, le spectateur, à l'aide du photographe, part à la conquête du monde. « Dès 1920, le photographe était devenu un héros moderne, au même titre que l'aviateur ou l'anthropologue [...]. Les lecteurs de la presse populaire étaient invités à "accompagner [le] photographe à la découverte" de nouveaux royaumes » (Sontag 2008, p. 130). Cette discipline prendra particulièrement racine aux États-Unis et fleurira spécialement des années trente aux années cinquante. Cette époque, surnommée « l'âge d'or du photojournalisme », verra jaillir des photographes majeurs tels que Robert Capa et Eugène William Smith. Leurs photographies viendront lentement constituer un patrimoine visuel, lequel se transformera en une forme de mémoire collective. Toutefois, « c'est assurément la diffusion médiatique, la multiplication de l'image aux yeux de chaque lecteur qui a engendré le besoin d'images et la progression vers une plus grande proximité avec l'événement » (Frizot 1996, p. 54).

Encore aujourd'hui, la photographie occupe une place considérable dans le domaine de la représentation du quotidien, que ce soit des événements internationaux aux images plus banales (tels que les faits divers, les publicités, etc.). Ainsi, l'historien de la photographie Michel Frizot soutient l'importance du rôle qu'occupent actuellement les photographes dans notre interprétation des événements médiatisés.

Au XXe siècle, c'est au photographe que revient la redoutable responsabilité d'être « face à l'histoire » ; non que les autres acteurs (les hommes politiques, les militaires, ou plus généralement les simples victimes de l'histoire) ne soient au premier rang : mais trop explicitement au cœur même de l'histoire pour en rapporter cette vision froide, sinon mécaniste, qui semble caractériser le siècle désormais. Si l'histoire, pour nous aujourd'hui, a tel ou tel visage, tel ou tel geste, c'est bien par la photographie que cette image est advenue (1996, p. 53).

En résumé, chez Frizot, le spectateur aurait attribué à l'image photographique la valeur d'information et au photographe, le rôle de gestionnaire de son savoir<sup>47</sup>. Si nous pouvons garder quelques réserves sur le caractère absolu de cette opinion, nous sommes d'accord avec l'énoncé plus général que la photographie a engendré une relation que le spectateur entretient toujours avec les images ; car c'est elle qui a pu révéler ce que l'œil ne voit pas, et ce, dans l'ordre du microscopique comme du lointain.

### **L'espace de la réception chez le spectateur de la photographie**

Si les théoriciens de la photographie se divisent en deux perspectives, c'est en partie parce que la photographie comme objet d'étude se scinde en deux catégories : l'acte lui-même (de prendre ou de regarder l'image) et l'objet-photographie. De la même manière, les sémioticiens ayant étudié le procédé s'inclinaient généralement davantage vers l'une ou l'autre des tendances selon leur tradition sémiotique. Ainsi, les

---

<sup>47</sup> Cette théorie est également partagée par la photographe Berenice Abbott pour qui : « le photographe n'est plus défini comme un artiste, un journaliste ou un réformateur social, mais comme un historien » (Lugon 2001).

« immanentistes » (suivant la tradition européenne de Saussure, Hjelmslev ou Greimas) s'intéressaient au signe photographique, tandis que la tradition américaine (depuis Peirce) se focalisait sur la question du statut indiciel et iconique de l'image, c'est-à-dire le rapport de contiguïté et le rapport de représentation (ou de ressemblance) qui existe entre une image et son référent. Ainsi, autant les deux branches de la sémiotique se critiquaient poliment (mais ouvertement<sup>48</sup>), autant chacune d'elle se repliait obstinément sur leurs points de vue.

Dans un camp comme dans l'autre, ce n'était pas tant la photographie en tant que pratique (ou objet spécifique) qui était étudiée<sup>49</sup> que l'image générale qu'elle engendre, les deux approches laissant par la suite une place de plus en plus importante au spectateur. Cela engendrera un « tournant sémiotique » (Fabbri 1998) de l'étude du signe à celle de la signification, lequel, pour Jan Baetens, « est capital », en grande partie parce que l'image sera alors examinée « comme tout objet sémiotique, [c'est-à-dire] en termes de codes, de conventions, d'apprentissage, de communication, bref de négociation de sens » (2008, p. 18). De plus, certaines études de la photographie glisseront de la signification du signe à ses emplois ou encore prendront un tournant du côté de la sociologie ou de l'histoire de l'art. Enfin, parallèlement à cette poussée interdisciplinaire, les études de la tradition peircienne se multiplieront.

---

<sup>48</sup> Les contestations croisées de chacune des écoles étaient perceptibles à même les ouvrages théoriques : le livre de Jean-Marie Floch (1987) n'hésite pas à critiquer l'approche peircienne, qu'il qualifie d'« utopiste »; comme les écrits de Jean-Marie Schaeffer contestent ouvertement l'approche européenne en rédigeant dans son introduction « [L]'image photographique considérée en elle-même n'est pas un message » (1987, p. 10).

<sup>49</sup> Même dans les théories où la photographie joue un rôle important (celle du Groupe  $\mu$  (1993) ou de Jean-Marie Floch (1987) par exemple), elle se présente souvent en tant que modèle heuristique, laquelle aide à mieux appuyer les réflexions d'une théorie générale de l'image.

Toutefois, comment la photographie trace-t-elle une relation spécifique dans son rapport au spectateur? Cette question, abordée notamment par Jean-Marie Schaeffer<sup>50</sup>, vient nous aider à identifier certaines limites contextuelles du procédé photographique. En effet, alors que la plupart des approches théoriques cherchent à identifier la nature spécifique du procédé<sup>51</sup>, nous proposons plutôt d'envisager le signe photographique à partir de ses contextes de réception. Le contexte de réception de la photographie prendra forme dans ce qu'Anne Sauvageot a appelé « l'espace figuratif de la Renaissance » (1997) caractérisé par l'usage de la perspective et de la *camera obscura*, mais aussi dans les modes esthétiques de la représentation de l'époque. De la même manière, le théoricien de la photographie André Rouillé inscrit, comme Bazin avant lui, la « lecture » de la photographie dans une certaine tradition de la représentation. Ainsi, pour l'auteur, « la photographie parachève, rationalise et mécanise l'agencement qui s'est imposé en Occident à partir du *Quattrocento* : la forme symbolique de la perspective, l'habitus perceptif qu'elle suscite, et le dispositif de la *camera obscura* » (2005, p. 76).

Jean-Marie Schaeffer viendra toutefois remettre en cause cette association du principe optique entre la *camera obscura* et la photographie en soulevant la nature indicielle de cette dernière. En effet,

---

<sup>50</sup> « Je pars de l'idée que l'image photographique est essentiellement (mais non exclusivement) un signe de réception. Je soutiens donc qu'il est impossible de la comprendre pleinement dans le cadre d'une sémiologie que définit le signe au niveau de l'émission. » (1987, p. 9-10)

<sup>51</sup> La question de la spécificité typiquement moderniste (Greenberg, Fried, Cavell) a été reprise, tel que vu précédemment, non seulement par les sémioticiens (Bazin), mais par les théoriciens de l'art (Kracauer).

[la photographie] renferme toujours un hiatus virtuel entre le dispositif purement optique, support d'une image aérienne éventuelle, et l'appareillage optico-chimique complet en tant qu'il est le support d'une empreinte chimique. Dans le cas de la camera obscura, on assiste bien à une reproduction, non seulement du visible, mais du vu, puisque c'est en partant d'une image aérienne et de sa projection rétinienne que le peintre va exécuter son dessin. Rien de tel en photographie : la production de l'empreinte est un processus autonome qui n'est pas nécessairement médiatisé par un regard humain (1987, p. 22).

Dans ce cas, ce qui est intéressant de découvrir sont *les attentes et les habitudes qui vont se construire chez le spectateur suite à l'avènement de la technique photographique*. En retournant voir ce que les théoriciens de l'image photographique ont proposé, il nous est possible d'identifier trois principes fondateurs de la réception de l'image photographique :

- l'association du procédé à une imitation exacte du réel (comme outil de transposition du réel) grâce à son procédé automatique;
- l'industrialisation et la médiation massive de la photographie qui cause des changements profonds dans le statut de l'image; et
- l'attente plus générale que la photographie révèle ce que l'œil ne voit pas, et ce, dans l'ordre du microscopique comme du lointain.

Ces principes, comme nous l'avons vu, se lient de manière exemplaire à l'air du temps ayant vu le développement de l'appareil photographique. Ces images publiées dans la presse, les ouvrages théoriques et les magazines, s'appuyant sur le caractère

« authentique » de la photographie, viendront enraciner une habitude de réception des images captées : la lecture de l'image comme mémoire du réel. Enfin, si aujourd'hui, « par l'intermédiaire des machines à faire et reproduire des images, nous pouvons nous approprier une chose sur le mode de l'information (et non celui de l'expérience) » (Sontag 2008, p. 213), le rapport entre le récepteur et l'image en est profondément transformé.

### ***L'image automatique en mouvement***

De la même manière dont les techniques de la captation ont libéré la peinture de son devoir de réalisme (Bazin 1944), la photographie et le cinéma cherchent moins à « représenter » que réduire, voire éliminer, la distance entre un objet et son spectateur. Ainsi, à sa naissance, le cinéma fut davantage considéré comme l'évolution technologique de la photographie qu'une technique en soi. Par conséquent, pour le théoricien du cinéma François Jost, « [le] cinéma, baptisé d'abord "photographie animée", a gardé la trace du régime de croyance sur lequel il était fondé » (1998, p. 82). Roland Barthes a lui-même tenté de simplifier l'image cinématographique à un ensemble de photogrammes, mettant ainsi l'accent sur une évolution (plutôt qu'une révolution) de la captation. Toutefois, il n'a pas été le seul théoricien majeur à en faire autant. Dans son article « Ontologie de l'image photographique » (1944), André Bazin en vient à une conclusion semblable.

L'image peut être floue, déformée, décolorée, sans valeur documentaire, elle procède par sa genèse de l'ontologie du modèle : [...] Ces ombres

grises ou sépia, fantomatiques, presque illisibles, ce ne sont plus les traditionnels portraits de famille, c'est la présence troublante de vies arrêtées dans leur durée, libérées de leur destin non par les prestiges de l'art, mais par la vertu d'une mécanique impossible; car la photographie ne crée pas, comme l'art, de l'éternité, elle embaume le temps, elle le soustrait seulement à sa propre conclusion. [...] Dans cette perspective, le cinéma apparaît comme l'achèvement dans le temps de l'objectivité photographique (1985, p.14).

Cependant, bien que plusieurs théoriciens aient utilisé l'objectivité afin de faire le rapprochement entre les techniques de la photographie et du cinéma, le flux de l'image cinématographique établit une distinction claire entre les deux techniques. Alors que la photographie imprègne notre mémoire d'un moment précis, l'image cinématographique défile perpétuellement sous nos yeux. Pour cette raison, Susan Sontag affirme qu'« [il] est possible que les photos soient plus mémorables que les images animées, car elles délimitent des tranches de temps; elles ne défilent pas » (2008, p. 35).

Cette idée de permanence de l'image photographique face au flux cinématographique est contestée dans le texte de Régis Durand *Le regard pensif* (1988). L'auteur précise que l'écoulement filmique appelle au souvenir alors que la photographie s'impose en tant que présence. La différence temporelle et spatiale entre l'image cinématographique et l'image photographique se présenterait en somme dans le caractère événementiel de la projection. Ainsi, chaque image projetée serait un événement unique, laissant aussitôt sa place à la suivante.

Du côté de la sémio-pragmatique, l'image cinématographique sera reconnue en tant que puissant générateur de narrativité (Odin 2000a). Ainsi, selon Odin, il y aurait une distinction flagrante entre « l'effet de fiction » au cinéma et en photographie<sup>52</sup>. En effet, selon lui, la photographie semble a priori moins disponible à la « fictionnalisation ».

Bien que, comme le cinéma, elle ait été historiquement conçue pour figurativiser, la photographie rend très difficile l'effacement du support. C'est qu'une photographie s'affiche d'abord comme un objet, un objet qu'on peut passer de main en main, toucher, tourner, retourner, jeter ou déchirer avec rage. Certes, il est possible de faire tout cela avec la pellicule d'un film, mais le *film-pellicule* (c'est lui qui a le statut d'objet) n'est pas le *film-projection* (l'ensemble des vibrations lumineuses et sonores produites par l'appareil de projection et servant à constituer le « signifiant imaginaire ») qui seul permet d'accéder au *film-texte* (2000, p. 154).

Ainsi, Odin établit une distinction entre le film en tant qu'expérience (la projection) et le film en tant qu'objet (la pellicule, les photogrammes). En somme, si en photographie l'expérience visuelle se fait à même l'objet, ce n'est pas le cas des images cinématographiques. Par conséquent, pour le spectateur, voir un film n'implique pas d'avoir une relation directe avec son objet-référent. Non seulement cela augmente l'intimité relative de la relation entre le spectateur et la photographie, mais cela réduit l'« aptitude fictivisante » (2000, p. 154). Toutefois, cela ne veut pas dire que la

---

<sup>52</sup> Pour Philippe Dubois, l'image photographique renvoie à un « effet de réalité », lequel correspond « à la ressemblance existant entre la photo et son référent » (1988).



photographie ne possède pas, comme le cinéma, cette possibilité narrative : elle se distingue toutefois fondamentalement de celle produite par l'image cinématographique.

En photographie, le récepteur est face à l'objet, c'est un effet de référence qui ressortira en premier, c'est-à-dire l'effet d'être renvoyé au moment de l'acte de sa production (Dubois 1990). Ainsi, « face à une photographie, l'effet fiction ne peut naître que de l'*effacement* de la photographie, *quand je me fais mon cinéma* » (Odin 2000a, p. 156). Au cinéma, le récepteur n'a pas besoin de générer sa propre narrativisation, le flux des images produit un effet de présence : « [l]e spectateur de cinéma ne vise pas à avoir-été-là, mais un être-là vivant » (Metz cité dans Odin 2000a, p. 155). En effet, l'expérience de l'image filmique, avant d'être l'utopie immersive de Bazin ou de Youngblood<sup>53</sup>, est celle de la réception du spectateur. L'effet de présence cinématographique autorise le spectateur à ignorer la « valeur indicielle », car le monde lui est présenté devant ses yeux. Pour ce faire, la lecture « fictionnalisante » s'appuie aussi sur le rituel filmique.

La salle de projection doit isoler les spectateurs du monde environnant, rabattre les regards sur l'écran. Tous convergent vers la même image. Tous les yeux occupent en même temps la même place derrière la caméra, ou devant la visionneuse, le lieu même où s'est tenu à l'origine c'est-à-dire pendant le temps du faire, l'œil du réalisateur. (Il y a là un effet puissant de synchronisation et de massification, de « mise en forme de la perception », de « résonance », que ni la peinture, ni la photo, ni même les arts de la scène ne sauraient avoir) (Couchot 1994, p. 71-72).

---

<sup>53</sup> Voir «Le mythe du cinéma total » (Bazin, [1962] 1985) ainsi que Gene Youngblood (1970).

En ces termes, Couchot pourrait faire écho à la théorie du dispositif de Baudry, lequel décrit l'état psychique du spectateur au cours de la projection du film<sup>54</sup>, ou encore la figure du spectateur chez Christian Metz. Ainsi, il faut rendre compte, tel que le fait Kessler dans son article « La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire », que « le régime discursif où cet effet cinéma se manifeste le plus efficacement, régime qui a dominé l'institution cinématographique jusqu'à aujourd'hui, c'est le film de fiction narratif-représentatif classique » (2003, p. 24).

### **Du réalisme photographique au spectacle cinématographique**

Tel que l'a proposé André Gaudreault à la fois dans son ouvrage *Cinéma et attraction* (2008) et son article « Un média naît toujours deux fois... » (en collaboration avec Philippe Marion, 2000), le cinéma « des premiers temps » ne serait pas le fruit d'une invention médiatique, mais plutôt d'un processus culturel et social. Ainsi, lorsque Barthes ou Bazin auraient « réduit » la cinématographie à une série de photos mises en mouvement, ils n'auraient pas nécessairement fait fausse route. L'étude du mouvement aurait en effet pris place depuis un certain temps et, plus spécifiquement, celle incluant les techniques de la captation remonte aux études de Muybridge et Marey<sup>55</sup>. De plus, la fascination première des journalistes et théoriciens de l'époque n'était pas tant le potentiel « fictionnalisant » de ces dispositifs, mais plutôt leur « impression de la

---

<sup>54</sup> Baudry évoque d'ailleurs le mythe de la caverne de Platon comme analogie à ce qu'il nomme « effet cinéma » sur le spectateur, lequel « régresse » à un stade similaire à celui du dormeur, voire même du fœtus.

<sup>55</sup> Bien que leurs techniques respectives soient légèrement différentes, l'objet d'étude de ces deux scientifiques et photographes était semblable : la décomposition du mouvement.

réalité ». Or, si le cinéma des attractions s'oppose au cinéma « narratif-représentatif classique »<sup>56</sup>, il ne le fait qu'au niveau de sa réception (et non de son dispositif). Ainsi, étudier comment un seul dispositif (le cinématographe) a donné naissance à deux mouvements opposés nous aidera à tracer sa relation spécifique dans son rapport au spectateur.

Selon Tom Gunning (1990), l'histoire du cinéma aurait été écrite dans un contexte d'hégémonie du cinéma « narratif-représentatif classique ». Par exemple, les premiers réalisateurs (tels que Méliès et Porter) furent principalement étudiés pour leurs contributions au niveau du montage, alors même que l'essence de leurs œuvres n'était pas dominée par la même emprise du récit que connaît aujourd'hui le cinéma. Il note également que, jusqu'au début du XXe siècle, le film d'actualité jouait non seulement un rôle plus important que ceux « de fiction », mais qu'il les excédait en nombre!

La tradition cinématographique, telle que nous la connaissons aujourd'hui, est bien loin de celle des cinéastes de l'époque. En effet, même dans les films plus narratifs de Méliès, le concept de scénario n'avait pas l'importance que nous lui accordons aujourd'hui. Pour le réalisateur du *Voyage dans la lune* (1902), le scénario servait plutôt de prétexte pour la mise en scène de ses effets visuels. De cette manière, Gunning entend que les Lumières comme Méliès ou Porter entretenaient un objectif similaire à l'égard du

---

<sup>56</sup> Il s'agit également de la thèse de Tom Gunning pour qui le cinéma narratif (analysé par Christian Metz) contraste avec le cinéma des attractions. Voir Gunning (1990).

public, à savoir celui de « faire voir » leurs vues. Pourtant, de cette mission commune ont découlé deux conceptions cinématographiques : l'œuvre comme spectacle et l'œuvre comme récit.

Néanmoins, il serait à la fois facile et réducteur de considérer l'histoire du cinéma (dans sa production comme dans sa réception) de manière binaire, car les deux conceptions du cinéma coexistent, non seulement dans un cinéma plus marginal<sup>57</sup>, mais aussi dans le cinéma populaire. En effet, bon nombre de films d'époques variées ont utilisé des processus « attractifs » (la comédie musicale par exemple) pour interpeller directement son spectateur ou encore pour solliciter son attention. Enfin, dans une optique plus actuelle, nous pouvons faire référence aux effets spéciaux créés numériquement<sup>58</sup> qui viennent « briser » l'illusion réaliste dans le but d'étonner le spectateur. Pensons notamment aux mémorables scènes de combat des films comme *The Matrix* (frères Wachowski, 1999), aux créatures fantastiques comme *King Kong* (Jackson, 2005), ou encore aux poursuites et explosions spectaculaires comme dans les films de la franchise de James Bond. Ce type de présentation (ce que Gunning appelle le « cinéma à effets ») va avoir recours à des effets visuels spectaculaires tout en maintenant une continuité narrative plausible. Selon Gunning, cette ambiguïté cinématographique serait un héritage du cinéma des premiers temps. « Clearly in some

---

<sup>57</sup> Il n'est pas rare de voir des effets utilisés dans le cinéma des attractions se retrouver dans certains films d'auteurs, d'art ou expérimentaux. Pensons notamment au film dadaïste *Un chien Andalou* (Buñuel, 1929).

<sup>58</sup> Le terme effets visuels, traduction de *visual effects*, est couramment utilisé pour décrire les effets spéciaux conçus partiellement ou en totalité par les technologies numériques. Voir Réjane Hamus-Vallée (2004).

sense recent spectacle cinema has re-affirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects » (1990, p. 70).

### **Quelle relation à l'image cinématographique?**

Face à la production et la consommation massive de l'image cinématographique, nous devons interroger les habitudes et les attentes de réception du spectateur. En effet, la pratique hautement socialisée de cette forme de consommation d'image n'est pas sans conséquence sur la « mise en forme de la perception » dont nous parlait précédemment Couchot (1994). L'image cinématographique, contrairement à la photo, ne peut pas être analysée<sup>59</sup>, car le corps du film (l'image) est un objet fuyant qui ne peut être ni cité ni encadré, mais seulement vécu comme un « geste libre » (Bellour 1985). Par conséquent, la vérité du film ne se retrouverait dans aucune théorie, mais plutôt dans son expérience.

Dans cette optique, le cinéma, plus que de montrer des images (comme le fait la photographie), fait vivre des expériences à son spectateur. Les images vues au cinéma deviennent alors des « expériences de références » par rapport à celles que nous n'avons pas vécues. Une hypothèse appuyée par Sontag :

Il est fréquent aujourd'hui que des gens qui ont été pris dans un événement violent – accident d'avion, fusillade, bombardement

---

<sup>59</sup> Raymond Bellour, dans son article «L'analyse flambée» (1985) avance que l'analyse filmique est une utopie. En effet, toute tentative d'analyse verra son objet altéré deux fois : une première fois par la traduction de l'image en mots, et une deuxième fois par l'omission de sa nature temporelle par l'arrêt sur l'image.

terroriste – répètent que "l'on se serait cru dans un film". On dit cela, devant l'insuffisance apparente des autres descriptions, pour expliquer à quel point c'était réel (2008, p. 218).

Toutefois, « l'expérience cinématographique » de référence équivaut rarement à l'expérience réelle. Pour illustrer cette divergence, Susan Sontag compare son expérience en tant que témoin d'une opération à l'expérience cinématographique qu'Antonioni offre dans son film *Chung Kuo* (1972). « La vulnérabilité aux événements perturbants est différente [...]. Cette vulnérabilité est inhérente à la passivité caractéristique de quelqu'un qui est doublement spectateur » (2008, p. 229). En somme, pour la théoricienne, l'expérience cinématographique supprimerait le pouvoir de participation directe du spectateur.

En résumé, si avec la photographie, le spectateur donnait aux images la valeur de mémoire, le rapport qui s'est construit avec le cinéma est beaucoup moins personnel : le film devient espace de stimulation et d'expérience visuelle. En effet, le flux temporel fait de ce type d'image un puissant générateur de narrativité (Odin) ce qui signifie que :

- l'image devient une « expérience de référence » à l'expérience réelle; et
- l'image s'ancre dans une culture de la stimulation sensorielle (hérité du cinéma-spectacle des premiers temps).

La possibilité de lier la réception cinématographique à ces deux nouveaux principes révèle l'ambiguïté de la relation qu'entretiennent aujourd'hui les spectateurs aux images en mouvement. Cependant, la majorité des récepteurs savent faire une

lecture appropriée des images cinématographiques, notamment grâce aux différents codes inhérents à l'œuvre. Comme nous l'avons exposé dans le chapitre 2, dans la perspective sémio-pragmatique de la communication, la lecture de l'image s'effectuera de manière « coopérative » entre le texte et son récepteur. Ainsi, les principes que nous avons identifiés dans le « cadre de réception » du spectateur nécessitent de sa part une lecture active afin qu'il n'y ait pas d'« échec » de la communication.

### ***La vidéo : entre l'imprimé et le projeté***

En empruntant l'approche des séries culturelles de Marion et Gaudreault, nous pouvons commencer à envisager la vidéo dans un processus de développement technique. Par conséquent, avant de s'établir en tant que spécificité technique, la vidéo peut, elle aussi, être considérée en étroite relation avec les techniques l'ayant précédée. Ainsi, la vidéo peut tout d'abord sembler la parfaite représentation d'une technique de l'entre-deux. Se situant dans une certaine continuité figurative du film et de la photographie, les images produites par la technique vidéographique possèdent à la fois la qualité du flux cinématographique et les attentes visuelles photographiques. Autrement dit, la vidéo, suivant l'exemple de la photographie et du cinéma, servirait de prolongement ou de substitution à la mémoire visuelle. L'artiste et théoricienne Ariane Thézé rend compte de cette pensée dans son essai *Le corps à l'écran*. « Le film est mémoire, pas seulement parce qu'il renvoie à un événement précis en tant que document commémoratif, mais parce qu'il est, et la vidéo aussi, la trace d'un moment vécu au même titre que peut l'être la photographie » (2005, p. 204-205). Or, si l'image vidéo se

développe en comparaison à l'image cinématographique et photographique, partageant avec elles la caractéristique d'enregistrer de façon mécanique les signes du réel, son mode de fonctionnement se distingue toutefois grandement.

Commençons par établir un tableau de distinctions entre les techniques de l'« image temporalisée » (Aumont 1990).

	Image filmique <sup>60</sup>	Image vidéographique
Support	photographique	magnétique
Enregistrement	unitaire (toute l'image)	par balayage (de l'image)
Projection	successive (image par image)	par balayage (de l'écran)
Diffusion	différée	en temps réel (le direct)

Figure 3 : Tableau comparatif des techniques de l'« image temporalisée »

Afin de mieux comprendre ce tableau qui oppose les images cinématographiques de celles de la vidéo, reprenons les caractéristiques techniques une à la fois. La caractéristique de base de l'image vidéographique face à la l'image cinématographique est la différence de support. Contrairement à la pellicule photosensible, le support de la vidéo est électromagnétique. Cela viendra naturellement se joindre à une différenciation au niveau de la méthode d'enregistrement de l'image. Ainsi, la vidéo est une technique électronique, c'est-à-dire que l'image se forme sous le transfert de signaux électroniques. Les signaux, tout d'abord lumineux, sont captés par

<sup>60</sup> Dans ce tableau, nous considérerons l'image filmique dans son ère pré-numérique.



un appareil (une caméra vidéo), lequel peut les enregistrer en les traduisant en signaux électroniques. En ce sens, la vidéo se distingue du cinéma (et de la photo) puisqu'elle ne présente pas les images comme un tout unifié, mais par balayage. Sommairement, les signaux électroniques s'inscrivent sur l'écran sous forme linéaire (horizontale) se déplaçant ligne par ligne (principe appelé *scanlines*, ou balayage linéaire), et ce, de gauche à droite. Ce processus doit être répété de manière constante afin de garder le flux de projection généralement attribué à la vidéo. Enfin, contrairement aux images cinématographiques, les images produites par la vidéo peuvent être diffusées de manière simultanée à leur enregistrement. C'est cette dernière caractéristique qui fonde le principe du *direct*, principalement attribué au médium télévisuel.

Principalement chez les artistes, la définition de ces spécificités techniques est essentielle dans la conception ainsi que la réalisation de leurs œuvres. Par conséquent, ce sont les artistes qui ont tout d'abord revendiqué la spécificité du médium en exploitant les possibilités uniques de celui-ci<sup>61</sup> : le balayage de l'image, l'instantanéité de sa diffusion, la modulation directe de l'image (par modulation électronique), etc. La théoricienne de l'art Françoise Parfait fait notamment partie des défenseurs des spécificités de la technique. Ainsi, dans son ouvrage *Vidéo : un art contemporain* (2001), elle témoigne du fait que la définition de la vidéo comme une technique et forme d'art spécifique a été formulée à travers les installations vidéo. Ces œuvres, en opposition aux

---

<sup>61</sup> D'une manière très similaire, les artistes de la technique cinématographique avaient utilisé le photogramme filmique dans le développement de la pratique artistique. Le grattage de la pellicule développait une nouvelle technique esthétique et le « *found footage* », principe de composition à partir de vieille pellicule, en sont deux exemples.

autres techniques de la représentation mécaniques, chercheraient à instaurer un nouveau rapport au monde que celui de « l'espace figuratif de la Renaissance » véhiculé par la photographie et le cinéma. Ainsi, pour Françoise Parfait,

[l]es installations vidéo ont permis de resituer un rapport au monde et au réel que la camera obscura de la Renaissance, puis le cinéma, avaient fixé soit dans l'immobilité et la permanence de la représentation, soit dans ceux du spectateur (2001, p. 154).

De plus, le spectateur serait, grâce à l'installation, « dévissé de son siège, invité à la mobilité et à la prise de position au sens spatial du terme » (2001, p. 70). Toutefois, nous pouvons argumenter que cette relation avec l'image vidéographique ne concerne que la pratique artistique de l'installation vidéo. Au quotidien, c'est à travers la télévision que le grand public fait l'expérience de la vidéo. Qu'en est-il de la relation entre le spectateur et l'image vidéo dans cette pratique?

### **Qui veut la peau de l'image vidéographique?**

De la fin des années soixante au début des années quatre-vingt-dix, la technique vidéo n'avait pas la meilleure réputation chez certains théoriciens et artistes plus « puristes »<sup>62</sup>. Les discours postmodernes plus ou moins technophobes de l'époque condamnaient les technologies de la vidéo en clamant qu'elles augmentaient la confusion du rapport au réel chez le spectateur (Baudrillard 2005) ou faisaient régresser la

---

<sup>62</sup> Nous ne faisons pas ici référence à une critique du médium télévisuel comme instrument de médiation massive (comme le font certains théoriciens des médias : de McLuhan à Chomsky en passant par Bourdieu), mais bien des critiques de la vidéographie dans ses implications techniques : le direct, la diffusion massive, le support magnétique, l'enregistrement, etc.

mémoire en fournissant au monde « un stock d'informations destiné à programmer leur mémoire » (Virilio 1980, p. 54). En ce qui concerne plus particulièrement le média télévisuel, certains critiques déploraient le fait que, bien qu'il prétende illustrer la réalité (grâce à l'immédiateté de sa transmission), il se contente souvent de la réduire à ce qui est visible<sup>63</sup>. En quelque sorte, il s'agit du problème qu'un événement n'a pas lieu si personne n'est là pour le capter, inspiré du principe que l'arbre qui tombe ne fait aucun bruit si personne n'est là pour l'entendre.

Pourtant, nous pouvons dire qu'aujourd'hui, notamment par le biais du média télévisuel, le caractère domestique de la technique vidéo s'est peu à peu développé en la relation de présence, d'intimité, mais aussi d'accessibilité ainsi que de proximité de l'image que Bazin avait envisagée à la fin de sa vie<sup>64</sup>. En somme, si la technique vidéographique ne s'est pas inscrite dans l'histoire de la façon dont la percevaient les critiques de l'époque, comment pouvons-nous qualifier la relation entre le spectateur et l'image vidéographique?

### **La réception du spectateur de l'image vidéographique**

Au niveau de la réception, les théoriciens de l'image vidéographique ne s'entendent ni du côté de ses répercussions techniques ni du côté de la spécificité de sa relation au spectateur. Alors que certains cataloguent la vidéo dans la catégorie plus large des « images temporalisées » (Aumont 1990), d'autres insistent sur le fait qu'il

---

<sup>63</sup> Voir Jean Baudrillard (1991) ou encore les écrits de Dominique Wolton sur la télévision.

<sup>64</sup> À ce propos, voir l'article de Pierre Barrette (2009).

s'agit d'un « territoire spécifique » (Parfait 2001). Or, en survolant les théoriciens de l'image vidéographique, ce que nous avons pu établir avec le plus de certitude, c'est qu'elle manifeste un certain paradoxe : autant la vidéo proclame un attachement au réel photographique (en grande partie par sa capacité de transmission au direct) et à l'expérience de l'image cinématographique, autant elle offre une rupture au niveau de sa nature (Spielmann 2008).

En effet, la théorie d'Yvonne Spielmann (2008) étudiant le changement fondamental de la nature de l'image vidéographique présente une piste intéressante. Pour l'auteure, la technique vidéo se distingue des techniques de la captation puisque les images qu'elle engendre ne constituent pas, à proprement parler, des images.

The electronically recorded "image", which is then transferred to a display medium and mostly projected onto a screen, deserves this designation only on condition that the continuous flow of the signals, through which an electronic image can be evoked, is kept in mind. [...] I understand video in the following discourse as "transformation imagery" (2008, p. 4).

En ce sens, l'image véhiculée par la technique vidéo, plus qu'une suite temporelle d'unités visuelles, structure le flux temporel au sein même de son image. Cela appelle à la déconstruction du concept de l'image en tant qu'objet fixe et inerte (comme l'inspire les métaphores du tableau, de la fenêtre et du miroir) pour celui d'élément fluide en processus constant de transformation. « Transformation, therefore, connotes flexible,

unstable, nonfixed forms of the image. These I shall term "pictoriality" » (2008, p. 4). Cette spécificité de l'image vidéographique n'est pas sans rappeler une propriété du numérique abordée au premier chapitre : la facilité de transformation de l'image. En ce sens, la technique vidéo se situerait-elle davantage entre les techniques de captation analogique et le numérique qu'entre le cinéma et la photo?

Philippe Dubois, spécialiste des questions entourant le cinéma, la photographie et la vidéo, soutient cette position d'entre-deux, faisant de la vidéo « une parenthèse, fragile et transitoire, marginale, entre deux univers d'images à tous points de vue forts et décisifs » (Dubois cité dans Parfait 2001, p. 343). Toutefois, pour Françoise Parfait, tout comme pour Spielmann, si la vidéo se trouve en grande partie absorbée par les technologies numériques, elle n'en demeurerait pas moins une pionnière. En fait, la vidéo, par ses caractéristiques spécifiques<sup>65</sup>, aurait sans aucun doute joué un rôle décisif dans le contexte « intermédiatique » du développement informatique (Spielmann 2009, p. 6).

Bien que cette théorie offre une perspective intéressante, nous ne parlerons pas ici des traits que la vidéo a préfigurés « en marge de l'informatique » (Parfait 2001, p. 327), car ces traits n'auront, selon nous qu'un impact réel *sur la réception* qu'à partir des images numériques. La réception de l'image vidéo s'établirait ainsi dans un rapport de continuité aux autres techniques de la captation tel qu'illustré ci-dessous.

---

<sup>65</sup> Spielmann en parle en termes de « processuality and transformativity » (2009, p. 6).

	<b>Technique photographique</b>	<b>Technique cinématographique</b>
Attentes du spectateur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- image comme trace exacte du réel (image-empreinte)</li> <li>- image comme révélation de ce que l'œil ne peut voir (image-information)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- image comme reflet de la culture de la stimulation (image-attraction)</li> <li>- image comme générateur de narrativité (Odin) (image-fictionnalisante)</li> </ul>
Habitudes du spectateur	Mémoire photographique : La photographie possède une valeur d'information	« Souvenir » cinématographique : L'image filmique possède une valeur d'« expérience-référence » (concrète ou imaginaire, selon les codes véhiculées)
<b>Technique vidéographique</b>		
Image-mémoire photographique (l'image en direct) + Image-expérience filmique (le flux visuel)		

Figure 4 : Principes fondateurs spécifiques (de réception) des techniques de la captation

Ce dont nous pouvons toutefois convenir est l'ambiguïté déjà pressentie dans la réception des images issues du vidéographique. Encore une fois, si, comme avec l'image cinématographique, le spectateur des images vidéographiques peut faire la distinction entre celles empreintes de réalisme de celles étant plus près de l'attraction, c'est en grande partie grâce aux codes investis dans le contexte de l'image.

Qu'en est-il de la réception des images numériques? En effet, est-ce que la numérisation des représentations issues des techniques de la captation vient changer les manières de penser et de voir les images? Si nous avons étudié au premier chapitre les

principaux problèmes de la rupture numérique au niveau technique, il nous reste à étudier comment chacun de ceux-ci vient complexifier le rapport de réception entre le spectateur et l'image qui en est issu. Ainsi, maintenant que nous avons exploré de quelles manières chacune des techniques de la captation a modelé nos habitudes et nos attentes de réception, nous pouvons nous pencher au chapitre suivant sur l'étude de la réception des images suite à la rupture épistémologique tant annoncée du numérique. Le numérique, étant davantage une qualité technique qu'un nouveau mode de représentation, nous axerons notre étude sur la comparaison entre la photographie et le cinéma à leurs homologues numériques. Enfin, la vidéo, à la fois récipiendaire des qualités techniques des deux autres modes de représentation de la captation dans ses habitudes et ses attentes de réception et préceuseure de la nature de l'image numérique, ne sera pas traitée spécifiquement.

#### **4. L'« image-matrice » numérique**

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.

- Marcel JEAN, *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*

Suivant l'image photographique comme mémoire, l'image filmique comme expérience et l'image vidéographique comme synthèse de ces deux habitudes de réception, le numérique mènerait-il à une nouvelle relation entre l'image et le spectateur? Formulée ainsi, cette question sous-entend que le numérique constitue une technique spécifique de production de l'image, ce qu'il n'est pas. En effet, le numérique ne constitue pas un nouveau mode de production de l'image, mais seulement un nouveau mode d'encodage des images photographiques, cinématographiques et vidéographiques.

Or, selon Edmond Couchot, le fait d'encoder une image numériquement éliminerait systématiquement l'aspect technique de sa méthode de captation spécifique pour devenir une matrice mathématique. Par conséquent, non seulement la photographie numérique ne serait plus une empreinte physique du réel, mais le cinéma et la vidéo numériques, dépossédés de leurs caractéristiques techniques, ne se distingueraient plus spécifiquement l'une de l'autre, si toutes deux se réduisant à un flux



visuel numérique, indépendamment de leur support d'origine (bande électromagnétique ou pellicule photochimique).

À la fois détachée de sa relation directe à l'objet et ancrée dans une tradition mimétique de la représentation, l'image numérique a entraîné une rupture annoncée par bon nombre de théoriciens. Comme nous l'avons étudié au premier chapitre, si en général les concepts de « nouveaux médias » et de « nouvelles technologies » font chez leurs théoriciens directement référence à une rupture, nous verrons ici que chacun d'eux possède une idée particulière de ce qui est défini (ou non) par le numérique. Ainsi, dans ce chapitre, nous nous interrogerons sur les rapports spécifiques du spectateur face à l'image numérique en l'envisageant sous l'angle des attentes et des habitudes de réception de l'image photographique, de l'image cinématographique et de l'histoire de l'art. Cependant, avant de pouvoir envisager si le numérique a modifié (ou non) les habitudes et les attentes de réception du spectateur, nous débiterons par éclaircir la notion de numérique.

### ***Définition(s) de l'image numérique***

Une manière d'éclaircir le terme est de définir ce qu'il n'est pas, c'est-à-dire, dans ce cas précis, avec quoi il rompt. En réponse à cette question, nous avons vu au premier chapitre que la grande majorité des auteurs (Bolter et Grusin, Manovich, Couchot ou encore Sauvageot) s'entendent pour dire que le numérique constitue une rupture face à l'analogique. Par conséquent, si les images analogiques se composent de l'ensemble des

techniques fabriquant des images qui se présentent comme un tout (continu et non quantifiable), le numérique produit alors des images à unités discrètes, par exemple des caractères ou des chiffres. Jérôme Colombain, dans son livre *La cyberculture*, définit ainsi que, dans le mode numérique, « les images correspondent à des séries de 0 et de 1 transmises par un signal électrique constant » (1997, p. 7). Cette approche binaire est notamment présente dans la théorie de William J. Mitchell (1992) qui utilise la métaphore de l'escalier afin d'illustrer la distinction entre analogique et numérique. Dans cette illustration, le mode numérique de l'escalier correspondrait à chaque marche tandis que le mode analogique serait plutôt représenté par la rampe.

En réponse à Mitchell, Manovich, dans *The Language of New Media* (2001), illustre l'ambiguïté du terme *numérique* dans ce mode de distinction binaire. Selon lui, d'un point de vue purement technique, cette logique transformerait le cinéma en une forme de représentation numérique. En effet, puisque la pellicule filmique est composée d'une suite d'unités visuelles (les photogrammes), même si la technique de captation de ces unités était analogique, le mode de fonctionnement filmique relèverait du numérique. (2001, p. 50). L'imprécision du terme *numérique*, causant de telles incohérences (au point de vue technique), constitue une des raisons pour lesquelles l'auteur privilégie l'utilisation de *nouveau média* dans son ouvrage. Nous pouvons cependant argumenter que le terme utilisé par Manovich n'est pas plus précis, puisqu'il est dépendant d'une contextualisation sociotemporelle. En somme, les appellations *image numérique*, *nouveau média* et *nouvelle image* seraient toutes les trois imprécises, car elles représenteraient

*une catégorie plus large du changement de modèle (de continu à discret) du processus de la représentation.*

Pour cette raison, nous adopterons la définition plus large de Philippe Quéau pour qui l'image numérique constitue « une image qui se présente, à un moment de son processus de création, sous forme d'un tableau de nombres, rangés dans la mémoire de l'ordinateur » (1992, p. 91). Dans cette catégorie plus large que compose le numérique, Quéau « distingue habituellement deux catégories d'images » (p. 91). L'auteur distingue ainsi les images de « synthèse » des images « traitées » par ordinateur : « les premières sont générées à partir de modèles logico-mathématiques et les secondes sont obtenues par des moyens de prise de vue classique [...] qui sont ensuite numérisées afin de subir divers traitements mathématiques » (p. 91). Enfin, si toutes les deux aboutissent à une nature discrète de la représentation, il faut distinguer clairement ces deux catégories, car elles appartiennent selon lui à deux domaines différents : celui « de l'intelligence » et celui « du sensible ». Afin de différencier proprement ces catégories d'image, nous proposons ci-dessous un tableau récapitulatif de la pensée de Quéau.

Nous pouvons alors voir que les deux catégories de l'image se distinguent principalement l'une de l'autre par leur processus de représentation. Alors que « modéliser » une image « consiste essentiellement à passer d'une représentation conceptuelle, formalisée par un modèle "intelligible", à une représentation concrète, sensible, [...] traiter une image, c'est effectuer exactement l'inverse » (Quéau 1992, p. 92).

	<b>Images de synthèse</b>	<b>Images traitées par l'ordinateur</b>
<b>Modèle du processus de production</b>	logico-mathématique (unités discrètes)	prise de vue classique / captation (unités continues)
<b>Méthode d'intégration informatique</b>	aucune (manipulation directe)	numérisation (traduction en modèle logico-mathématique)
<b>Relation au monde réel</b>	arrangement symbolique (création d'un modèle)	relation directe (captation)
<b>Domaine de l'image</b>	celui de l'intelligence (monde des modèles)	celui du sensible (monde des images)

Figure 5 : Tableau comparatif des deux catégories de l'image numérique

Autrement dit, l'image générée par « synthèse » se distingue de l'image « traitée » par l'ordinateur par son *modèle* de production visuel. Alors que la première se construit sous la base d'un « modèle mathématique », la seconde est réalisée par captation du réel. Cette distinction est d'autant plus révélatrice d'une dissociation d'avec la notion de modèle en histoire de l'art, lequel sous-entend une certaine imitation (mimèsis) d'une réalité préexistante. Ainsi, la rupture numérique ne s'opérerait pas, a priori, sur l'image, *mais plutôt sur son processus de mise en image.*

Ce processus de mise en image spécifique au numérique est appelé la « modélisation » comme l'explique Jacques Lafon :

La modélisation est la conception du modèle numérique, c'est-à-dire la description d'un objet, d'un groupe d'objets ou d'un espace, réel ou imaginé, comme un ensemble d'unités élémentaires et de leurs relations, repérées par des nombres algébriques de manière qu'un processus logique puisse en présenter une image signifiante pour un observateur humain (1999, p. 11).

Le concept, également repris dans de nombreuses théories (notamment Couchot 1997 et Jullier 1998), se présente sous plusieurs appellations. Davantage que *technimages* (Place 1994; Cauquelin 1997) ou *art numérique* (Florence de Mèredieu, 2003), c'est le terme *image de synthèse* qui s'établit comme le plus fréquemment utilisé afin de désigner les images issues du processus de création logico-mathématique. Il en est ainsi pour Couchot qui définit l'image de synthèse comme « la visualisation d'un objet reconstitué numériquement par l'ordinateur avec plus ou moins de réduction, une réalité simulée mathématiquement. » (1997, p. 34).

Toutefois, pour Jullier, l'image de synthèse semble contenir à la fois les images traitées et créées par l'ordinateur. Si, dans son ouvrage théorique *Les images de synthèse* (1998), il associe la simulation de la réalité à un processus de synthétisation<sup>66</sup>, il ira également « chercher secours dans le domaine de la musique » (1998, p. 26) afin de différencier la question de la *synthèse*. Selon lui, il serait important de distinguer, comme cela se fait en musique, la *synthèse* de l'*échantillonnage*. Alors que le premier est une « combinaison de sons purs générés par la machine » (une image de synthèse telle que l'entendent Couchot et Quéau), le second consiste plutôt en une « numérisation de sons

---

<sup>66</sup> Pour l'auteur, « synthétiser consiste à combiner des corps pour en constituer d'autres » (1998, p. 26).

préexistants en vue d'éventuelles retouches » (l'image traitée par l'ordinateur de Quéau). L'« image de synthèse » doit donc se comprendre, pour Jullier, comme une image synthétique, c'est-à-dire construite de plusieurs éléments, soit générés, soit numérisés par la machine, ce qui exacerbe la confusion du terme *image de synthèse* au même titre que celui d'*image numérique*. Dans cette optique, nous préférons utiliser le terme *image numérique* afin de traiter plus généralement de la rupture (ce qui renvoie à la nature même de l'image).

Or, chez la plupart des théoriciens<sup>67</sup>, les technologies numériques auraient modifié le rapport du spectateur à la conception matérielle d'une image, plus spécifiquement dans sa relation entre un objet et sa représentation. Toutefois, si l'image numérique fait partie d'un mode d'encodage visuel différent (discret plutôt que continu), elle conserve son lien avec le réel qui était au centre de la captation et ce, dans sa production comme dans sa réception. Dans cette perspective, nous allons maintenant explorer de quelle manière l'emploi du numérique dans les technologies de la captation (la photographie et le cinéma) vient affecter (ou non) la relation que le spectateur entretient avec les images générées de cette union.

### ***La tradition de l'image-mémoire face à la photographie numérique***

Nous avons vu dans le chapitre précédent que l'habitude de réception est issue d'une longue tradition de penseurs de l'image et prend racine avec l'importante valeur du réel « ontologique » dans les premiers appareils de la captation. Parmi les plus

---

<sup>67</sup> Voir Pierre Barboza (1996), Lev Manovich (2001) ou Sean Cubitt (2004).

célèbres défenseurs de cette idée, nous avons noté André Bazin (1958) qui posait l'essence de la photographie dans l'objectivité de sa technique et Siegfried Kracauer (1960) qui avançait que le cinéma constituait un moyen tangible pour les humains d'être en contact avec la réalité du monde, mais surtout Roland Barthes qui affirmait l'importance de la fonction de mémoire de l'image photographique dans son célèbre *Chambre Claire* (1980),

Ainsi, lorsque Barthes publie *La Chambre Claire*, non seulement il expose théoriquement les traits spécifiques de la photographie, mais il modélise la « manière de voir » (Dubois) photographique. Or, plus qu'une manière de voir l'image photographique, Barthes a construit une manière de la penser (une habitude), « une logique temporelle de la discontinuité et une philosophie de la contingence » (Dubois cité dans Jean 1999, p. 29). Dans l'optique où la photographie numérique rompt définitivement avec sa liaison au réel (Couchot 1998), la question à se poser est donc s'il sera un jour possible de la concevoir autrement que dans sa position « ontologique ».

Selon Marie-Josée Jean, la photographie actuelle « a déjoué le réel ontologique par la mise en scène, ou encore par des effets de surface empruntés à la tradition picturale ou à la vidéo » (1999, p. 32). De cette manière, elle ne donne plus seulement à voir la trace du réel, mais, par des effets de retouche, la composition d'une réalité autonome, adaptée du réel. Nous pouvons cependant argumenter que la retouche et les autres effets de surface font partie intégrante de la tradition photographique. En effet, même si la technique photographique se veut, dans ses attentes et habitudes de réception, une

mémoire visuelle du réel, elle a toujours été sujette à la retouche esthétique. Or, la distinction entre la retouche de la photographie analogique et celle de son homologue numérique s'établit dans la facilité grandissante de cette dernière de s'intégrer et surtout de se dissimuler dans l'image. En effet, avec le numérique, le « simulacre » photographique semble prendre plus de place chez certains théoriciens, notamment chez Mitchell (1992) et Rouillé (2005) pour qui la principale caractéristique du numérique est la rapidité et la facilité du traitement de son image.

### **À la recherche du référent perdu**

Ainsi, malgré son utilisation de la retouche, la photographie analogique s'est établie comme image-mémoire en faisant fortement référence au réel. À ce propos, nous avons vu comment l'habitude visuelle de la photographie s'est construite sur les attentes du spectateur que l'image s'établisse comme trace exacte et information du réel. Or, dans le cas des photographies numériques, à quel degré pouvons-nous dire qu'elles représentent et informent le spectateur sur le réel? S'il ne fait aucun doute que les images numériques font encore référence à la réalité, il y a lieu de se demander jusqu'à quel point il est possible de retoucher une image et encore prétendre qu'elle représente le réel. Cette valeur de « réalisme » apposée à l'image numérique vient aujourd'hui poser problème. Sur cette question épineuse, les théoriciens se partagent en deux camps. D'un côté, les changements au niveau photographique viendraient mettre fin à « la parenthèse indicielle dans l'histoire des images » (Pierre Barboza cité dans Darras 2008, p. 164)



alors que de l'autre (tels que Darras 2008; Quintana 2008; ou encore Lefebvre 2008-2009), la continuité indicielle demeure.

Pour Edmond Couchot, l'image traitée par l'ordinateur, qu'elle soit retouchée ou non, se distingue radicalement de la photographie analogique. Il soutient ainsi que, dès que l'image est numérisée, elle « n'a plus aucun rapport direct avec quelque objet réel, quelque réalité préexistante que ce soit » (1991). Si la photographie est l'empreinte concrète d'un objet, le numérique ne relie que de manière virtuelle l'objet à son référent. La rupture que diagnostique Couchot se situe surtout au niveau des constituants de l'image : ils ne seraient plus qu'un ensemble de codes entrés dans un système informatique. Cette « nouvelle image » traduite en matrice mathématique est devenue, selon le terme de l'auteur, une « image-matrice » (1991).

Toutefois, pour Àngel Quintana (2008), défenseur du réalisme à l'ère du numérique, le lien qu'entretient l'image à son référent n'est pas rompu.

Les images ont perdu leur négatif. Le moule original qui préservait cette empreinte du monde physique a disparu. Cependant, l'image continue de capter l'empreinte de la réalité empirique, mais au lieu de momifier la réalité, la transforme en conservant sa fonction de document (2008, p. 46).

Cette position est également tenue par les sémiologues, lesquels invoquent « la seconde classe » des signes chez Peirce pour valider leur argument<sup>68</sup>. Selon Lefebvre, « les nouvelles images de la photographie et du cinéma, même quand elles profitent de la technologie informatique, ne sont pas moins indexicales qu'avant et ne sauraient l'être d'un point de vue strictement logique » (2008, p. 110). Selon l'auteur, le diagnostic de rupture complète chez Barboza, Manovich ou Couchot manifeste surtout une profonde incompréhension de la théorie sémiotique de Peirce.

Ce que nous retiendrons surtout de ce débat est la conclusion que la photographie numérique, dans sa relation d'indice du réel, est « très résistante à l'altération » (Darras 2008, p. 171). En effet, selon le sémioticien Bernard Darras, dans son expérience quotidienne, les photographies qui sont très peu ou adroitement modifiées ne sont pas perçues comme telles par le spectateur, ce qui ne modifie pas le processus de communication entre l'image et le récepteur. Pour rompre le contrat de lecture, il faudrait en effet que tous les indices de l'image soient fortement modifiés (2008, p. 171).

Cela veut-il dire qu'une photographie retouchée sera donc (ou doit être) interprétée avec les mêmes attentes et habitudes de réception du spectateur que celles de la photographie authentique? Tout ce que nous répond l'auteur est que, pour la majorité des récepteurs de la photographie, « cette inaltérabilité [de l'indicialité] a facilité le passage technologique de l'analogique au numérique sans que les croyances

---

<sup>68</sup> Pour la structure argumentaire complète du camp des sémioticiens, voir Martin Lefebvre (2008-2009) et Bernard Darras (2008).

[et] habitudes [...] ne changent » (2008, p. 172). Autrement dit, dans l'expérience ordinaire de réception d'une image retouchée, si les modifications effectuées sont présentées de manière transparente et sont en accord avec le code « image naturelle » du spectateur, ce dernier sera porté à interpréter celle-ci selon ses habitudes visuelles coutumières et ce, même s'il est conscient de la possibilité qu'elle ait été retouchée. Selon le spécialiste de la photographie André Gunthert, cette habitude du spectateur est directement issue du tabou et de la tolérance des retouches photographiques publiées dans les médias.

La longue habitude de cette hypocrisie [médiatique] dans les usages publics de la photographie a permis à l'édition et à la presse d'étouffer la révolution Photoshop. Lancé en 1990 par Adobe Systems pour les ordinateurs de la marque Apple, le logiciel de retouche créé par Thomas et John Koll a livré, d'abord aux professionnels, puis au grand public, les clés de manipulations graphiques qui n'étaient jusque là réalisables que dans des conditions d'exception. Dans les milieux spécialisés du graphisme ou du design, les potentialités de ces nouveaux outils sont clairement identifiées. Parmi les premiers, *L'œil reconfiguré* de William J. Mitchell rend compte dès 1992 des perspectives de recomposition du paysage des arts visuels. (2008)

Ainsi, en étudiant l'image numérique sous le problème classique de la retouche, nous voulons identifier si le numérique a transformé ou non les attentes et les habitudes de réception photographiques et, dans la négative, nous voulons savoir comment le numérique contribue à construire de manière conflictuelle une relation esthétique, sociale et politique du spectateur au monde.

## Le cas de la retouche photographique

Définissons tout d'abord ce que nous entendons par *retouche* photographique. Nous nous baserons sur la définition qu'offre Bernard Darras (2008) dans son article « Sémiotique pragmatique et photographie numérique. Le cas de la retouche photographique ». Pour l'auteur,

[l]a retouche est un processus de correction, d'amélioration et d'embellissement qui s'amplifie dans deux principales directions souvent conjointes : d'une part, celle qui relève de la maîtrise de l'information et de l'élimination des « bruits », d'autre part, celle, multiple, qui contribue au processus général d'esthétisation de la société. En cela, la retouche se distingue du truquage et des autres procédés de falsification de l'information (2008, p. 153).

Cette distinction entre la retouche et le truquage est importante dans la mesure où nous la considérons dans la tradition de la représentation picturale, et non dans une perspective péjorative de manipulation du spectateur. En effet, retoucher une image donne souvent lieu à des questions d'opinions esthétiques, politiques ou sociales véhiculées par le technicien de l'image ainsi que de la société dans laquelle il s'inscrit<sup>69</sup>. Or, étant donné que notre intérêt n'est pas sociologique, mais sémiotique, nous nous pencherons plus particulièrement sur la question des habitudes et des attentes appelées

---

<sup>69</sup> Les techniciens de l'image n'ont pas attendu l'arrivée du numérique afin de retoucher la photographie : pensons notamment à la colorisation des daguerréotypes comme amélioration esthétique de l'image. Pour une synthèse de l'histoire de la retouche jusqu'au numérique, voir André Gunthert (2008).

dans la réception de la photographie retouchée. Autrement dit, nous voulons savoir si, lorsqu'un spectateur fait face à une image numérique retouchée, il est porté à jeter un regard spécifique à cette image ou s'il demeure à l'intérieur de ses attentes photographiques constituées avec les techniques de la captation.

Pour ce faire, rapportons-nous à l'image véhiculée par la publicité. En effet, la retouche, corrigeant les défauts d'aspect (l'éclairage, le contraste lumineux, la saturation des couleurs, etc.) ne cherche pas à trahir son lien au réel (le spectateur doit croire en l'existence de l'objet), mais plutôt à en améliorer tous les aspects; l'image publicitaire est ainsi particulièrement sujette à la retouche afin d'offrir le produit de la manière la plus séduisante possible. Enfin, dans la même veine que l'étude de Darras<sup>70</sup>, nous cherchons à étudier le « choc sémiotique » d'un spectateur qui est mis face à une image retouchée afin d'identifier si ses attentes et son habitude de réception sont demeurées les mêmes. Nous utiliserons les images retouchées de la collection de maillots 2012 de Victoria's Secret. Cette série de photographies de l'« ange » et mannequin Doutzen Kroes à Miami a animé les tabloïds et les sites des blogueurs de mode au moment où les images non retouchées de la séance ont été diffusées.

En étudiant ces images, nous pouvons remarquer que les retouches apportées correspondent majoritairement à des aspects de l'image que le récepteur moyen n'aurait

---

<sup>70</sup> Selon Darras, « c'est le site de Glenn Feron qui présente les qualités les plus intéressantes pour [son] étude. Glenn Feron vit aux États-Unis [sic] et travaille régulièrement pour de nombreux photographes et médias nord-américains : ABC, CBS, Columbia Records, High Society Magazine, Miramax Films, Penthouse Magazine, RCA Records, Revlon, Today's Black et autres » (2008, p. 154). Il ajoute en note qu'«une grande partie des photographies retouchées par Glenn Feron est destinée aux pages de couverture des magazines de la presse des États-Unis» (172). Pour aller sur le site : <<http://www.glennferon.com>>.

pas spontanément imaginé comme sujet à ajustement. C'est le cas notamment de la ligne d'horizon (1) de la photographie retouchée ci-dessous.



Figure 6 : Image publicitaire de Victoria's Secret : à gauche, l'image originale; à droite, l'image retouchée. Images provenant du site Internet : <http://jezebel.com> (États-Unis, 2012).

Sur la seconde image, nous pouvons voir que les lignes d'expression du front (1) et les muscles abdominaux (2) du modèle ont été adoucis. Certaines mèches de cheveux (3) et doigts (4) ont été complètement supprimés.



Figure 7 : Image publicitaire de Victoria's Secret : à gauche, l'image originale; à droite, l'image retouchée. Images provenant du site Internet : <http://jezebel.com> (États-Unis, 2012)

Une analyse détaillée de chaque modification pourrait révéler les intentions esthétiques derrière les retouches<sup>71</sup>. Toutefois, ce qui nous intéresse est de rattacher ces images retouchées aux attentes et habitudes de réception des spectateurs. L'étude de Darras confirme que les spectateurs n'auront instinctivement pas le réflexe de chercher ce qui, dans l'image, est de l'ordre de la retouche. Par conséquent, la réception des spectateurs de telles images se fait sur le même plan qu'une image retouchée, d'autant plus qu'elles semblent banales et ne viennent pas rompre a priori avec le code « image naturelle ». En résumé, devant ces images retouchées numériquement, ce dont il faut avant tout rendre compte est le fossé qui se creuse entre les attentes et habitudes générées par la technique photographique et les images offertes par le numérique. Autrement dit, ces images démontrent qu'il faudrait que la réception du spectateur soit plus adaptée à la photographie numérique, et qu'il soit davantage conscient de sa malléabilité.

Cela vient rejoindre les conclusions de l'étude de Darras pour qui « c'est la démonstration des effets [de la retouche] qui touche le spectateur » (2008, p. 163-164). Ainsi, en étudiant comment le spectateur réagit face à des « embellissements » sur un visage féminin, toutes les femmes ont confié au chercheur « qu'elles étaient soulagées de vérifier que la beauté des femmes médiatisées était en grande partie une fabrication, ce qu'elles savaient, mais n'avaient jamais éprouvé aussi directement » (2008, p. 164). En

---

<sup>71</sup> Par exemple, nous pourrions émettre l'hypothèse que la mèche de cheveux effacée cherche à mieux découper la silhouette du modèle, que les doigts retirés veulent donner l'impression qu'elle les passe dans ses cheveux ou qu'elle agrippe sa tête à poings fermés (ce qui connoterait le désir), et ainsi de suite.

somme, face à de telles conclusions, nous pouvons dire que les habitudes et les attentes visuelles ont souvent plus de poids dans notre perception des images que la connaissance du processus de production que nous avons sur celles-ci. Autrement dit, en ce qui concerne la réception concrète des images, nous pouvons dire, à l'instar de Quéau, que le domaine du sensible a plus de poids que celui de l'intelligible.

En somme, le numérique n'a pas modifié les habitudes et les attentes de réception de l'image photographique chez le spectateur. En effet, bien que celui-ci soit conscient que la retouche existe, il ne semble pas réaliser l'ampleur de son utilisation dans les images qui l'entoure. Toutefois, puisque ce sont en grande partie les codes d'une œuvre qui vont venir attribuer le sens chez son spectateur<sup>72</sup>, nous pourrions argumenter que la réception de la photographie à l'ère du numérique est hautement complexe dû à la manière dont les théoriciens et les spectateurs ont codifié la représentation photographique comme reflet du réel. Par exemple, la série de codes qui vont mener le spectateur à associer l'image captée d'un individu au genre du portrait photographique viendra grandement influencer la lecture de l'image, d'où une certaine complexité à établir la « réussite » de la communication entre le spectateur et l'image retouchée. Mais qu'en est-il d'une relation qui est déjà teintée, dans ses codes, par une tradition de l'artifice et du spectacle?

---

<sup>72</sup> À ce propos, voir la section « Le processus sémiotique » de notre chapitre 2.



## ***La tradition de l'image-expérience face au numérique***

Comme nous l'avons démontré, les attentes construites chez le spectateur de l'image en mouvement sont héritées de la culture de la stimulation (l'image-attraction théorisée par André Gaudreault) et agissent comme générateur de narrativité (le mode fictionnalisant de Roger Odin). Cela engendre une habitude de réception de l'image comme vécu cinématographique où le flux visuel s'installe en tant qu'expérience-référence concrète ou imaginaire selon les codes véhiculés. Autrement dit, comme l'affirme Àngel Quintana (2008), l'essence même du cinéma n'est pas (et n'a jamais été) d'être le reflet exact du réel (comme la photographie), mais bien de faire vivre une nouvelle expérience au spectateur.

L'image cinématographique serait ainsi plus une « impression de la réalité » (Metz) que la réalité même. En effet, l'image cinématographique se trouve à être une construction à partir d'éléments de la réalité. Pourtant, selon Metz, le spectateur investit dans cet univers de fiction la qualité de la réalité : le cinéma lui permet de prendre part à diverses expériences et d'assouvir certains désirs (ce qu'il n'aurait pu faire autrement). Or, comme la tradition cinématographique repose sur la culture visuelle du spectacle et du spectaculaire, le « réalisme » cinématographique n'est plus le même que celui du photographique, mais se diviserait en *niveaux de réalisme* : la vraisemblance, le

photoréalisme, l'hyperréalisme et le réalisme spectaculaire<sup>73</sup>. C'est, à tout le moins, l'idée que défend Martin Picard dans sa thèse (2010). En prenant appui sur la franchise *The Matrix*, celui-ci théorise la transformation cinématographique à travers les procédés numériques dans un processus de réappropriation et de remédiatisation<sup>74</sup>. Selon Picard, cette franchise, exemplaire du cinéma numérique, revient questionner les frontières traditionnelles de réalisme au cinéma, lesquelles doivent « désormais être en lien avec les notions d'"hyperréalisme" et de "réalisme spectaculaire" (Lister et al. 2003) autrefois attribuées au cinéma d'animation et au "cinéma des attractions" » (2010, p. 9).

Cette conception de l'image à la frontière de la réalité et de la fiction n'est pas née avec les « nouvelles technologies », mais est appelée image composite. Le spécialiste du cinéma d'animation Marcel Jean affirme que l'image composite ne peut pas se penser comme élément isolé.

Le terme image composite – qui tend à se généraliser dans le discours portant sur l'esthétique du cinéma – désigne ces images formées d'éléments différents, parfois disparates, obtenus le plus souvent par l'usage des techniques numériques (photographie numérique, logiciel de traitement d'images, modélisation, *motion capture*, etc.) auxquelles viennent s'ajouter les prises de vues réelles (2006, p. 15).

---

<sup>73</sup> Martin Picard définit le photoréalisme comme « une représentation qui n'a pas été produite par les techniques photographiques, mais qui semble l'avoir été »; l'hyperréalisme comme « esthétique spécifique au cinéma d'animation populaire [...] [caractérisée par] sa 'plasmaticité' (*plasmaticness*) [...], c'est-à-dire la propriété de chaque personnage ou environnement dessiné de s'étirer, de s'aplatir et de se transformer par lui-même, donc de jouer avec l'espace »; et le réalisme spectaculaire comme « la combinaison des trois premiers niveaux de réalisme [avec le vraisemblable] à l'intérieur de l'image numérique » (2010, p. 35-36).

<sup>74</sup> Picard réutilise le concept amené par Bolter et Grusin. Pour une synthèse rapide du concept, voir la section «Les frontières mouvantes du numérique» du chapitre précédent.

En somme, alors que le numérique, dans sa représentation du réel, se distingue par sa capacité de produire des images modelées mathématiquement, la plupart des avancées technologiques cherchent à les intégrer de la manière la plus « transparente » possible aux images captées.

Dans son article « Transference and Transparency : Digital Technology and the Remediation of Cinema » (2005), Jay David Bolter défend cette position en énonçant que les effets visuels modélisés numériquement cherchent à s'intégrer à la prise de vue réelle cinématographique afin de former une image composite transparente. Face à ces images explorant les limites entre le réalisme capté et l'image numérique, quelle position de réception le spectateur adopte-t-il?

### **Rupture et continuité dans la réception de l'image-expérience**

Vis-à-vis l'image hybride numérique, le système hollywoodien occuperait deux positions opposées : celles de la transparence et de l'opacité du réalisme spectaculaire. Afin de développer cette idée, Bolter fait référence à deux films de James Cameron : *Titanic* (1997) et *Terminator 2* (1991). Dans le premier cas, les possibilités technologiques de modélisation numérique sont exploitées dans un esprit de transparence et viendraient avant tout répondre à l'obsession du réalisateur pour l'authenticité des détails dans la mise en scène; dans le second cas, l'utilisation des technologies relève de l'opacité, mais viendrait servir la vraisemblance du récit afin de les justifier. Par exemple, dans la scène où le robot T1000 change de forme, le but

demeure celui de rendre la scène vraisemblable : « that is, *if* a robotic creature could change its molecular structure, this is what it would look like as it emerged from the floor » (2005, p. 16). Cette logique peut également s'appliquer sur des films explorant de manière réaliste des mondes futuristes ou fantastiques, par exemple la trilogie *The Lord of the Rings* de Peter Jackson (2001, 2002, 2003).

Dans la même ligne de pensée, nous pourrions ajouter que les effets visuels, par leur transparence, peuvent parfois se dissimuler dans des scènes où le spectateur ne pense pas spontanément les chercher. Ainsi, dû à la transparence des effets visuels, certaines scènes qui semblent retouchées aux yeux du spectateur s'avèrent authentiques et vice-versa. Pour illustrer ce cas, référons-nous à une autre œuvre de James Cameron, *The Abyss* (1989). Puisque ce film est catégorisé dans le genre filmique de la science-fiction, le spectateur est averti du caractère illusoire de certaines scènes, notamment le célèbre moment où le personnage principal entre en interaction avec une mystérieuse créature aqueuse. Cependant, dans ce film, certaines scènes spectaculaires ne sont pas construites par synthèse informatique. Nous pensons particulièrement à la scène où, pour démontrer l'efficacité d'un liquide pouvant être utilisé par les mammifères pour la respiration, une démonstration est effectuée sur un rat domestique<sup>75</sup>. Si dans les scènes suivantes le spectateur se doute bien que les acteurs ne respirent pas véritablement un liquide (même si cela aurait été en théorie possible<sup>76</sup>), le rat domestique utilisé dans la

---

<sup>75</sup> Il est possible de visionner l'extrait via le lien suivant : <http://www.youtube.com/watch?v=9MdlyM7w8PM>.

<sup>76</sup> L'expérimentation de ce liquide, une forme de perfluoroalcane, remonte à la Première Guerre mondiale. Il est aujourd'hui surtout utilisé par les plongeurs en eaux profondes.

scène a bel et bien fait l'expérience du liquide respiratoire. « What you see is a rat breathing a liquid. There are no tricks, no special effects of any kind. The only thing we did to fudge it was to put a little pink dye in the stuff so it wouldn't just look like water » (James Cameron en entrevue pour *Omni magazine*, 1998).

En résumé, l'opposition se trouve aujourd'hui entre les effets invisibles que le spectateur ne remarque pas et les effets visuels que le spectateur remarque, mais qui sont justifiés ou récupérés par le récit. Selon Jay David Bolter, cette seconde attitude face aux techniques de représentation numérique est causée par une certaine allégeance cinématographique à la tradition de la représentation photoréaliste. Autrement dit, à l'exception de certains genres, « mainstream Hollywood cinema has been reluctant to remind the viewer of the multiple sources and constructed nature of the spectacle, reluctant to acknowledge the intermediality or hybridity of film » (2005, p. 16).

### **La question de la transparence des effets visuels sur la réception**

En revenant sur les attentes et les habitudes du spectateur face à l'image, nous pouvons nous interroger quant à la place de cette transparence dans la tradition de la représentation cinématographique. En effet, quel impact la conquête de la transparence filmique de l'image numérique a-t-elle sur les attentes et les habitudes de réception du spectateur de l'image cinématographique? En effet, bien que celles-ci reposent sur les mêmes racines que les images photographiques, elles constituent d'abord un véhicule de fiction (Odin).

Ce qui caractérise avant tout l'impact de ces effets visuels sur la réception n'est cependant pas dans le film en tant que tel, mais dans la rupture qui s'est créée entre l'utilisation des effets et la commercialisation du film. Si, comme Jay David Bolter, nous croyons que l'industrie du cinéma fait un usage de plus en plus répandu de ces technologies dans un esprit de transparence, les codes véhiculés par les films les hébergeant demeurent les mêmes. Autrement dit, a priori, lorsqu'un spectateur va voir un film au cinéma, il ne va pas spécifiquement voir un film vendu sur la base qu'il est *numérique*, contrairement au cas des films en trois dimensions. Et quand un film est présenté comme étant bondé d'effets spectaculaires, ce n'est pas dans leur dimension numérique qu'on les met en valeur. Enfin, si les codes de l'œuvre minimisent l'importance de l'utilisation des effets visuels dans sa production, cela empêchera le spectateur d'orienter proprement son horizon d'attente envers ce qu'il s'apprête à voir.

Face à ce phénomène, François Jost (2004) donne l'exemple du film *Forrest Gump* (Zemeckis, 1993). Dans ce film, les acteurs réels font parfois face à la synthétisation de personnes et d'événements célèbres de l'histoire des États-Unis. Ainsi, grâce à la technologie numérique, Zemeckis peut *incorporer* dans sa mise en scène John F. Kennedy, John Lennon ou encore Richard Nixon. Face à la transparence des images composites de l'œuvre, Jost a notamment reproché le fait que celles-ci « falsifient l'histoire et [...] donnent des idées fausses au jeune public qui l'ignore » (Jost 2004, p. 22). Ce qui dérange dans ces œuvres n'est pas le fait de recréer des événements ou des personnages réels, mais plutôt de les modifier ou de les décontextualiser en toute

transparence visuelle. Bien entendu, la majorité des spectateurs du film sont en mesure de distinguer la fiction des extraits d'archives « manipulés » qui servent au récit filmique. Cependant, cet exemple démontre bien l'ambiguïté de l'image modélisée à l'intérieur des productions cinématographiques, et vient surtout révéler une problématique plus grande.

En somme, avec les possibilités qu'offrent les technologies numériques, que penser des effets qu'une image hybride peut avoir sur la réception du spectateur? En effet, à quel point les images composites du numérique peuvent-elles prétendre à la transparence (photoréaliste) tout en demeurant dans la tradition cinématographique de l'expérience et de la stimulation visuelle. Autrement dit, les questions entourant l'image numérique, qu'elle soit photographique ou cinématographique, modélisée ou numérisée, convergent vers la problématique de la relation que le spectateur entretient avec l'image composite et ce, au-delà de son statut cinématographique.

### ***L'image numérique comme révolution artistique***

Certains théoriciens de l'art ont rapproché l'image composite à l'histoire de l'art plutôt qu'à la tradition cinématographique. C'est notamment le cas de Michel Larouche qui, dans son article « Nouvelles technologies et troisième dimension », écrit que « la quête de réalisme ne sert donc bien souvent qu'à reconstruire, avec des techniques neuves, une vieille imagerie, sans les conventions et les codes qui fondaient son caractère figuratif » (1991, p. 82). Cette pensée s'accorde avec les propos de l'historienne de l'art

Florence de Mèredieu qui, en 1988, affirmait qu'« [i]l y aurait effectivement grande naïveté à croire qu'une technique neuve engendre ipso facto des images neuves. Les révolutions artistiques suivent généralement les révolutions techniques avec un décalage » (1988, p. 58).

Faut-il alors penser l'image numérique (« traitée » comme « modélisée » par l'ordinateur) comme une révolution artistique indépendante plutôt qu'une rupture avec les techniques de la représentation de la captation? Dans cette perspective, il faudrait penser la rupture non pas en fonction de la tradition technique de la captation qui la précède, mais en fonction de toute l'histoire de la représentation. La véritable rupture concernerait alors celle des codes et des conventions de la représentation telle qu'elle est véhiculée depuis le Quattrocento ou, selon le terme de Sauvageot, « l'espace figuratif de la Renaissance » (1997). Par conséquent, les habitudes et les attentes du spectateur face à l'image numérique ne devraient pas reposer sur celles engendrées par les techniques de la captation, mais plutôt prendre racine sur celles qui régissent les codes et les conventions de l'histoire de l'art depuis les tous débuts de la représentation : les grottes de Lascaux.



## ***Conclusion***

À l'heure où la technique estompe la frontière entre le vrai et le faux, notre adhésion au film dépend surtout de l'idée que nous nous faisons a priori de la relation qu'il entretient avec le monde qu'il représente, idée qui est véhiculée par le *genre*.

- François JOST, « Les mondes de l'image: entre fiction et réalité »

Dans cette étude, nous avons avant tout tenté de problématiser la relation entre le spectateur et l'image à l'ère de la (re)productibilité numérique. Ce que nous avons pu mettre en avant-plan est l'importance des codes et des attentes dans la capacité de reconnaître la nature de l'image et, ainsi, arriver à une « réussite » relative de la communication. En effet, comme le théorise François Jost dans « Les mondes de l'image : entre fiction et réalité », tout genre « repose sur la promesse d'une relation à un monde dont le mode ou le degré d'existence conditionne l'adhésion ou la participation du récepteur » (2004, p. 15).

Or, comme nous l'avons vu, le principal obstacle de la communication entre le spectateur et l'image à l'ère du numérique réside sur la promesse d'une relation simultanée à la simulation et à la captation. Autrement dit, l'image numérique envoie au récepteur deux messages opposés : l'image s'inscrit dans la tradition indicielle de la captation, mais elle révolutionne aussi cette tradition en permettant aux créateurs de reconceptualiser le réel. Il est ici question d'un des problèmes du numérique les plus

théorisés, notamment par Edmond Couchot, pour qui le paradoxe de l'image modélisée (l'image de synthèse) se trouve dans sa capacité à simuler à la fois la représentation traditionnelle et l'analogique. « Voilà, à mes yeux, le problème de fond que pose la simulation numérique : celui de *l'automatisation technologique de la liberté* [créative] » (1998, p. 17).

En effet, comme le numérique permet de représenter tout ce qui est « virtuellement » possible (Couchot 1998), les créateurs, en s'emparant de ces nouvelles possibilités créatives, réalisent des images repoussant la frontière du réel. Ces nouvelles possibilités viennent donc s'inscrire dans tout un pan de la représentation visuelle : celle de la création picturale. Or, comme le théorisait l'historien de l'art Nelson Goodman (1972), « la réalité dans un monde comme la réalité en peinture (ou en littérature) est pour une grande part une question d'habitude » (cité dans Carani 1991, p. 141). Somme toute, la question de l'habitude perceptive (de la réalité) vient, encore aujourd'hui, s'établir en tant que pierre angulaire de toutes les disciplines s'intéressant au visuel et ce, des historiens de l'art aux théoriciens du cinéma en passant par les sémioticiens.

Dans cette optique, une étude<sup>77</sup> examinant « l'originalité des codes figuratifs que permettent les langages informatiques » ainsi que les effets de leur réception a été réalisée en 1985. Quatre principaux facteurs ont été retenus : la multiplicité des points de vue réalisable, une sensibilisation à la plasticité des objets, la possibilité de

---

<sup>77</sup> Recherche réalisée pour le Centre national de la recherche scientifique (CNRS) par le laboratoire Centre d'études des rationalités et des savoirs (CERS), en collaboration avec Philippe Quéau.

transformation infinie de l'image-matrice et l'autonomie relative de ces images vis-à-vis du réel (Sauvageot 1997, p. 24, 25). Cependant, l'étude a également démontré la tendance des récepteurs à ramener ces nouvelles formes visuelles à des formes qui leur étaient connues. Par conséquent, si les créateurs donnent à voir, avec les possibilités numériques, une réalité débordant de la logique figurative de la Renaissance, il faut tout d'abord que les spectateurs se détachent de leurs habitudes perceptuelles pour pouvoir communiquer avec ces nouvelles images. Autrement dit, en lien avec le processus de communication sémio-pragmatique que nous avons utilisée comme outil théorique de base pour notre étude, nous pouvons noter que si l'image possède de nouvelles contraintes contextuelles à l'intérieur de son espace d'émission sans que celles de l'espace de réception ne changent, il y aura à coup sûr échec de la communication. Ainsi, il serait réducteur de poser la responsabilité de cet échec uniquement du côté du signe. Après tout, comme Eco nous le disait, « le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc » (1979, p. 27).

Une des contraintes de l'espace de la réception est assurément le canal par lequel le message est véhiculé. Selon Lebrun, Lacelle et Boutin (2012),

[l]a multiplication des canaux de diffusion des textes depuis deux décennies oblige à repenser l'idée même de la lecture. Aujourd'hui, les supports numériques deviennent l'outil de prédilection d'un nombre grandissant de lecteurs et orientent nécessairement leurs modes et conditions de lecture.

À ce propos, certains théoriciens étudient les transformations de l'environnement médiatique général dans la diffusion et la réception des documents imprimés et audiovisuels<sup>78</sup>. En effet, qu'en est-il aujourd'hui de la compétence du spectateur à associer les codes spécifiques à un message si celui-ci est véhiculé dans un canal de diffusion qui les regroupe sans distinction claire?

La plateforme d'hébergement *YouTube* est exemplaire de ces lieux de diffusion. Le site Internet actif depuis 2005 permettant de visionner et de partager des vidéos attire plus d'un milliard d'utilisateurs chaque mois. De plus, selon les statistiques<sup>79</sup> publiées sur le site, le temps total des visionnements de ces visiteurs par mois s'élèverait à plus de six milliards d'heures, c'est-à-dire l'équivalent de presque une heure par personne sur l'ensemble de la Terre. Enfin, alors que n'importe quelle personne naviguant sur le site peut regarder une séquence, seules les personnes inscrites peuvent en téléverser sur la plateforme.

En tant que canal de diffusion, la plateforme comporte le défaut de regrouper sous un même support des séquences de tous les genres sans qu'elles soient identifiées de manière uniforme. En effet, bien que ces vidéos soient catégorisées à l'aide de mots-clefs, ce sont généralement les membres inscrits qui décident (ou non) d'inscrire leurs

---

<sup>78</sup> Cette branche théorique est appelée littératie médiatique et est parallèle au concept d'éducation aux médias. Ces deux champs d'étude sont nés au milieu du XXe siècle avec l'arrivée des médias de masse (*mass media*) et les interrogations qu'ils engendraient sur leur valeur d'éducation. Pour une synthèse de la question, voir Lebrun et al. (2012).

<sup>79</sup> Pour connaître la source de ces statistiques ou en consulter davantage, voir le lien suivant : <http://www.youtube.com/yt/press/fr/statistics.html>

séquences dans une catégorie audiovisuelle traditionnelle (émission de télévision, publicité, bande-annonce de film, vidéoclip, etc.). Or, sur une plateforme où se côtoient des réalisations à grand budget et des vidéos amateurs d'incidents ou catastrophes croquées sur le vif, un certain chaos, de l'ordre du capharnaüm, s'entremêle harmonieusement. Si, en théorie, cet amalgame de séquences peut sembler se restreindre à une fonction de plateforme, en pratique, elle peut servir de tremplin pour la diffusion de vidéos s'appuyant sur l'imprécision du canal à des fins parfois trompeuses.

Un exemple récent nous permet d'aborder ce problème. En décembre 2012, une vidéo montrant un aigle s'emparant d'un enfant en plein milieu d'un parc de Montréal sous le regard impuissant de son père est rapidement devenue virale sur Internet<sup>80</sup>. La séquence, partagée sur la plateforme sans informations précises quant à son genre, fut perçue par beaucoup de spectateurs comme une vidéo amateur captée sur le vif du moment. La séquence a ainsi rapidement fait le tour des médias sociaux et causé la frayeur et/ou l'incrédulité de plusieurs. Dès le lendemain de son apparition en ligne, les véritables auteurs de la séquence, quatre étudiants du cours « simulation de production » du baccalauréat en animation 3D et design numérique au Centre NAD, ont révélé au monde leur supercherie. La répercussion de la vidéo numérique était si étendue (entre 3 et 7 millions de visionnements en une seule journée) que les bulletins de nouvelles télévisés et les journaux ont dû en traiter pour aviser la population de la blague.

---

<sup>80</sup> La séquence peut être visionnée à l'adresse suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=tPqD39doKh0>

Bien entendu, la séquence n'aurait pas eu la même répercussion médiatique si elle avait été perçue comme œuvre composite plutôt que comme événement capté en direct. Ce cas démontre non seulement comment l'hybridité des images rend difficile la distinction entre la réalité et sa construction lorsqu'elle est présentée en tant qu'amalgame indissociable, mais aussi l'importance du contexte (au sens d'Odin) dans l'interprétation d'une œuvre.

En conclusion, la réception des images à l'ère du numérique démontre toute la complexité de la relation entre le spectateur et la tradition visuelle. Si le spectateur modifie sa perception des images selon les codes auxquels elles se rattachent, les créations numériques viennent troubler les habitudes de réception par leur double allégeance à la captation et à la simulation. En effet, en nous basant sur l'étude que nous avons faite de la problématique, nous pouvons estimer que le numérique n'a pas modifié la réception des images parce qu'il n'a pas modifié les comportements fondamentaux des spectateurs : leurs habitudes et leurs attentes, mais aussi leur rapport à soi, leurs passions, etc. Ces images hybrides, devenues part entière de notre environnement visuel, ne sont plus des « fenêtres sur le monde » (Alberti), mais plutôt des portails offrant un accès instantané et continu sur une réalité autre *et devraient, par conséquent, être perçues comme telles.*

## ***Bibliographie***

- «20,000 Leagues Under the Sea: An Interview with James Cameron». En ligne. 1998. *Omni magazine*. <http://www.astralgia.com/webportfolio/omnimoment/titanic>
- Albera, François, Alain Boillat, Alain Carou et Laurent Le Forestier, « *Pour une nouvelle histoire du cinématographe : Cinq questions à André Gaudreault* ». En ligne. 2009. *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n° 57, p. 9-16. <http://1895.revues.org/4005>
- Alfonsi, Laurence. 2005. *Le cinéma du futur : les enjeux des nouvelles technologies de l'image*. Québec/ Paris : Les Presses de l'Université Laval / L'Harmattan.
- Allen, Michael. 2002. « The Impact of Digital Technologies on Film Aesthetics ». Dans Dan Harries (dir.), *The New Media Book*, p. 109-119. Londres : bfi Publications.
- Arsenault, Michel. 1997. « De la synthèse au synthétique. Histoire de la transparence ». En ligne. *Cinémas*, vol. 7, n° 3, p. 147-158. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/1000953ar>.
- Arnheim, Rudolph. 1969. *Visual Thinking*. Los Angeles: University of California Press.
- Aubert, Nicole. 2006. « L'urgence, symptôme de l'hypermodernité : de la quête de sens à la recherche de sensations ». En ligne. *Communication et organisation*, vol. 29, p. 11-21. Dans *Érudit*. <http://communicationorganisation.revues.org/3365>.
- Aumont, Jacques. [1990] 2011. *L'Image*. Paris : Nathan.
- Aumont, Jacques, et Michel Marie. 1983. *Esthétique du Film*. Paris: Nathan.
- Auroux, Sylvain. 1996. *La philosophie du langage*. Paris : PUF.
- Baetens, Jan. 2008. « Sémiotique et photographie : 1961-2006 ». *Recherches sémiotiques*, vol. 28, n° 1-2, p. 15-27.
- Barrette, Pierre. 2009. «Bazin, la télévision et nous», *24 images*, n° 143, p. 34-35.
- 1997. « L'institution du film de fiction aux États-Unis : le point de vue sémiopragmatique ». En ligne. *Cinémas*, vol. 7, n° 3, p. 13-29. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/1000947ar>.
- Barthes, Roland. 1980. *La Chambre Claire : note sur la photographie*. Paris : Gallimard.

- Batchen, Geoffrey. 1997. *Burning with Desire: The Conception of Photography*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press.
- Baudrillard, Jean. 2005. *Le complot de l'art. Illusion et désillusion esthétiques*. Paris : Sens et Tonka.
- 1991. *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*. Paris : Galilée.
- 1968. *Le système des objets*. Paris : Gallimard.
- Baudry, Jean-Louis. 1978. *L'effet cinéma*. Paris : Albatros.
- Bazin, André. [1962] 1985. *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris : Éditions du Cerf.
- Bellour, Raymond. 1988. « L'analyse flambée ». *Cinémaction. Les théories du cinéma d'aujourd'hui*, n° 47, p. 67-72.
- Benjamin, Walter. [1955] 2009. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Éditions Allia.
- Bolter, Jay David, et Richard Grusin. 1999. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press.
- Bolter, Jay David. 2005. « Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema ». En ligne. *Intermédialités*, n° 6 (automne), p. 13-26. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/1005503ar>.
- Bordwell, David, et Noël Carroll (éd.). 1996. *Post-theory. Reconstructing Film Studies*. Madison : University of Wisconsin Press.
- Brunet, François. 2000. *La naissance de l'idée photographique*. Paris : PUF.
- Buci-Glucksmann, Christine. 2002. *La folie du voir : une esthétique du virtuel*. Paris : Galilée.
- Carani, Marie. 1991. « Histoire de l'art et sémiotique visuelle ». En ligne. *Cahiers de recherche sociologique*, n° 16, p. 141-145. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/1002133ar>.
- Cast, David. 2009. *The Delight of Art: Giorgio Vasari and the Traditions of Humanist Discourse*. University Park: Pennsylvania State University Press.
- Cauquelin, Anne. 1997. « Esthétique et nouvelles images ». Dans Blin, Odile, et Jacques Sauvageot (dir.), *Images numériques l'aventure du regard*, p. 15-20. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.



Couchot, Edmond, et Norbert Hillaire. 2009. *L'art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris : Flammarion.

Couchot, Edmond. 2004. « L'image numérique, au-delà des paradoxes ». En ligne. *Un point D'actu, L'art numérique*, Dossier 47-48. <http://www2.cndp.fr/archivage/valid/66066/66066-9416-11587.pdf>.

— 1998. *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes : Éditions J. Chambon.

— 1997. « Les promesses de l'hybridation numérique, prolongement et renouvellement des arts figuratifs ». Dans Blin, Odile, et Jacques Sauvageot (dir.), *Images numériques l'aventure du regard*, p. 29-42. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.

— 1991. « Un fracassant Big Bang ». En ligne. *Cinémas*, vol. 1, n° 3, p. 7-20. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/1001063ar>.

Crary, Jonathan. 1990. *Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press.

Collin, Simon, et Thierry Karsenti. 2013. « Usages des technologies en éducation: analyse des enjeux socio-culturels ». En ligne. *Éducation et francophonie*, vol. 41, n° 1. [http://www.acelf.ca/c/revue/pdf/EF-41-1-192\\_COLLIN.pdf](http://www.acelf.ca/c/revue/pdf/EF-41-1-192_COLLIN.pdf).

Colombain, Jérôme. 1997. *La cyberculture*. Coll. « Les Essentiels ». Paris : Milan.

Cubitt, Sean. 2004. *The Cinema Effect*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press.

Dagognet, François. 1989. *Corps réfléchis*. Paris : Odile Jacob.

Darras, Bernard. 2008. « Sémiotique pragmatique et photographie numérique. Le cas de la retouche photographique ». *Recherches sémiotiques*, vol. 28, n° 1-2, p.153-175.

Darley, Andrew. 2000. *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London : Routledge.

Debray, Régis. 1992. *Vie et mort de l'image*. Paris : Gallimard.

De Mèredieu, Florence. 2003. *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo, art numérique*. Paris : Larousse.

— 1988. *Les dessins automatiques*. Paris : Blusson.

Dubois, Philippe. 1990. *L'acte photographique*. Paris/Bruxelles : Nathan/Lador.

- Durand, Régis. 1988. *Le regard pensif*. Paris : Éditions de la Différence.
- Eco, Umberto. 1992. *Les limites de l'interprétation*. Paris : Grasset & Fasquelle.
- 1985a. *La guerre du faux*. Paris : Grasset & Fasquelle.
- 1985b. *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris : Grasset.
- Ellul, Jacques. 1977. *Le système technicien*. Paris: Calmann-Lévy.
- Fischer, Hervé. 2002. *Le romantisme numérique*. Montréal : Fides.
- Fowler, Alastair. 1982. *Kinds of literature: an introduction to the theory of genres and modes*. Cambridge (Massachusetts) : Harvard University Press.
- Francastel, Pierre. 1977. *Peinture et société : naissance et destruction d'un espace plastique : de la Renaissance au cubisme*. Vol. 1. Paris : Denoël/Gonthier.
- Frizot, Michel. 1996. «Faire face, faire signe. La photographie, sa part d'histoire ». Dans Frizot, Michel (dir.), *Face à l'histoire. L'artiste moderne devant l'événement historique, 1933-1996*. p. 49-57. Paris : Centre Georges Pompidou.
- (dir.). 1994. *Nouvelle histoire de la photographie*. Paris : Bordas.
- Gaudreault, André. 2008. *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*. Paris : CNRS.
- Gaudreault, André, et Philippe Marion. 2006. «Cinéma et généalogie des médias». En ligne. *Médiamorphoses*, n° 16. <http://hdl.handle.net/2042/23485>.
- 2000. « Un média naît toujours deux fois... ». Dans André Gaudreault et François Jost (dir.), *Sociétés et Représentations : La Croisée des médias*, CREDHESS, n° 9 (avril). Paris : Publications de la Sorbonne, p. 21-36.
- Gombrich, Ernst Hans. 1960. *L'Art et l'Illusion : Psychologie de la représentation picturale*. Paris : Phaidon.
- Gunning, Tom. 1990. « The Cinema of Attractions : Early Cinema, its Spectator, and The Avant-Garde ». Dans Thomas Elsaesser (dir.), *Early Cinema: Space, frame, narrative*. Londres: bfi Publishing.
- Gunthert, André. 2008. « "Sans retouche" Histoire d'un mythe photographique ». En ligne. *Études photographiques*, n° 22 (septembre). <http://etudesphotographiques.revues.org/1004>.

- Haberman, Jürgen. 1968. *La technique et la science comme «idéologie»*. Paris : Gallimard.
- Hamus-Vallée, Réjane. 2004. *Les effets spéciaux*. Coll. « Les petits cahiers ». Paris : Cahiers du cinéma.
- Hennig-Thureau et al. 2010. «The Impact of New Media on Customer Relationships ». En ligne. *Journal of Service Research*. vol. 13, n° 3. <http://jsr.sagepub.com/content/13/3/311>.
- Jakobson, Roman. 1963. *Essais de linguistique générale*. Paris : Éditions de Minuit.
- Jauss, Hans. Robert. 1978. « L'histoire de la littérature: un défi à la théorie littéraire ». Dans *Pour une esthétique de la réception*, p. 21-80. Paris : Gallimard.
- Jean, Marcel (dir.). 2006. *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*. Montréal : Les 400 coups.
- Jean, Marie-Josée. 1998-1999. « Le technologique comme manière de penser la photographie ». En ligne. *ETC*, n° 44, p. 29-35. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/35435ac>.
- Jost, François. 2004. « Les mondes de l'image : entre fiction et réalité ». *Recherches sémiotiques*, vol. 23 n° 1-2-3, p. 165-184.
- 1998. *Le temps d'un regard: Du spectateur aux images*. Québec/Paris : Nuit Blanche/Méridiens Klincksieck.
- Jullier, Laurent. 1998. *Les images de synthèse*. Paris : Nathan.
- Kessler, Frank. 2003. « La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire ». En ligne. *Cinémas*, vol. 14, n° 1, p. 21-34. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/008956ar>.
- Kracauer, Siegfried. 1960. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Princeton: Princeton University Press.
- Lafon, Jacques. 1999. *Pour une esthétique de l'image de synthèse : la trace de l'ange*. Paris : L'Harmattan.
- Larouche, Michel. 1991. « Nouvelles technologies et troisième dimension ». En ligne. *Cinémas*, vol. 1, n° 3, p. 77-87. Dans *Érudit*. <http://id.reudit.org/iderudit/1001067ar>.
- Latour, Bruno. 1992. *Aramis ou l'amour des techniques*. Paris : La Découverte.

Lavoie, Vincent (dir.). 2003. *Maintenant. Images du temps présent*. Montréal : Mois de la photo à Montréal.

Lebrun, Monique, Nathalie Lacelle et Jean-François Boutin. 2012. « Genèse et essor du concept de littératie médiatique multimodale ». En ligne. *Mémoires du livre*, vol. 3, n° 2. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/1009351ar>.

Lefebvre, Martin. 2008-2009. « Des images et des signes. À propos de la relation indexicale et de son interprétation ». *Recherches sémiotiques*, vol. 29, n° 1, p. 109-124.

——— 2007. « Théorie, mon beau souci ». En ligne. *Cinémas*, vol. 17, n° 2-3, p. 143-192. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/016754ar>.

Lipovetsky, Gilles, et Jean Serroy. 2007. *L'écran global: culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*. Paris : Le Seuil.

Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant et Kieran Kelly (dir.). 2003. *New Media: A Critical Introduction*. London et New York : Routledge.

Loranchet, Philippe. 2000. *Le cinéma numérique. La technique derrière la magie*. Paris : Dujarric.

Lugon, Olivier. 2001. *Le style documentaire. D'August Sander à Walker Evans 1920-1945*. Paris: Macula.

Maestrutti, Marina. 2011. « Techno-imaginaires du corps à l'ère des techno-sciences. Art contemporain et utopie de la transformation ». *Cahiers de recherche sociologique*, n° 50, p. 77-95.

Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press.

Metz, Christian. 1977. *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*. Paris : 10/18.

Missonnier, Sylvain, et Hubert Lisandre. 2003. *Le virtuel : la présence de l'absence*. Paris : Éditions EDK.

Mitchell, William J. 1992. *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press.

Odin, Roger. 2000a. *De la fiction*. Bruxelles : De Boeck.

——— 2000b. « La question du public. Approche sémio-pragmatique ». *Réseaux*, vol. 18, n° 99, p. 49-72.

— 1988. « Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur : approche sémio-pragmatique ». *Iris*, n° 8, p. 121-139.

— 1983. « Pour une sémio-pragmatique du cinéma ». *Iris*, vol. 1, n° 1, p. 67-81.

Panofsky, Erwin. 1991. *Perspective as symbolic form*. New York: Zone books.

Parfait, Françoise. 2001. *Vidéo : un art contemporain*. Paris : Editions du Regard.

Paul, Christiane. 2003. *Digital art*. Paris : Thames & Hudson.

Picard, Martin. 2009. « Pour une esthétique du cinéma transludique : Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXIe siècle ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.

Quéau, Philippe. 1992. « La puissance des images (note de recherche) ». En ligne. *Anthropologie et société*, vol. 16, n° 1, p. 91-94. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/015202ar>.

Quintana, Angel. 2008. *Virtuel? À l'ère du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*. Paris : Cahiers du cinéma.

Rheingold, Howard. 1991. *Virtual Reality: The Revolutionary Technology of Computer-Generated Artificial Worlds – and How It Promises to Transform Society*. New York: Summit Books.

Rouillé, André. 2005. *La photographie. Entre document et art contemporain*. Paris : Gallimard.

Roy, André. 2007. *Dictionnaire général du cinéma: du cinématographe à Internet : art, technique, industrie*. Montréal : Fides.

Rubin, Patricia Lee. 1995. *Giorgio Vasari: art and history*. New Haven : Yale University Press.

Rud, Einar. 1963. *Vasari's Life and Lives: The First Art Historian*. Princeton : Van Nostrand Company.

Saint-Martin, Fernande. 1987. *Sémiologie du langage visuel*. Montréal : Presses de l'Université du Québec à Montréal.

Sauvageot, Anne. 2003. *L'épreuve des sens. De l'action sociale à la réalité virtuelle*. Paris : Presses universitaires de France.

— 1997. « De l'image numérique à la réalité virtuelle : l'aventure du regard ». Dans Blin, Odile, et Jacques Sauvageot (dir.), *Images numériques l'aventure du regard*, p. 21-28. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.

Schaeffer, Jean-Marie. 1987. *L'image précaire*. Paris : Le Seuil.

Séris, Jean-Pierre. 1994. *La technique*. Paris : PUF.

Simondon, Gilbert. 1958. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Aubier.

Sobchack, Vivian. 2000. *Meta-Morphing. Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

— 1994. «The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic "Presence"». *Materialities of Communication*. Stanford : Stanford University Press. p. 83-106.

Sontag, Susan. [1983] 2008. *Sur la photographie*. Paris : Christian Bourgeois.

Soulages, François, et Alexis Lussier. 2009. « Présentation : corps photographique / corps politiques ». En ligne. *Protée*, vol. 37, n° 1, p. 5-8. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/001224ar>.

Soulages, François (dir.). 2001. *Dialogues sur l'art et la technologie : autour d'Edmond Couchot*. Paris : L'Harmattan.

—. 1998. *Esthétique de la photographie*. Coll. « Nathan photographie », Paris: Nathan.

Stora, Michael. 2005. *Guérir par le virtuel : Une nouvelle approche thérapeutique*. Paris : Presses de la Renaissance.

Spielmann, Yvonne. 2008. *Video. The reflexive Medium*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press.

Tagg, John. 1988. *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Terrisse, Marc. 2013. « Musées et visites virtuelles : évolutions et possibilités de développement ». En ligne. *Muséologies : les cahiers d'études supérieures*, vol. 6, n° 2, p. 15-32. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/1018927ar>.

Thérien, Gilles. 1990. «Pour une sémiotique de la lecture», *Protée*, vol.18, no. 2, p. 67-81.

Thézé, Ariane. 2005. *Le corps à l'écran*. Québec : Pleine Lune.

Tisseron, Serge. 1995. *Psychanalyse de l'image. De l'image aux images virtuelles*. Coll. « Psychismes ». Paris : Dunod.

Uzel, Jean-Philippe. 2003. « Entre fascination et critique ». En ligne. *Spirale*, n° 188 (janvier-février), p. 32. Dans *Érudit*. <http://id.erudit.org/iderudit/18095ac>.

Virilio, 1980. *Esthétique de la disparition : essai sur le cinématisme*. Paris : Balland.

Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. New York : Dutton.