

L'esthétique du pixel (L'accentuation de la texture dans l'œuvre graphique de John Maeda)

par Anne Beyaert
dans *Communication et langages* n° 138,
pp. 23-37, à paraître.

Si les images numériques se font de plus en plus pressantes dans notre environnement culturel et si elles suscitent le plus grand enthousiasme créatif, elles ne se sont guère prêtées à l'analyse sémiotique, sans doute parce que la fascination pour la technologie qu'elles engagent, pour leur mode de fabrication, peut suffire à sustenter l'analyste. La sémiotique décrit couramment des peintures, des photographies, des films ou des affiches mais, découragée sans doute par le présupposé technologique, ne semble guère intéressée par le mode d'élaboration actuel de ces objets visuels à moins qu'elle ne feigne de croire que la numérisation n'en modifie pas l'apparence. A vrai dire, soumettre une affiche produite par des moyens numériques à l'analyse suppose qu'on surmonte un certain nombre de réserves théoriques.

Dès lors qu'elle est dégagée de l'ordinateur et livrée par l'imprimante, l'image digitale entre certes dans le «lieu commun» de la sémiotique et, comme le tableau décrit par Paul Gauguin et Maurice Denis, elle se conçoit après tout comme «une surface plane recouverte de couleurs en un certain ordre assemblées»¹. Assimilée, elle n'est plus cet élément hétérogène des corpus visuels, qui ressort à la façon abrupte et impérieuse des objets d'actualité.

Elaborée par des moyens numériques mais abandonnée pour ainsi dire aux contingences de l'impression, cette image semble pourtant incontrôlable. John Maeda lui-même nous prévient du décalage entre l'image produite à l'écran et sa version imprimée: «L'image imprimée, dit-il, devrait être considérée comme illusoire et ne restitue qu'une facette de ce qui existe dans l'univers numérique»². Cependant conclure à la relativité de son analyse apparaîtrait comme un argument bien faible dans la mesure où cette image imprimée n'est pas moins infidèle, après tout,

¹ La phrase, tirée de *Du symbolisme au classicisme, théories*, est reprise dans Guila Ballas, *La couleur dans la peinture moderne*, Paris, Adam Biro, 1997, p. 126.

² John Maeda, *Maeda and Media. Journal d'un explorateur du numérique*, Thames and Hudson, 2000, p. 161.

que les autres reproductions dont nous faisons usage. Comme le remarquait déjà Josef Albers, en reproduction, tous les Mondrian deviennent verts et c'est pourtant sur cette reproduction que nous nous basons.

Jacques Aumont a souligné l'inévitable décalage chromatique entre l'œuvre et sa reproduction:

«L'étude de la couleur dans les images, qui se fait pour une bonne part sur ces aide-mémoire que sont les (bonnes) reproductions, doit forcément rester modeste. Il est infiniment difficile d'avoir accès aux vraies couleurs d'une œuvre picturale. Quant aux arts du reproductible, photographie, cinéma, vidéo, images de synthèse, ils sont par définition et quasi par nature dépendants des moyens techniques de la reproduction qui ne peut qu'affecter un paramètre aussi délicat que la couleur»³.

Ce commentaire ne peut que relativiser les griefs faits à l'impression numérique qui modifie les couleurs comme, peu ou prou, n'importe quelle reproduction. Si de tels dommages se laissent mal apprécier, une transformation radicale et spécifique doit cependant lui être imputée: imprimer une image produite numériquement revient en effet à transformer un *mélange additif* de couleurs, fondé sur l'addition de lumières monochromes comme celui de la télévision, par un *mélange soustractif* des couleurs. Dans ce cas, la lumière colorée n'est plus diffusée mais absorbée et réfléchi sélectivement par les pigments qui tiennent lieu de filtre⁴.

Si elle n'est qu'un reflet des possibilités du numérique, l'image imprimée ne doit pas être considérée comme une simple version appauvrie de l'image à l'écran. Il est plus pertinent et constructif de la décrire comme une *version stabilisée* où la plasticité caractéristique du numérique - plasticité au sens de J-F. Bordron⁵, la plastique et non le plastique-incarnée dans cette déformation aspectuelle crénelage/lissage⁶ et dans le

³ Dans Jacques Aumont, *Introduction à la couleur: Des discours aux images*, Armand Colin, 1994, p. 22.

⁴ Voir à ce sujet Hermann von Helmholtz, *Optique physiologique*, trad. Française, Paris, Jacques Gabay ed., 1989 (1867). Voir aussi Jacques Aumont, *Introduction à la couleur: Des discours aux images, ouvrage cité*, qui, pp. 78-79, situe l'œuvre d'Helmholtz dans le contexte du 19^e siècle.

⁵ Jean-François Bordron, «Catégories, icônes et types phénoménologiques» dans Visio vol. 5 n° 1, *La catégorisation perceptive. Les frontières du soi et de l'autre*, pp. 9-18.

⁶ Le crénelage est une déformation d'un signal par perte de continuité. Fréquent dans la reproduction analogique d'une image numérique, il se manifeste par l'apparition d'un effet d'escalier. Il est atténué par l'opération de lissage. Voir Jacques Notaise, Jean Barda, Olivier Dusanter, *Dictionnaire du multimédia, Audiovisuel-informatique-télécommunications*, Afnor, 1995, pp. 275-276. Dans son *Dictionnaire des arts médiatiques*, Presses de l'université du Québec, 1997, Louise Poissant oppose *crénelage*

traitement de l'image (déformations, agrandissements, modification de couleur), est potentialisée, mise en mémoire. A l'examen, l'image imprimée révèle toujours sa particularité méréologique et sa nature d'*extension*. Il serait donc vain de vouloir étudier cette image «au calme de la sémiotique»: alors qu'on voudrait dégager l'objet visuel d'un appareillage si fascinant qu'il finit par lui barrer l'accès, celui-ci ne cesse de rappeler son origine informatique.

A partir de quelques affiches du graphiste américain John Maeda, cette analyse entend donc fixer certains prolégomènes à une étude sémiotique décomplexée de l'image digitalisée sur nos critères habituels de couleur, de lumière, de texture et de composition. Elle s'attache plus précisément à dégager la propriété la plus saillante de cette image, sa définition méréologique qui détermine certes une esthétique mais aussi, et parce que ces images sont des publicités, élabore une stratégie particulière de valorisation d'un objet à vendre. Art ou publicité, on découvre finalement, à la place du sujet cognitif saturé de compétences technologiques attendu, un sujet sensible qui prospecte un nouvel espace visuel-tactile.

Eloge du carré

Les affiches de Maeda sont aussi séduisantes que déroutantes. Elles ne laissent de séduire l'amateur d'art qui y découvre maintes références à l'art moderne et contemporain. Non contentes de convoquer le modèle du tableau au travers d'une sorte de «signature résiduelle» apposée en bas à droite de certaines affiches (p. 265) elles le rappellent par l'entremise de la forme carrée du cadre (*quadratto*). Si ce schème carré se conçoit alors globalement comme une métaphore du tableau, il évoque en outre, par sa récurrence, des mouvements tels que le Suprématisme⁷, le Constructivisme ou l'Abstraction géométrique. Une telle filiation rappellerait très simplement que bien avant l'invention de l'ordinateur, des artistes recherchaient une représentation systématisée du monde à partir de la géométrie élémentaire.

S'il impose certaines ressemblances, ce carré insistant se conçoit, de façon plus essentielle, comme une convention du numérique, une forme

et *anti-crénelage* pour décrire le *lissage* comme une opération simulant la continuité d'éclaircissement dans le rendu d'une surface courbe.

⁷ Maeda se déclare lui-même influencé par Kazimir Malevitch qui eut «le courage d'abandonner toute ornementation dans sa quête des formes les plus simples, un carré tout seul par exemple». Voir à ce sujet *Maeda and media*, ouvrage cité, p. 115.

contrainte qui détermine l'énoncé⁸. John Maeda a souligné cette pregnance de la forme angulaire:

«Le moniteur que nous utilisons est rectangulaire, les pixels qui le remplissent le sont également, les fenêtres qui recouvrent notre interface, ses boutons, ses curseurs et ses commandes, tout est rectangulaire. L'écriture de tout programme (informatique) repose sur l'hypothèse fondamentale de la rectangularité»⁹.

Malgré l'insistance du carré, toute filiation de Maeda avec les courants modernistes resterait contestable dans la mesure où ses œuvres témoignent d'un attachement solide à la figuration. Au lieu d'«abstraire» des qualités, elles satisfont le plus souvent une visée mimétique et semblent rechercher les formes stéréotypées du monde naturel ou de l'art: une fleur, un feu d'artifice ou la Mona Lisa. En ce sens, elles convoquent plutôt le modèle archaïque de la *mosaïque*, dont L. Dällenbach¹⁰ a montré l'influence sur l'esthétique de la fin du vingtième siècle, celle-ci s'affirmant comme un nouveau «modèle culturel» possible succédant au *puzzle* des années 70 et 80. Cet auteur a parfaitement souligné l'actualité du modèle, montré son importance pour l'art contemporain et noté la coïncidence avec le mode d'élaboration des images par ordinateur, la temporalité de la mosaïque archaïque, objet promis à durer et apprécié comme tel, rencontrant de façon paradoxale la temporalité instantanée du numérique¹¹. A la suite de cet auteur, il faut souligner la coïncidence des deux modèles mais en exerçant une attention sémiotique pour percer leur intimité et mettre à jour une générativité commune.

La pression de la mosaïque

Sommairement, le modèle génératif de l'image numérique concilie deux attracteurs: le rectangle (plus simplement le carré) forme par la quelle

⁸ Maeda s'employa à s'affranchir de la forme angulaire et mit au point le logiciel Radialpoint qui n'effectue que des mouvements circulaires. L'invention est évoquée pp. 96-97 dans *Maeda and media*.

⁹ John Maeda, *Maeda@media, Journal d'un explorateur du numérique*, Paris, Thames and Hudson, p. 97.

¹⁰ Lucien Dällenbach, *Mosaïques, Un objet esthétique à rebondissements*, Le Seuil, 2001.

¹¹ «Or n'a-t-on pas changé d'objet et entamé une ère nouvelle au moment où une combinatoire programmée par ordinateur et le traitement numérique de l'image ont rendu possible la réalisation instantanée et au moindre coût de mosaïques éphémères, ainsi mises à la portée de tous les regards et de toutes les bourses?» s'interroge l'auteur dans *Mosaïques*, ouvrage cité, p. 24.

nous aimons représenter le pixel¹² et l'icône empruntée au monde naturel. L'un constitue la partie, la forme élémentaire; le second, la forme globale. Si elle se conçoit comme une procédure de *catégorisation* sémiotique, cette fragmentation d'une forme iconique en une multiplicité d'unités colorées se laisse décrire comme une pixelisation, une *représentation en mode points*. Encore appelé binaire, ce mode de représentation permet le codage des images analogiques complexes, comportant de nombreuses nuances de couleurs comme un paysage ou un portrait, comme l'observe le *Dictionnaire du multimédia*¹³.

Les pixels sont colorés. Maeda indique qu'aux limites des possibilités actuelles du matériel numérique, un écran de 13 pouces peut accueillir jusqu'à 307 200 pixels susceptibles de revêtir quelque 16 millions de couleurs chacun¹⁴. Cette quantité enrichit spectaculairement la liste des couleurs obtenues par les teintures chimiques au 19^e siècle (Chevreul dans son *De la loi du contraste simultané*. de 1864 recense 14 400 teintes) mais elle est sans rapport avec les possibilités des imprimantes actuelles et reste difficile à apprécier.

Si la quantité des pixels et des couleurs est difficilement contrôlable, quelques propriétés élémentaires liées à la pixelisation peuvent être examinées. Ces unités discrètes ont en effet un caractère d'*aplat* et, comme les papiers colorés sur lesquels Josef Albers basait son enseignement, présentent la particularité d'une continuité chromatique et texturale¹⁵. En un mot, l'image numérique dispense le peintre de son geste: l'image n'est pas élaborée par des gestes successifs mais par la répétition d'unités. C'est un point essentiel.

Propriété corollaire, ces couleurs ne se prêtent pas au mélange de pigments mais se concilient sous forme de *mélange optique*, à la façon du pointillisme. Aperçues à une certaine distance, les unités colorées produisent d'autres couleurs dans l'œil, avec une efficacité, une

¹² «Le vrai» pixel moyen, celui que l'on peut trouver sur un affichage cathodique, n'est jamais parfaitement carré, il est plus flou qu'autre chose, explique Maeda, *Maeda @ media*, p. 66-67.

¹³ Jacques Notaise, Jean Barda, Olivier Dusanter, *Dictionnaire du multimédia, Audiovisuel-informatique-télécommunications*, Afnor, 1995, p. 563 (mode points) et 658 (pixelisation). Le mode points s'oppose au mode vectoriel adapté aux dessins géométriques moins complexes.

¹⁴ Pour se faire une idée de cette quantité, il faut imaginer 262 144 rangées de 64 crayons de couleur, chaque crayon étant parfaitement unique, explique Maeda. L'estimation est faite dans *Maeda @ media*, ouvrage cité, p. 78. Son intérêt ne peut être apprécié que dans le contexte de l'année de parution du livre, 2000, les écrans étant alors bien plus petits qu'aujourd'hui.

¹⁵ Albers explique: " *color paper permits a repeated use of precisely the same color without the slightest change in tone, light or surface quality (...) protects us from the undesired and unnecessary addition of so called-texture*". Voir à ce sujet le chapitre III: *Why color paper instead of pigment and paint*, dans *Interaction of color*, Yale university press, pp. 6-7.

«réactivité» d'autant plus grande qu'elles se présentent en petites quantités égales¹⁶. On aperçoit ainsi une caractéristique supplémentaire de la pixelisation puisque, lorsque le mélange s'effectue dans l'œil, la couleur obtenue peut conserver toute sa luminosité alors que le mélange pigmentaire absorberait au contraire une part de la luminosité. De crainte d'en perdre le contrôle, on limitera l'analyse de la dimension chromatique à ces quelques remarques pour se consacrer à la spécificité méréologique de ces images.

L'unité programmatique

Plus précisément, l'image numérique de Maeda se conçoit en deux temps: par le choix d'une *unité programmatique* susceptible d'englober plusieurs pixels (la partie) puis sa répétition jusqu'à la stabilisation d'une icône (le tout).

Le choix de la partie est une prémisses essentielle car, comme l'explique Maeda, «une forme programmatique correctement construite est par définition de nature variable, mais si l'idée visuelle centrale est médiocre, ses variations le seront également»¹⁷. A la recherche de «l'unité programmatique parfaite», Maeda s'est intéressé au pixel lui-même, dont il a mis à jour le caractère rayé, basé sur «des petits éléments rayonnants rouges, verts et bleus de forme oblongue»¹⁸. L'artiste s'est également approprié des objets du monde naturel pour se doter d'une version personnelle sinon du «ready made» de Duchamp du moins des «objets trouvés» (Louise Bourgeois). C'est le cas de ces ordinateurs Sony ou des capuchons de feutres de la marque TOO, pris pour unité programmatique de l'affiche.

Si elles restent, dans la plupart des cas, éidétiquement séparables, ces unités programmatiques peuvent aussi parvenir à la fusion éidétique. Confondant leurs origines sensorielles, elles ne sont alors plus identifiables. C'est le cas dans cette publicité pour les maquillages Shiseido où -ce que nous ne pourrions deviner si l'intertexte ne nous l'apprenait pas- les sons, les images et les titres des films réalisés pendant trente ans pour la marque de cosmétique, dûment pixelisés, s'incarnent en une sorte de carré polysensoriel, une forme élémentaire qui traduit visuellement des informations sensoriellement hétérogènes. Compressées, compactées, cette masse d'informations qui étaient inscrites dans la durée

¹⁶ Le procédé du mélange optique est expliqué dans Fernande Saint-Martin, *Sémiologie du langage visuel*, Sillery, Presses de l'université du Québec, 1987, pp. 64-65.

¹⁷ John Maeda, *Maeda @ media*, ouvrage cité, p. 250.

¹⁸ *Maeda @ media*, pp. 68-69.

est alors synchronisée, singularisée. Ainsi réifié le carré stabilise une forme à la fois sensorielle et aspectuelle.

Cette publicité Shiseido représente un exemple unique de modèle génératif obtenu par *concentration*, par *compression* et déroge aux usages de Maeda qui préfère toujours procéder par *diffusion*, *expansion* de l'unité programmatique et, d'un point de vue aspectuel, préfère au régime singulatif, les régimes itératifs, infiniment itératifs.

Des modèles génératifs «trouvés»

De la même façon que les unités sont des objets trouvés, ces modèles génératifs basés sur une aspectualité *itérative* et une procédure spatiale de *diffusion* empruntent des modèles existants –après tout, l'imaginaire de la nature dépasse toujours le nôtre. Ainsi pour les trois publicités de la marque de vêtement Seibu, Maeda a-t-il choisi des modèles développant un mouvement spécifique. Le modèle de la belle de jour est un premier exemple. Egalement appelée volubilis, celle-ci se développe en s'enroulant en spirale autour des corps voisins (en latin: volubilis signifie «qui tourne»¹⁹). Second «modèle génératif trouvé», celui du tournesol dont les graines sont organisées selon le nombre d'or, plus précisément la suite de Fibonacci. Enfin, le modèle génératif du feu d'artifice qui n'est simple qu'en apparence puisqu'il combine des différences de couleur²⁰, de tonalité et de grandeur²¹ pour constituer un modèle à la fois *polarisé* et *scalaire*.

Il n'est pas nécessaire de décrire précisément ces modèles génératifs familiers quoique complexes et on se contentera de noter qu'ils exploitent, du point de vue de l'instance d'énonciation (l'artiste) comme du point de vue de l'instance d'observation, le «plaisir taxinomique» cher à Jean-Pierre Changeux. «*Les structures belles dans la nature et dans l'art sont celles qui facilitent la tâche de classification en présentant des évidences de relations «taxinomiques» entre les choses d'une manière informative et facile à saisir*»²², explique cet auteur. Suivre cette opinion nous amènerait à constater la visée euphorique de l'image numérique fondée, avant toute considération éidétique, chromatique ou lumineuse, sur «*la perception simultanée de la rime et de la nouveauté*»²³, c'est-à-dire sur son principe catégorial.

¹⁹ En botanique, on parle de tiges volubiles à propos du houblon ou du liseron.

²⁰ La couleur dépend du degré d'élévation des bombes mais aussi du fond sur lequel elles apparaissent. En effet, la nuit révèle les différences chromatiques des bombes qui, sur un ciel diurne, restent uniformément blanches.

²¹ La bombe est petite près du sol, plus large en haut.

²² Jean-Pierre Changeux, *Raison et plaisir*, ouvrage et page cités.

²³ Jean-Pierre Changeux, *Raison et plaisir*, Paris, Odile Jacob, 1994, pp. 72-73.

Le statut du détail

L'unité programmatique du numérique doit être distinguée du détail de la peinture ou de la photographie. Tout d'abord, il faut lui dénier le statut véridictoire du détail photographique qui, «*comme un supplément à la fois inévitable et gracieux*» selon l'expression de Barthes²⁴, atteste d'un «*ça a été*»²⁵. Tout comme le détail observé par Daniel Arasse, l'unité programmatique implique cependant un point de vue rapproché. Elle suppose un changement de focale, un balancement entre le point de vue rapproché qu'exige la partie et ce point de vue plus éloigné qui permettra d'intégrer le tout dans le champ visuel et autorisera son identification. Tendue entre une visée locale et une visée globale, la partie et le tout, l'attention visuelle de l'observateur est intensément activée. Toutefois, cette oscillation du point de vue ne peut être comparée à l'habituel parcours de quête du regard parmi les figures d'un tableau où, selon l'expression de Svetlana Alpers à propos de la peinture de Van Eyck, «*le regard se dissoud dans la prolifération des singularités, l'apparente fécondité des choses*»²⁶. Selon la grandeur des figures et donc selon la distance, le regard découvre dans le tableau une ville, une maison, des fourmis ou une minuscule cheminée qui fume. Plutôt qu'une errance parmi des figures dissemblables, la perception subit ici une polarisation systématique. C'est un balancement entre deux univers de sens, celui du tout et de parties autosimilaires qui pourront être alternativement thématiques.

Une méréologie minimaliste

En ce sens, l'effort de John Maeda semble consister à montrer, à rendre explicite une structure d'extension que l'image numérique pourrait tout aussi bien dissimuler par la continuité chromatique. Sous les apparences d'un simple maillage catégoriel, d'une extension matérielle élémentaire, l'affiche de Maeda requiert en fait une définition méréologique complexe et spécifique.

²⁴ Roland Barthes, *La chambre claire*, dans œuvres complètes, tome 3, 1994, p. 1142

²⁵ Idem, p. 1165 notamment.

²⁶ Svetlana Alpers, *L'Art de dépeindre, La peinture hollandaise au XVII^e siècle*, Paris, Gallimard, 1990. Cité par Louis Marin, «Eloge de l'apparence», *De la représentation*, Gallimard, 1994, p. 245.

En premier lieu, le modèle de la *chaîne* tel que l'a défini J-F. Bordron²⁷, pourrait être invoqué au motif que chaque partie, autosuffisante, peut, à son tour être considérée comme un moment d'unité et satisfaire une visée locale. Une telle hypothèse resterait néanmoins fragile parce que, dans la visée globale, une *transitivité* est donnée au moment d'unité pour constituer l'icône d'une fleur, d'un volcan ou d'une Joconde. L'extension matérielle est nécessairement contrainte par une intentionnalité mimétique. Autrement dit, la chaîne ne peut ici s'arrêter n'importe quand...

La notion de *figure* au sens de Bordron s'avère également intéressante car elle permet de souligner une caractéristique essentielle du numérique. En effet, si les parties d'un dessin ou d'une peinture sont éidétiquement liées, l'image numérique de Maeda se présente au contraire comme un maillage catégorial explicite et organise ses unités selon une *dépendance libre*. Ainsi, l'icône de Maeda obligerait-elle à revoir cette notion de *figure*.

Malgré son caractère consensuel, la notion de *configuration* ne peut être délaissée. Une configuration est un tout dont les parties sont semblables par le genre mais pas nécessairement par l'espèce, explique encore Bordron, et cette restriction genre/espèce permet de distinguer les images autosimilaires, produites à partir d'une unité programmatique strictement dupliquée de celles qui, dans une même classe d'objets, incluent une variation éidétique (la gamme d'ordinateurs Sony) ou chromatique (les capuchons de feutre de La Joconde).

Enfin, la notion d'agglomération peut alimenter notre réflexion, en soulignant l'importance d'une bonne «prise» des unités. Comme des grains de sable sont assemblés par un liant, le ciment du mortier, les unités programmatiques doivent «tenir ensemble». Or, le fond de l'image apparaissant le plus souvent entre les unités pour produire une rupture chromatique, il fait craindre une désagrégation de l'icône globale. De la même façon que la densité du ciment doit être contrôlée, l'espacement des unités doit être mesuré pour éviter la dissolution, la défiguration de l'image. Les icônes de la Joconde et du volcan Sony apparaissent parce que la *cohésion* des unités élémentaires est assurée, ce qui revient à envisager la *cohérence/cohésion* de l'icône comme un mouvement de *concentration/expansion* des unités qui mobilise la notion de *densité*.

²⁷ Pour l'intégralité de l'inventaire, on se reportera à J-F. Bordron, «Les objets en parties», dans J-C. Coquet et J. Petitot eds. Langages n° 103 L'objet, sens et réalité, septembre 1991, pp. 51-65.

Objet fractaliste

Efficientes mais toujours relatives -infidèles comme le sont après tout les modèles- ces totalités méréologiques permettent en tout cas de retenir quelques propriétés spécifiques de l'image numérique. Surtout, précisant la tension local/global, elles permettent d'aboutir à une définition fractaliste: fractaliste, dans l'acception consensuelle de Susan Condé, plutôt que fractale au sens de Mandelbrot et de Chirollet. C'est cette filiation que je voudrais désormais examiner.

Soucieuses de diversifier le regard pour développer une esthétique du fragment, élaborant toujours l'image par autosimilarité du détail²⁸, ces images numériques illustrent à l'évidence voire par définition cette «*philosophie de déstabilisation des apparences et de la relativité générale du «point de vue» sur l'homme, la nature et la culture*» que décrit Chirollet²⁹. Pourtant, elles défendent aussi quelques principes singuliers qui font la particularité de monde de John Maeda. Premièrement, il n'y a pas d'isomorphisme entre les parties et le tout: si, selon les observations de Mandelbrot, le tracé du littoral breton est contenu dans le détail de sa carte, le visage de la Joconde ne «ressemble» pas au carré de l'unité programmatique. A la «*dynamique hermétique*» des objets fractals, basée sur des géométries complexes et non-euclidiennes, des «*phénomènes naturels infiniment irréguliers et imprévisibles*» (Chirollet, p. 105), ces images préfèrent la géométrie élémentaire du carré et prennent modèle sur le monde naturel, auprès de la Joconde ou des ordinateurs Sony. Enfin, si l'objet fractal représente une «*totalité impossible*»³⁰ selon l'expression de Chirollet, cette totalité est bien obtenue par l'image de Maeda et correspond au moment d'unité: la totalité correspond même à ce précaire moment d'unité, de stabilité que la pression local/global peut à tout instant défaire.

Ce qui distingue, en un mot, l'oeuvre de Maeda de l'art fractaliste c'est qu'à l'encontre d'un Edward Berko ou d'un Carlos Ginzburg, ces artistes réunis autour de Susan Condé, Maeda ne décrit pas «l'illusion intellectuelle» en dissolvant les formes figuratives dans l'abstraction mais qu'il s'efforce au contraire d'en activer la force figurative par l'itération ad libitum. Ces images manifestent une *intentionnalité mimétique*, un souci

²⁸ Susan Condé a énoncé trois principes de l'identité fractale de l'oeuvre d'art: «l'autosimilarité, lien métamorphique entre détail et totalité et expression d'une dynamique hermétique». Voir Susan Condé, *La fractalité dans l'art contemporain*, La différence, 2001, p. 23.

²⁹ Jean-Claude Chirollet, « L'approche de l'art d'un point de vue fractaliste » dans S. Caliandro dir., *Tangence n° 69 Perceptions*, 2002, p. 113. Voir également, du même auteur, *Art fractaliste. La complexité du regard*, Paris, éditions Zéro heure, 2000 et l'ouvrage fondateur de Benoît Mandelbrot, *Les objets fractals*, Flammarion, 1995 (1975).

³⁰ J.C. Chirollet, texte cité, p. 116.

figuratif qu'on rapprocherait volontiers du Pop art, mouvement qui, sur le principe de la sérialité (Andy Warhol) ou de la réification (Claes Oldenburg), cherchait modèle dans la société de consommation.

La stratégie publicitaire

Ainsi exacerbée, cette intentionnalité mimétique soutient une intentionnalité pragmatique, une logique d'action qui autorise l'argumentation publicitaire. C'est cette stratégie publicitaire que je souhaiterais préciser sur l'exemple de l'affiche Too où des capuchons de marqueurs, dupliqués selon une variation chromatique jusqu'à saturer la surface, constituent une Joconde, rappelant ainsi l'œuvre peinte la plus connue de l'histoire de l'art.

Examinée à l'aune des quatre grands types de valorisation publicitaire de Jean-Marie Floch, une telle démarche évoque en effet la *valorisation utopique*³¹. Fondée sur des valeurs *existentielles* et le programme de base le plus ambitieux, cette valorisation propose rien moins qu'une conjonction à l'art par l'entremise de son chef d'œuvre. Une telle valorisation utopique basée sur les beaux-arts est fréquemment pratiquée en publicité, notamment dans le registre du luxe, et l'on pense par exemple aux affiches de la marque Longchamp où la conjonction à l'art est assurée par une palette, des tubes de peinture ou des pinceaux, c'est-à-dire les instruments stéréotypés des beaux arts disposés parmi les accessoires de maroquinerie.

Pour la Joconde de Maeda, la valorisation utopique est même double dans la mesure où la répétition de l'unité programmatique, le capuchon du feutre, ne laisse pas d'explicitement la générativité du numérique, le remplissage de l'image par des pixels. Procédant à cette double valorisation -la peinture (les beaux-arts) et le numérique- l'affiche Too tiendrait alors un *discours mythique* au sens où sa logique narrative concilie les deux termes contraires d'une catégorie. Too réconcilie l'utopie moderne du numérique et celle des beaux-arts, à moins qu'elle ne s'attache à la rénover .

Une telle réconciliation mythique suppose un accord parfait du local et du global. L'icône locale comme l'icône globale doivent être identifiables afin de soutenir l'argumentaire publicitaire (la transitivité instrument/action). Dimensions des icônes et focales doivent donc être parfaitement maîtrisées. Une variation chromatique de même qu'une parfaite cohésion des parties sont également requises pour que la Joconde

³¹ Jean-Marie Floch, «J'aime, j'aime, j'aime...Publicité automobile et système de valeurs de consommation», dans *Sémiotique, marketing et communication (Sous les signes, les stratégies)*, Paris, PUF, 1990, pp. 119-153.

« tienne ensemble », pour que l'icône soit stabilisée et donc identifiable. Tout ceci revient à dire que l'intentionnalité pragmatique de cette image, sa visée publicitaire, détermine entièrement sa définition méréologique, le rapport des parties au tout.

Simuler une Joconde

L'icône de la Joconde est obtenue par stabilisation des unités programmatiques. Si l'affaire semble entendue et l'identification assurée par la célébrité du modèle, on s'aperçoit que l'icône parie néanmoins sur la bonne volonté de l'observateur. Car après tout, l'affiche ne présente qu'une figure métonymique, une Joconde «décadrée» pour porter l'attention sur le paysage (et accessoirement ménager une zone stable où le nom de la marque Too pourra imposer une rupture chromatique et «faire figure»), une Joconde dont la moitié du visage est éludée, ce qui la prive de regard, de son fameux sourire et donc de toute possibilité d'intersubjectivité vis-à-vis de l'observateur.

L'affiche Too n'est pas un portrait. Elle ne représente pas la Joconde mais simule seulement sa présence, sa fugace apparition au bénéfice d'une stabilisation méréologique. Outre ces multiples singularités, la différence la plus essentielle avec le modèle se conçoit en terme proxémique: cette Joconde n'est quasiment qu'une peau. Une telle propriété distingue définitivement la Joconde de Maeda de celle de De Vinci, comme elle l'affranchit de toute filiation avec les mouvements artistiques antérieurs.

Le numérique sous-tend en effet, selon l'expression de Maeda, «*une obsession de la peau*»³² qui déplace toute l'attention vers la peau du monde. L'artiste-informaticien a souligné ce «*déplacement de notre attention du corps d'un objet vers sa peau extérieure*», déplacement qui caractérise le design de l'ordinateur (du corps vers l'écran) mais on pourrait tout aussi bien en faire une caractéristique des représentations numériques. Sortant pour ainsi dire des profondeurs de la perspective de la Renaissance, la Joconde de Maeda investit les espaces les plus proches du corps, la distance proxémique de la Sémiologie topologique qui correspond à la distance intime de l'anthropologue E. Hall³³. Cette logique de peau accorde à la perception visuelle une sensibilité particulière au détail, perçu avec une précision extraordinaire mais avec une possibilité de déformation qui, par hypothèse, pourrait contribuer à la mise en mouvement de l'image. Surtout, elle a pour effet d'impliquer tous les sens

³² John Maeda, *Maeda @ Media*, ouvrage cité, p. 25.

³³ Dans *La dimension cachée*, traduction française d'Amélie Petita, Le Seuil, 1975.

de l'observateurs, en premier lieu le toucher, pour constituer un espace haptique.

Cette perception polysensorielle nous amène à décrire l'observateur du numérique comme un sujet sensible, sinon hypersensible bien différent en tout cas du sujet cognitif que l'ordinateur laisse supposer. De plus, elle nous engage à refaire le chemin du numérique au sémiotique pour définir la notion de texture.

En effet, la texture d'une image ne se confond pas avec la matière, l'empâtement. «Microtopographie de l'image», selon l'expression du Groupe μ ³⁴, elle est constituée par la répétition d'éléments. Ces auteurs y voient plus précisément l'intervention de deux paramètres qu'ils nomment les texturèmes: les éléments répétés et la loi de reproduction de ces éléments. «C'est le rythme qui fait la texture», disent-ils³⁵.

Si la texture est un rythme, on voit comment l'itération des unités programmatiques, en provoquant des ruptures régulières, constitue une texture. Quand il laisse apparaître les traces de l'énonciation numérique, le maillage catégoriel souligne l'isotopie informatique mais il réintroduit aussi une texture là où l'on craignait de trouver un monde essentiellement visuel. En ce sens, l'innovation de Maeda résiderait moins dans une stratégie mercatique, dans une visée esthétique que dans la prise en charge de la dimension plastique du numérique. Maeda réconcilie ce media avec le «grain des choses», la «qualité la plus tangible des objets» selon Ninio et décrit le numérique comme un univers sensible.

³⁴ Dans *Traité du signe visuel, Pour une rhétorique de l'image*, Le Seuil ed., 1992, p. 197.

³⁵ *Traité du signe visuel, Pour une rhétorique de l'image*, ouvrage cité, p. 199.