

L'absence de cadre comme utopie des “réalités virtuelles”

Igor Babou

► **To cite this version:**

Igor Babou. L'absence de cadre comme utopie des “réalités virtuelles”. Champs visuels. Revue interdisciplinaire de recherches sur l'image, L'Harmattan, 1999. <sic_00000065>

HAL Id: sic_00000065

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000065

Submitted on 15 Jun 2002

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'absence de cadre comme utopie des “réalités virtuelles”

Igor BABOU, Ecole Normale Supérieure de Fontenay/St Cloud

L'absence de cadre comme utopie des “réalités virtuelles”

Une image sans cadre est-elle possible ? Les “réalités virtuelles” disponibles aujourd’hui pourraient le laisser croire, tant les univers qu’elles proposent semblent avoir brisé les limites habituelles de l’image. Cet article tente de montrer, au contraire, que la notion de cadre, si elle peut être repensée, reste une des conditions nécessaires à la représentation.

Frames's removal as virtual realities' utopia

Is an image without frame possible ? The nowadays virtual realities could induce us to believe it, since the worlds they offer seem to have broken the usual limits of image. This article, on the contrary, tries to point that the notion of frame, although it can be reconsidered, remains one of the necessary conditions of representation.

L'absence de cadre comme utopie des “réalités virtuelles”

Dans le contexte de ce numéro sur le cadre, la question posée ici paraîtra paradoxale : une image sans cadre est-elle possible ? Loin de constituer une provocation, l'idée d'interroger l'absence de cadre dans la représentation figurée est motivée par l'existence contemporaine de casques de “réalité virtuelle”. Sous ce néologisme barbare issu des toujours-et-éternellement-nouvelles-technologies de l'information se cache en fait un véritable phénomène de foire introduit récemment au sein de la vénérable famille des techniques de l'image. Le regard du spectateur y est totalement enveloppé par une image en trois dimensions qui réagit à ses mouvements. Dans ce contexte, le cadre de l'image, défini provisoirement ici en suivant Meyer Schapiro (1982 : 13) comme une “*clôture régulière isolant le champ de la représentation de la surface environnante*”, semble s'absenter.

On ne cherchera pas ici à constituer un corpus représentatif de ces pratiques de “réalité virtuelle”, mais on proposera plutôt une réflexion sur un objet sémiotique déjà ancien pris ici en quelque sorte par défaut. Le cadre de la représentation fournirait aujourd'hui une frontière à abattre pour les technologies numériques, un horizon à dépasser. On tentera de montrer à quel point cette utopie est vouée à l'échec.

L'impossible citation du cadre des réalités virtuelles

Un objet sémiotique a une existence propre, dans les productions culturelles qui le manifestent, mais il n'existe jamais autant qu'à travers les métalangages qui permettent aux chercheurs de le désigner à l'attention de leurs pairs, éventuellement à celle du public. Pour assurer cette existence, il faut un espace institutionnel (l'université, ses chercheurs, ses disciplines, etc.) mais il faut aussi des supports permettant soit la description linguistique (ce qui sera tenté plus loin), soit la reproduction. Or, comment citer une image virtuelle en trois dimensions sans la dénaturer ? Les contraintes du support papier d'un article font qu'il est impossible de respecter l'absence de cadre (ici au sens strict de contour) de ce type d'image. Le passage sur un nouveau support lui imposerait un cadre qui annulerait immédiatement l'intérêt même de la citation. Autrement dit, même pour assurer une existence académique à des productions qui tendent à abolir le cadre, il faudrait introduire du cadre.

Le statut sémiotique du cadre

La question du cadre n'est pas nouvelle. En 1966, dans une de ses conférences, Meyer Schapiro en donnait la définition mentionnée plus haut. Il ponctuait de plus son texte d'intéressantes remarques : non content d'opérer comme une clôture (définition très "plasticienne" de sa fonction), le cadre y est présenté comme une construction historique tardive dont la peinture a fixé une des fonctions principales, fonction qui dépasse la simple nécessité de clore un espace ou celle plus complexe de s'intégrer à la représentation. Le cadre est en effet "*un appareil fait pour attirer et centrer l'attention, placé entre le spectateur et l'image*" (Schapiro, 1982 : 12). En termes de sémiotique peircienne on reconnaîtra là une fonction indicielle dans la mesure où le cadre invite le regard du spectateur d'un tableau à un parcours métonymique. La fonction indicielle du cadre (désigner l'œuvre), qui renvoie au contexte pragmatique de communication (le musée, par exemple), n'est pas propre aux supports de représentation bi-dimensionnels : le piédestal d'une statue a lui aussi une fonction indicielle. Mais même si l'on a recours à cette fonction pour préciser la notion de cadre, ce terme reste ambigu : il désigne en effet tout autant un *contour* qui opère la démarcation entre un fond et une forme, qu'une *bordure* qui fonctionne alors comme un objet sémiotique isolable. Cette distinction, déjà présente dans le texte de Schapiro, sera reprise et formalisée de manière plus précise par le Groupe μ (1992 : 377 à 398). La *bordure* y est conçue comme "*l'artifice qui, dans un espace donné, désigne comme une unité organique un énoncé d'ordre iconique ou plastique*" (Groupe μ , 1992 : 378). Qu'il s'agisse du cadre d'un tableau (au sens matériel du terme), d'un socle, des vitrines ou des barrières d'une exposition, diverses bordures peuvent recevoir un statut indiciel (désigner au spectateur ce qu'il faut voir). En insistant ainsi sur sa fonction, on déplace la notion de cadre de son origine empirique. On la déplace aussi quelque peu sur le versant de la réception, au détriment de la prise en compte des pratiques de production.

Le cadre comme pratique

Si le cadre, à la fois contour et bordure, a une fonction indicielle, il a aussi une réalité empirique (peut-être pourrait-on dire anthropologique ?) dans les pratiques de production d'images. Je prendrai ici pour exemple ma propre expérience de photographe professionnel. En studio, l'objet à photographier (nature morte ou portrait) se construit dans et par le cadre. Et ceci à plusieurs niveaux. Tout d'abord, en cadrant j'isole un champ et un hors champ. Grâce à l'analyse cinématographique, c'est devenu aujourd'hui une évidence. Le jeu des regards et des espaces présents, absents ou évoqués en découle. Autre évidence : il est impossible de composer une image photographique sans se poser la question du cadrage. Vertical ou horizontal ? Penché ? Alignerai-je les lignes des objets sur celles du cadre ? Vais-je couper tel ou tel élément, et dans quelles proportions ? Quel espace laisser libre autour de l'objet ? Toutes ces questions proviennent de l'héritage plastique de la peinture (les règles de composition de l'image, acceptées, refusées ou contournées, en tout cas formulées dans les formations professionnelles). Ces règles sont socialisées et organisent les intentions esthétiques de tout auteur. Mais elles dépendent toujours d'un contexte qui les actualise, d'interprétants que les spectateurs convoquent et qui échappent souvent à l'auteur. Un exemple précis de l'interférence d'une interprétation du cadre avec mes intentions permettra de montrer son importance stratégique : lors d'une séance de prise de vue pour un magazine, j'utilisais, pour réaliser une nature morte, le bras en plastique d'un

mannequin de vitrine. Sa main désignait un appareil de hi-fi en faisant référence à la main de Dieu dans la chapelle Sixtine. Le directeur artistique était gêné par le fait que le bras apparaisse coupé par le cadre : ce dernier, plus qu'un contour, était devenu pour lui tranchant et impliquait un rapport sanglant au corps humain. La limite de l'image était interprétée comme une lame, par analogie. Il fallu alors modifier la prise de vue. Le cadre ne fonctionne donc pas seulement comme un indice, c'est aussi un objet sémiotique qui peut, à tout moment, affirmer son iconicité et convoquer des interprétants très divers. De plus, les cadrages des photographies illustrant les magazines renvoient tout autant à des intentions d'auteurs actualisant des règles ou des habitudes qu'à une négociation avec un ensemble d'acteurs (typographes, directeurs artistiques, maquettistes, photographes, etc.) travaillant au sein d'une institution. Dans ce type de production, le cadre n'est donc pas forcément à considérer comme une réalisation individuelle, mais souvent comme un résultat collectif.

La pratique du cadre renvoie enfin à une technique, au matériel utilisé et surtout à l'industrie de l'image et des médias. Un deuxième niveau apparaît alors : le cadre est le produit d'un objet industriel inscrit dans une histoire des techniques audiovisuelles. Une chambre photographique (4x5 inches) n'implique pas les mêmes cadrages qu'un appareil grand public (24x36). Les affiches publicitaires dans la rue, par leur taille et leurs proportions, imposent la chambre photographique pour une bonne qualité d'impression. Si la chambre photographique n'impose pas mécaniquement son cadre typique aux affiches du métro, il n'empêche qu'un air de famille subsiste : ces dernières ne sont ni rondes (!), ni au format panoramique. L'objet industriel "chambre photographique" inséré dans un système de pratiques et dans une économie impose tout autant son cadre à l'image que les intentions d'un auteur.

Le cadre d'une image est donc le résultat complexe d'intentions, de pratiques et d'une histoire industrielle et économique qui s'enchevêtrent. Il serait réducteur de n'en retenir qu'une définition en termes plastiques, héritée d'une réflexion sur la picturalité telle qu'a pu la poser Schapiro. Il serait tout autant réducteur de n'en retenir qu'une définition sémiotique indicielle comme le propose le Groupe μ . Pour analyser les conditions de production d'une image cadrée, il serait nécessaire de prendre aussi en compte l'histoire des techniques et la dimension des pratiques qui la rendent possible. Pour comprendre ses effets de sens, il faudrait ensuite tenir compte de ses conditions de réception.

Les remises en cause du cadre comme indices de modernité

Dans ces perspectives de la définition du cadre, qu'en advient-il lorsqu'il semble s'absenter de la représentation ? Tout d'abord, dans la mesure où les réalités virtuelles proposent des espaces englobants au même titre que l'architecture, elles s'inscrivent dans une continuité de dispositifs qui remontent à l'aube de l'humanité : les peintures des grottes de Lascaux, les fresques de l'antiquité, les cathédrales et leurs vitraux constituent autant d'espaces où le sujet était situé au cœur même d'une représentation tridimensionnelle. Le projet d'application d'une sémiotique de l'architecture, telle qu'a pu l'envisager par exemple Umberto Eco (1972), aux "réalités virtuelles" dépasserait cependant les ambitions de cet article. Ensuite, la remise en cause du cadre n'est ni une nouveauté, ni fondamentalement liée aux techniques numériques. Durant les années quatre-vingt, et pour revenir à la photographie, il était de bon ton pour qui cherchait à être reconnu comme artiste, d'exhiber un certain nombre de signes de modernité dans ses productions : l'un d'entre-eux, en particulier, consistait à utiliser un négatif Polaroid

généralement en noir et blanc, et à tirer celui-ci en faisant en sorte de mettre bien en évidence la bordure imprécise à l'aspect souvent déchiré qui caractérise ce support. C'était un signe de modernité (la bordure) qui passait par une remise en cause du cadre traditionnel (le contour) rectiligne de la photographie. Largement pratiquée par des photographes publicitaires cherchant à accéder à une reconnaissance artistique, cette mise en avant de la bordure du Polaroid s'opposait aux habituelles images des magazines non bordurées, l'absence de bordure fonctionnant dans le domaine médiatique comme l'indice d'images de consommation courante. Comme le remarque Schapiro (1982 : 12) à ce propos : "*L'image sans bordure existe comme si l'on devait y jeter un rapide coup d'œil plutôt qu'y arrêter le regard*". Schapiro (1982 : 13) signale ensuite qu'en peinture "*le tableau moderne sans cadre éclaire en un sens les fonctions du cadre dans l'art du passé. On put se passer du cadre quand la peinture cessa de représenter la profondeur et s'intéressa aux qualités expressives et formelles des traits non mimétiques plus qu'à leur transformation en signes. Si le tableau reculait jadis à l'intérieur de l'espace encadré, la toile maintenant ressort du mur comme un objet à part entière [...]*". Les années soixante ont vu fleurir dans le domaine de la scénographie des remises en cause similaires : la performance, le théâtre de rue, etc., constituaient autant de signes de modernité qui se matérialisaient par la rupture avec les cadres traditionnels de la représentation (le rectangle de la scène). En plus des divers modes de fonctionnement du cadre dans l'image (iconicité du cadre) ou bien au sein du contexte de réception (indicialité du cadre), au-delà de son intervention comme contrainte de production du sens, on repère ici un niveau d'intervention qui concerne non plus la topologie ou les lieux, mais la temporalité historique. Chaque cadre s'insère alors dans le réseau de ceux qui le précèdent ; il annonce aussi l'arrivée ou la remise en question des suivants.

Contre l'hypothèse de la "rupture épistémologique"

Aujourd'hui encore, la modernité multimédia passe par l'affranchissement des contraintes imposées par le cadre : dans un casque de réalité virtuelle qui enveloppe totalement le regard de celui qui le porte, la notion de cadre semble avoir disparu entraînant apparemment avec elle la possibilité des traditionnelles oppositions champ/hors champ, ainsi que les phénomènes d'indicialité ou d'iconicité repérés plus haut. Mais avant d'aller plus loin, une précision s'impose à propos des images numériques : celles-ci sont souvent décrites par certains auteurs (Quéau, 1986 ; Couchot, 1988) comme l'introduction d'une "*rupture épistémologique*" bouleversant radicalement le régime du regard. Selon Couchot (1987 : 91), avec l'image virtuelle "*Il ne s'agit plus de Communication - échange de message entre un émetteur et un récepteur - mais d'une véritable Commutation directe, immédiate. Tout se passe en effet comme si les images savaient qu'elles étaient des images*". La perspective, on le voit, est celle d'une ontologie de l'image numérique, une approche qu'on peut aisément qualifier d'animiste. Quéau lui aussi, comme la plupart des analystes du numérique, parle des images numériques comme s'il s'agissait d'un champ suffisamment cohérent, sans considérer le média qui sert de support ni les fonctions sociales qui s'y articulent. Pour Quéau, la "rupture" résulte du mode technique de production des images : générées par des modèles mathématiques, elles auraient alors accès à la dimension d'un langage, ce qui constituerait une nouveauté. Pour cet auteur "[...] les techniques de synthèse rompent avec le photon. Elles sont entièrement saisies par le langage. *Les images de synthèse sont issues de manipulation formelles et langagières comme des*

programmes informatiques ou des structures logico-mathématiques. La perte de l'immédiateté photochimique ou électronique fait place à la médiation des modèles. L'image est produite par le jeu d'une abstraction formelle - un jeu de langage - et non pas à partir d'une réalité visible préexistante". Autrement dit : la photographie représenterait *naturellement* le réel, alors que la nouveauté de l'image numérique serait de reposer sur le langage informatique.

D'une part, les suites binaires de 0 et de 1 des systèmes procéduraux de l'informatique, simples séries d'instructions indépendantes de tout contenu sémantique et du contexte d'énonciation, ne constituent un langage que très métaphoriquement. D'autre part, comme on a tenté de le montrer précédemment (Babou, 1997), cette hypothèse d'une rupture épistémologique n'a guère de consistance pour le sémioticien : une technique, aussi nouvelle soit-elle, ne remet pas en cause les trois grands registres sémiotiques tels qu'a pu les dégager Peirce (1978) dans la trichotomie de l'objet (icône, indice, symbole). Si de nouvelles formes apparaissent, si des esthétiques différentes sont possibles grâce au numérique, les registres sémiotiques, ce qui dans l'image fait fondamentalement langage, semblent obéir à des évolutions bien plus lentes que le numérique n'a pas encore engagées.

Les contextes diégétiques, institutionnels et pragmatiques comme cadres des réalités virtuelles

On peut maintenant se demander, à propos des "réalités virtuelles", si une image sans cadre est possible. Pour traiter cette question, je me reporterai à une expérience vécue d'utilisation d'un casque de réalité virtuelle. Le contexte, tout d'abord : régulièrement, la Direction des Etudes et Recherches de l'EDF organise des colloques et des expositions de promotion de ses activités industrielles qui concernent, entre autre, le nucléaire. Ce jour là, parmi un ensemble de stands dédiés aux applications de l'informatique, la DER propose à ses visiteurs d'essayer un simulateur de maintenance de centrale nucléaire. Sur une sorte d'estrade, un démonstrateur s'affaire, explique l'installation, marche précautionneusement entre des faisceaux de câbles et du matériel informatique. Il me propose d'essayer un casque et un gant sensitif. Le casque en plastique, d'allure futuriste, m'isole dans le noir. Deux écrans à cristaux liquides enveloppent totalement mon regard, et je me retrouve plongé au cœur d'un univers de turbines, de tuyaux, de manettes, etc., auquel je ne comprends rien. Le tout est visible dans les trois dimensions de l'espace avec un rendu des volumes et des brillances qui s'effectue en temps réel, dans une esthétique photoréaliste. Je me déplace sans difficulté dans cet espace virtuel à la restriction près que lorsque les mouvements de ma tête sont trop rapides, ou lorsque j'avance trop vite, le "paysage" virtuel de l'usine subit quelques saccades désagréables. Quant au gant sensitif (une sorte de joystick¹), il me permet de manipuler des vannes et d'ouvrir des robinets. Nul besoin d'approfondir cette description : ce type de casque est maintenant régulièrement présent dans de nombreuses expositions et chacun peut aller les essayer.

Pas de cadre, donc, en tout cas au sens de bordure ou de contour. Est-ce si sûr ? On peut en réalité distinguer au moins trois domaines où des limites vont être tracées, limites qui vont à nouveau déplacer la définition du cadre et obliger à son extension.

¹ Une manette comme celles qui permettent de piloter des jeux vidéos.

Tout d'abord, il existe une limite que l'on pourrait qualifier de diégétique : ce qui limite une scène en réalité virtuelle, c'est la fin des actions possibles, lorsque l'utilisateur aura épuisé l'espace programmé rendu disponible par le logiciel qui gère la mise en image. Même si, topologiquement, un espace virtuel pouvait être infini (en admettant qu'un logiciel puisse générer automatiquement une suite infinie d'espaces consécutifs), et sauf à considérer un programme décrivant tout du monde, voire du monde imaginaire des individus pensants (simple hypothèse), les actions possibles en réalité virtuelle seraient limitées aux degrés de liberté prévus par le programmeur. Dans le cas de la DER, réparer une centrale nucléaire était le seul monde possible. Même si les mondes virtuels permettent d'envisager une immense quantité d'actions à l'échelle humaine, comme le jeu d'échec ils constituent des mondes clos.

Ensuite, on distinguera une limite qui renvoie au contexte institutionnel de communication : qu'est-ce qui était hors champ lorsque j'étais coiffé de ce casque ? Le hors champ, c'est ce qu'en tant que spectateur je ne peux ni voir, ni faire dans le monde qui m'est proposé. Par exemple... manifester mon opposition au nucléaire ! Toute virtuelle qu'elle soit, la scène testée se situait dans un contexte institutionnel précis, lui aussi générateur de limites spécifiques. Le cadre institutionnel est donc à considérer comme un ensemble de règles organisant en amont, de la conception à l'utilisation, les actions possibles.

Enfin, le contexte pragmatique dans lequel se déroulait l'exposition ne définit-il pas un troisième type de cadre ? L'espace physique de la démonstration fonctionne en effet comme un système de contraintes autrement plus dures que les deux précédents : essayez donc de dépasser la limite de mouvement impartie par la longueur des câbles ! Ce serait la fin de l'illusion. Cet espace physique, pour l'utilisateur du casque, permet donc d'isoler un fond (le monde réel) d'une forme qu'il consomme (la "réalité virtuelle") tout en étant conscient, évidemment, de leur coexistence. Il s'agit alors, comme dans le cas de la bordure d'un tableau, d'un fonctionnement indiciel. L'espace physique (l'estrade, les câbles, le casque lui-même) n'est-il pas ensuite à considérer comme un élément d'une sémiotique plus générale ? En effet, l'utilisateur du casque n'est pas le seul à profiter d'un spectacle. Il participe avec son corps et ses gestes à un spectacle de la modernité qui ne lui est pas seulement destiné, mais qui concerne aussi l'ensemble du public présent. Cet espace physique qui désigne au public une scène de la modernité industrielle fonctionne alors à nouveau comme un indice. Mais tandis que la bordure ouvragée d'un tableau isolait l'espace représenté et ne focalisait que le regard du spectateur sur la représentation, c'est ici le corps tout entier de l'utilisateur d'un casque de "réalité virtuelle" qui est encadré à la fois par des schémas d'action possibles, par un espace physique et par un espace idéologique. Le corps du sujet est en quelque sorte phagocyté par la représentation et mis lui-même au service d'une représentation. Si le spectateur casqué est maître de la direction de son regard, la représentation qu'il consomme ainsi que celle à laquelle il donne corps n'en sont pas moins prises, pour reprendre une phrase de Louis Marin (1988 : 68), "[...] dans la structure dialogique d'un destinataire et d'un destinataire, quels qu'ils soient, auxquels le cadre fournira un des lieux privilégiés du "faire savoir", du "faire croire", du "faire sentir", des instructions et des injonctions que le pouvoir de la représentation, et en représentation, adresse au spectateur-lecteur".

Les trois types de cadres que l'on a pu repérer autour de l'exemple de "réalité virtuelle" mis en œuvre par la DER construisent un lieu de consommation de la représentation, imposent un temps (celui du colloque), et assignent une place à l'utilisateur (avoir des compétences de maintenancier d'une usine nucléaire, ou ne rien comprendre). Ils constituent donc un dispositif analysable selon les catégories de l'énonciation, au même titre que le cadre d'un tableau (Marin, 1988 : 79). Comme pour le cadre traditionnel de la peinture, on peut ensuite constater (Marin, 1988 : 67) "[...] que cette opération du cadre et du cadrage sera elle-même investie par les pouvoirs, modalisée par les institutions, remarquée par les instances de détermination économique, sociale et idéologique". De l'analyse en termes d'énonciation à celle en termes d'idéologie, les grandes catégories qui permettaient d'appréhender le cadre d'un tableau sont donc utilisables pour analyser les "réalités virtuelles" : si l'on considère leurs modes de fonctionnement respectifs, et si l'on se laisse pas aveugler par une fascination pour la technologie, il s'en dégage une étroite parenté. C'est autour de la question de la place du corps du spectateur dans les "réalités virtuelles", que l'on peut faire apparaître le plus clairement le paradoxe dans lequel l'ensemble de ce que l'on désigne aujourd'hui par "nouvelles technologies" semble plongé : l'ambition de transformer le spectateur en acteur, de l'englober dans un spectacle total et interactif sous prétexte d'accroître sa liberté, se heurte à l'impossibilité de mener à bien cette transformation sans utiliser une nouvelle série de cadres, de contraintes. Parce qu'une représentation est et reste un signe, quel que soit le support qui l'incarne, les "réalités virtuelles" ne peuvent faire autrement que déterminer un *interprétant* à renvoyer à un *objet* auquel lui-même renvoie de la même manière, l'*interprétant* devenant à son tour signe et ainsi de suite, *ad infinitum* (Peirce, 1978 : 126). C'est dans le corps du sujet que s'actualisent les *interprétants*, sous la forme de ses représentations mentales et de ses actions. Mais le corps n'a pas de fonction plus importante à assumer dans un contexte de "réalité virtuelle" que dans celui de n'importe quel autre dispositif de représentation. Un tableau, par ses dimensions, fixe une distance et un axe de lecture au sein de l'espace muséal. Un casque de "réalité virtuelle" organise quant à lui les *actions* possibles au sein d'un espace technique et institutionnel. La dimension pragmatique de la *sémiosis* apparaît ainsi plus nettement à l'analyse d'un dispositif de "réalité virtuelle" que dans le cas d'une peinture. Le corps du spectateur, mis en mouvement et encadré par des stratégies énonciatives, ne fait que rendre plus évidente l'utopie d'une représentation qui se voudrait en quelque sorte hors langage. Si le corps du sujet, devenu signe au sein d'une *sémiosis* qui l'englobe, attire l'attention sur la présence de cadres, c'est sans doute parce que le corps comme le cadre s'inscrivent tous deux dans un registre de fonctionnement indiciel. Comme le remarque Eliseo Veron (1987 : 138) : "*Le niveau de fonctionnement indiciel est un réseau complexe de renvois soumis à la règle métonymique de la contiguïté : partie/tout, voisinage/éloignement, dedans/dehors, devant/derrière, centre/périphérie, etc. Le pivot de ce fonctionnement, que j'appellerai la couche métonymique de production de sens, est le corps signifiant*".

La notion de cadre peut donc exploser à nouveau, sortir du contexte pictural qui la définissait, franchir les limites d'une analyse du message seul, et être comprise dans la diversité de ses manifestations sémiotiques : les "réalités virtuelles" ont imposé son déplacement sur un plan à la fois diégétique, pragmatique et institutionnel. Mais nulle rupture épistémologique là-dedans : répétons-le, ces possibilités sémiotiques préexistent aux techniques qui ne font que les actualiser, les mettre en évidence, et déplacer des terrains de réflexion.

Conclusion

A-t-on répondu à la question posée ? Sans doute un exemple ne constitue-t-il pas un corpus, encore moins une démonstration. Tout au plus a-t-on déplacé la notion de cadre en la rapprochant de celle de contexte de communication, suggérant ainsi l'impossibilité, l'absurdité, d'une représentation ou de langages qui prétendraient en faire l'économie. Tout simplement parce que le cadre (dans la diversité des définitions auxquelles on a abouti) semble en être la condition *sine qua non* d'existence. Utopie de la modernité, le franchissement des limites du cadre ressemble à l'indice de surface d'un mouvement plus vaste qui toucherait l'ensemble des productions culturelles contemporaines : de l'Internet au multimédia hors ligne, des mondes virtuels à la musique techno (elle aussi prétend s'affranchir du cadre de la scène, du découpage des chansons en unités finies, et du sens des messages), l'enjeu serait l'absorption du spectateur dans un spectacle total, dans l'exaltation de l'iconicité, comme si on pouvait dans le même temps s'affranchir des limites imposées par tout type de langage. Mais, visiblement, on ne fait que se déplacer vers d'autres limites tout aussi contraignantes.

Bibliographie

- Babou, Igor, 1997, "Images numériques et médiatisation des sciences", in *Hermès* n° 21, Paris.
- Couchot, Edmond, 1987, "Sujet, objet, image", in *Nouvelles images nouveau réel - Cahiers internationaux de sociologie*, Paris, p. 91.
- Couchot, Edmond, 1988, *Images. De l'optique au numérique*, Hermès, Paris.
- Eco, Umberto, 1972, *La structure absente*, Mercure de France, Paris.
- Groupe μ , 1992, *Traité du signe visuel - Pour une rhétorique de l'image*, Seuil, Paris.
- Marin, Louis, 1988, "Le cadre de la représentation", in *Les Cahiers du musée national d'art moderne*, Paris.
- Peirce, Charles S., 1978, *Ecrits sur le signe*, Seuil, Paris.
- Quéau, Philippe, 1986, *Eloge de la simulation - De la vie des langages à la synthèse des images*, INA/Champ Vallon, Seyssel.
- Schapiro, Meyer, 1982, *Style, artiste et société*, Seuil, Paris.
- Véron, Eliseo, 1987, *La sémiologie sociale*, Presses Universitaires de Vincennes, Saint-Denis.