**Une sémiotique du numérique :
spectres d’effectuations et réénonciations**

**Le cas du DVD**

Gian Maria Tore

Université du Luxembourg

*à Jacques Fontanille,
maître de l’extension incessante des domaines de la sémiotique*

**Le programme : quelle « sémiotique » et quel « numérique »**

Il existe aujourd’hui deux types de sémiotiques structurales, ou peut-être une transformation lente et difficile d’une seule sémiotique, qui, de franchement structuraliste qu’elle a été, devient de plus en plus sensible à une épistémologie de type poststructuraliste. D’une part, il s’agit (ou il s’est agi, dans l’épistémologie proprement structuraliste) d’une approche idéaliste : une sémiotique de la « profondeur » unitaire et immuable, voire universelle, appréhendée par « niveaux hiérarchisés » ; une sémiotique qui échafaude en creusant. D’autre part, il est question de plus en plus d’une approche pragmatiste : une sémiotique moins attachée à la profondeur unitaire des totalités qu’à la matérialité changeante des pratiques, une conception du sens moins comme donnée cohérente et idéale que comme arrangement actif et perspectif ; une sémiotique, en somme, qui plutôt que creuser et empiler essaie de capter et déterminer. L’universel cède face à l’expérientiel, et ainsi l’unitaire face au multiple, le donné face au variable, la profondeur constante face à la différenciation émergente. Peut-être même que « contenu et expression » sont-ils moins en jeu que « formes et valeurs », voire « formations et valorisations », c’est-à-dire jeux de structurations, déstructurations, restructurations, d’une part, irréductiblement tactiques, situés et orientés, d’autre part[[1]](#footnote-1).

En parallèle, il existe aussi deux types d’objets sémiotiques, ou peut-être une différente manière de concevoir et appréhender le même type d’objet. D’un côté, traditionnellement, l’intérêt pour la nouvelle, la séquence filmique, l’image publicitaire… : des corpus établis, confortablement arrêtés et unifiés. De l’autre, le nouveau défi que sont la science, le design ou le numérique... : des domaines, des complexes de pratiques, des dispositifs matériels.

Ainsi le projet que je voudrais présenter ici est-il double. Premièrement, essayer de tracer (de manière tout à fait discutable et révisable) un périmètre sémiotique pour le « numérique ». Deuxièmement, faire valoir, dans l’activité même d’un tel relevé, un ensemble de questions et d’exigences « sémiotiques » (qui demanderont à être développées davantage et expérimentées ailleurs). Quel « numérique » : quel référent, quel ordre de phénomènes et quel type de corpus indique ce nom ? La réponse est en quelque sorte une autre question : quel type de « sémiotique » ? (C’est là l’exigence propre du structuralisme, peut-être oubliée à la suite d’une rigidification de *la* théorie : faire en sorte qu’il y ait une spécification réciproque et émergente entre un objet et un regard.)

Comment s’y prendre donc ? Avant tout, ma précaution sera de garder toujours les guillemets pour me référer *au* « numérique » : cet adjectif étrangement nominalisé avec déterminant. Ensuite, je m’attacherai aux manières mêmes dont le « numérique » est dit, vu, conçu : je prendrai au sérieux le discours qui parle du « numérique » tout en le constituant comme fait sémiotique. J’invoquerai enfin l’enseignement épistémologique de Wittgenstein, selon lequel l’explication doit être grammaticale et synoptique. *L’explication doit être grammaticale*: il faut substituer l’interrogation naïve des choses à celle de l’accès que nous avons à elles, nous devons étudier les outils que nous avons pour voir et manier ces choses mêmes, étudier nos propres catégories, leurs règles et leurs effets. *L’explication doit être synoptique :* il faut substituer la théorie surplombante, déjà faite et fatalement appliquée à chaque fois, à la vue d’ensemble émergente, produit d’un procès de mises en perspectives et comparaisons. En général, il est question d’un projet de connaissance toujours à parfaire, qui avance en développant une étude double : l’étude des formes signifiantes d’une part, c’est-à-dire la morphologie ou morphodynamique ; l’étude des cas, la casuistique, d’autre part[[2]](#footnote-2).

C’est ce que je proposerai ici : dans un premier temps, une tentative de grammaticalisation du « numérique » à partir de ses mots clés ; dans un deuxième temps, une caractérisation aussi vaste et articulée que possible de l’empan « sémiotique » du DVD. Les conclusions sur un tel objet numérique seront ainsi un bilan pour des cartographies grammaticales à venir sur les objets de sens numériques.

**Premier temps : pour une grammaire du numérique**

Expliquer quelque chose, c’est disposer d’une carte des catégories qui permettent de voir et concevoir cette chose même.Ainsi une première étude gagne-t-elle à passer par une discussion des termes clés de l’objet en question : termes pris comme autant de formes et valeurs qui permettent de tracer une cartographie sémiotique critique. C’est le programme des pages suivantes : grammaticaliser le « numérique », en rassemblant de telles catégories, les opposant par couples différentiels, les articulant et reconfigurant ensemble, pour parvenir à pointer en creux une première approche « sémiotique » du « numérique ».

*– L’interactif/le spectaculaire.* Le « numérique » est censé faire sens en tant qu’interactif : c’est là sans doute sa caractérisation la plus courante. Mais jusqu’à quel point est-elle précise, adéquate, éclairante ? Est « inter-actif », littéralement, un domaine d’« actions » qui se produisent « entre ». C’est dire que c’est un domaine structuré sur le va-et-vient qui se produit dans la rencontre de deux actants. En ce qui concerne le « numérique », on voit sans peine qu’il s’agit de pointer comme étant constitutif le rapport entre la machine d’une part et l’usager d’autre part (je reviendrai sur ces termes). Si on voulait produire une grammaticalisation générale, il s’agirait de pointer un domaine sémiotique comme étant régi par un actant collectif dialectisé : le sens viendrait alors du fait de la gestion active à deux. Mais en réalité il est au moins deux modes d’action produite par deux actants ensemble. L’un, c’est l’interaction, certes. Elle consiste plus précisément en une rencontre, *dans une même pratique*, entre deux actants *sujets*, qui sont ainsi *partenaires*, et se caractérisent (ou caractérisent l’interaction même) selon la plus ou moins grande convergence ou divergence de leurs tactiques et leurs styles. L’autre, de type opposé, c’est le spectacle. Il consiste en une rencontre, *dans une même situation*, entre deux actants, qu’on ne peut pas appeler sujets, mais plutôt, respectivement, *performeur*, ou *spectacle* au sens étroit, et *spectateur*. Car l’action de l’un est caractérisée par le droit d’initiative, qui est absolument asymétrique, séparée (la pratique est toute de son côté) ; alors qu’à l’autre revient, *primo*, de suivre, supporter, ou pas, la pratique initiée et, *secundo*, de l’évaluer[[3]](#footnote-3). C’est dire que le mode de rencontre spectaculaire est le contraire du mode de rencontre interactive : deux sujets, c’est-à-dire deux actants partenaires d’une même pratique, dans le cas de l’interaction ; deux différents types d’actants, en asymétrie complémentaire, dans le cas du spectacle. Dans le spectacle, la rencontre sert à produire la situation, mais pas la pratique : en théorie, un spectacle peut se produire en absence de spectateurs (même si se pose alors la question du sens d’une telle situation). Un spectacle est produit par une partie et soumis à l’autre, dont le retour peut avoir un impact plus ou moins important sur la production même du spectacle, mais pratiquement jamais un impact radical. Une interaction, au contraire, ne se produit, n’existe qu’à deux : deux preneurs d’initiative. Or, n’est-ce pas plus intéressant de caractériser le « numérique » comme un domaine à la fois – paradoxalement, problématiquement – interactif et spectaculaire ? On verra ainsi, de manière précise, comment le DVD fonctionne à la fois comme une situation où l’on produit, sollicite un spectateur et comme une pratique où l’on produit, détermine le film même. Est-ce dire que dans le « numérique » il y a une oscillation entre ces modes alternatifs d’actions à deux, ou bien une concurrence, une tension et un conflit, ou alors la réalisation d’un nouveau mode qui les concilie d’une manière tout à fait nouvelle ?

*– Le support/le matériau.* À bien voir, lorsqu’on met en avant son caractère interactif, c’est pour faire valoir le « numérique » comme un lieu d’accueil pour une action qui surgit entre deux actants. C’est dire que le « numérique » serait à la fois un mode d’action émergente et un environnement pour cette dernière. Ainsi parle-t-on de film numérique, ou de film en numérique, pour désigner – de manière un peu fluctuante ou ambiguë – à la fois un film qui est par constitution manipulable sur un grand nombre de paramètres, qui se jouent différemment dans chaque situation et usage, et un type de support de ce film même, tel le DVD ou le fichier en *streaming*[[4]](#footnote-4). Comment grammaticaliser de tels emplois et approches ? Sans doute peut-on poser que le « numérique » est *aussi* un support. Il est, d’une manière moins restrictive et plus appropriée, *un dispositif matériel pour, à la fois, des supports et des apports, ainsi que des formes sémiotiques génériques qui permettent de relier les deux*. (Le *dispositif matériel*, c’est-à-dire une *matière* plus un *dispositif*, peut être appelé aussi *matériau*[[5]](#footnote-5).) Le « numérique » est bien un dispositif matériel : il n’est un support que dans un sens synecdotique. De même qu’il n’est interactif que par métonymie, dans une rhétorique qui doit être restituée et interrogée.

*– Le geste/l’interface.* Nous voici au cœur de la grammaire du « numérique » : la définition sémiotique réciproque entre support, apport et forme générique. Pour commencer, concentrons-nous sur les deux derniers termes : d’une part, l’apport, qu’on pourrait appeler le geste numérique ; d’autre part, la forme sémiotique qui relie l’apport du geste au support matériel, et qu’on appelle interface numérique. C’est là même, en quelque sorte, le syntagme minimal du « numérique » : la liaison toute particulière entre geste et interface. Commençons par le simple geste : sans pouvoir pousser loin une sémiotique qui reste à être développée, on peut le définir de manière opérationnelle comme le micro-mouvement réflexif du corps, le micro-acte d’énonciation corporelle. Une définition triviale, sans doute ; mais guère une tautologie, tant s’en faut : tout mouvement corporel n’est pas énonciatif, de même que tout acte énonciatif n’est pas corporel. Il s’agit de s’attacher donc à la rencontre minimale, et dès lors à la transformation réciproque basique, du corps avec le discours. Souligner qu’il est question de l’émergence d’un corps-sujet énonçant[[6]](#footnote-6). Et par ailleurs, nous disons bien *un* corps-sujet énonçant, à l’encontre de ce qui se passe dans l’interaction, où il faut deux corps-sujets énonçants. Cela étant, envisageons maintenant l’interface. Il s’agit de souligner que les seuls gestes ne suffisent pas : dans le « numérique », toujours à l’encontre de ce qui se passe dans une simple interaction, l’apport énonciatif du corps n’est jamais direct, il faut ce qu’on appelle un « accès ». Celui-ci est garanti par le fait que l’interface numérique est composée de « commandes ». Aussi une nouvelle grammaticalisation du « numérique » pourrait-elle définir ce dernier comme le matériau *commandé* par une chaîne de gestes. Mais on doit pousser la définition plus en avant, caractériser plus précisément l’interface numérique et ajouter aussitôt que l’interface numérique est composée de commandes qui en quelque sorte mettent en scène leur propre action. L’interface numérique est en fait la *scénographie des possibilités d’effectuation des gestes.* Dans le « numérique », l’interface est le lieu où se déploie, visuellement, ce que les gestes peuvent. C’est un théâtre, aimerais-je dire, de commandabilité. C’est précisément une situation à moitié entre le spectaculaire et l’interactif : spectaculaire pour ses interfaces, interactif pour ses gestes (les deux étant si strictement liés qu’il serait trop limitatif d’approcher le « numérique » sous le signe de l’interactif ou sous celui du spectaculaire). En somme, dans le « numérique », d’une part, comme pour l’interactif, il est question d’*une sémiotique du corporel*: d’une activité fondée sur la réflexivité physique, sur le corps-sujet énonçant – mais ici avec un seul corps. D’autre part, comme pour le spectaculaire, il est question d’*une sémiotique*, pourrait-on dire, *de l’imaginaire*: d’une observation de représentations en transformation – mais ici de représentations qui se transforment grâce à la gesticulation de l’observateur même. N’empêche que cette gesticulation est orchestrée par, et se voit toujours dans, une représentation, et c’est bien là qu’elle est efficace. Et cela nous pousse à une formulation plus détaillée du syntagme minimal du numérique, à deux composantes. En premier lieu, il y a le geste numérique : un geste *effectué*, un micro-acte énonciatif qui vise un accès sur l’interface ; en deuxième lieu, il y a l’interface numérique : une scénographie commandée, où le geste effectué se voit dédoublé en un *geste effectif*[[7]](#footnote-7). L’acte numérique complet est donc une telle chaîne d’effectuation : geste effectué (ou geste d’accès) > geste effectif (ou interface commandée)[[8]](#footnote-8). Ainsi peut-on définir le numérique selon *une sémiologie de l’effectuabilité*. Songeons à la différence entre passer un film en pellicule et le lire en fichier numérique, ou passer un album en vinyle et le lire en fichier numérique. Dans le cas de la pellicule ou du vinyle, on active le film ou l’album directement, d’un geste simple : le geste agit *sur* le disque ou la bobine, il s’accomplit en eux ; le geste estle fait même de faire tourner le disque ou la bobine, l’arrêter, etc. La question de l’accès ne se pose pas. Dans le cas du fichier numérique, on n’agit pas directement *sur* l’album ou le film, on agit indirectement, au second degré pourrait-on dire : d’un geste qui s’observe *dans* un spectre de possibilités effectives (les « commandes » auxquelles il a « accès »). Le geste effectué se dédouble ainsi en des transformations visualisées sur l’interface (dite justement « display ») : c’est là que le geste est vu comme étant effectif (il devient un « play »). On est bien dans le domaine de l’effectuabilité : on n’agit pas *sur* l’album ou le film en tant qu’objet, mais *dans* leur matériau numérique via la possibilité *visible* d’en disposer. C’est dire que le film, l’album, *l’objet numérique de toute sorte est par définition une certaine disponibilité au geste – disponibilité disposée, observée et gérée par et dans l’interface.*

*– Participer/Supporter, Utiliser/Acter.* Alors qu’on ne cesse de qualifier le « numérique » d’interactif, ceux qui prennent part à la prétendue interaction ne sont jamais appelés « partenaires » mais « usagers ». Certes, on glose aussi beaucoup sur la « culture participative » (on « participe » à une interaction), mais ne devrait-on pas parler tout aussi bien de « culture des supporteurs » (on « supporte » le spectacle auquel on assiste) ? Voici une tentative de grammaticalisation. Premièrement, si l’on maintient que le « numérique » est un entre-deux singulier, entre situation spectaculaire et pratique interactive, il vaut mieux disposer de nouveaux termes, qui restituent une telle mixité. Ainsi a-t-on proposé *spectacte* et, pour l’actant de l’énonciation, *spectacteur*[[9]](#footnote-9). Deuxièmement, pour analyser ce qui se produit avec le spectateur en spectacte, il est important de se demander quel est le type de production sémiotique observable, quel est le régime d’objectalité, en quoi le « numérique » consiste. Ainsi, plus qu’image interactive, vaut-il mieux employer un nouveau terme, comme *image actée*[[10]](#footnote-10), qui veut dire : objet de sens à la fois observé (image) et produit et validé (acté). Du point de vue sémiotique, le « numérique », ce n’est ni tout à fait une interaction, une pratique, ni tout à fait un spectacle, une situation ; le « numérique », ce sont surtout des actes nés d’images qui, en tant que transformables, ont sollicité des gestes, qui à leur tour ont transformé les images, et ainsi de suite. Le « numérique » est bien une chaîne de va-et-vient, de croisements co-générateurs, entre gestes et interface. Il est un type de dispositif matériel où ce qui se produit à chaque moment, c’est une image actée, au sein d’une sémiologie de l’effectuabilité. D’une part, dans une situation qui est typiquement spectaculaire, le « numérique » est l’offre d’un spectre d’effectuations possibles, déployées sous les yeux (c’est le display) et qui demandent à être supportées, validées. D’autre part, dans une pratique qui est typiquement interactive, le « numérique » est l’émergence d’une réalité qui est gérée acte après acte (ce sont les commandes effectuées). Sachant que de tels actes ne peuvent venir de l’initiative de l’actant de l’énonciation, le spectacteur : celui-ci ne peut qu’acter (dans) les images déployées, produire des spectactes.

*– Le virtuel/le potentiel.* Nous venons d’évoquer la réalité émergente produite dans le « numérique ». Le qualificatif typique pour cela, on le sait, est « virtuel ». Essayons de grammaticaliser le syntagme – l’oxymore : « réalité virtuelle ». Il est clair qu’il s’agit d’indiquer le fait que l’objet numérique est sous nos yeux et mains sans pour autant être déterminé de manière phénoménale, sans être-là. L’objet numérique est plutôt un objet de transformations ouvertes de l’être-là. Mais à cet égard, plus que « virtuel », un tel objet devrait se dire « potentiel » : le spectre de l’actuel, l’ensemble d’actes possibles, le lieu des effectuabilités. Car « virtuel » veut dire plutôt : totalité irréductible, qu’on n’arrêterait jamais d’explorer (ainsi les nombres, les concepts, les mondes des œuvres d’art)[[11]](#footnote-11). Or l’objet numérique peut bien être épuisable, n’exclut pas *a priori* qu’on en fasse le tour complet : toutes ses possibilités peuvent être mises en acte. Et toutefois, bien qu’on puisse éventuellement en faire le tour complet, il n’est pas réel pour autant : ce n’est pas un corps. C’est plutôt une demande de mise en variation : d’accès, de commandes, finalement d’images constamment actées. Est-ce dire que le sens de l’objet numérique est en quelque sorte entièrement résorbé par l’objet lui-même ; que finalement l’objet se réduit au jeu de sa propre mise en jeu ? C’est en effet là la critique le plus courante adressée aux jeux vidéo comme aux réseaux sociaux. Mais on remarquera aussi que, *mutatis mutandis,* c’est là la critique la plus courante adressée à la sémiologie du spectaculaire. Il faut dire que la situation numérique, tout comme la situation spectaculaire, thématise volontiers son jeu autoréflexif : la situation est le contenu de l’objet même. Et de tels jeux de sui-références et de mises en abyme sont parmi les entrées les plus évidentes pour une approche sémiotique de l’objet même.

*– Contenu/Réénonciation.* La dernière des notions clés du discours du « numérique » qui mérite d’être grammaticalisée ici est le « contenu ». Le « numérique » est couramment conçu comme un milieu de supports interactifs entre lesquels, dit-on couramment, des « contenus migrent ». Ainsi le film numérisé, sur DVD, en fichier, serait-il un « contenu », dont il ne s’agit que de changer le support. Ainsi numériser quelque chose, serait-ce présenter, ou rendre autrement présentable, voire mieux présentable, cette même chose. Songeons aux tableaux numérisés et disponibles sur internet, par exemple dans le Google Art Project, qui est une déclinaison du Google Earth : des promenades dites « virtuelles » non pas dans les rues du monde mais dans les couloirs des musées prestigieux de la planète. En réalité, il s’agit d’un jeu sur les visibilités « potentielles », et non « virtuelles » : il s’agit du spectre d’actes de visionnage disponibles face aux tableaux. Mais il faut préciser ici que ces derniers n’y sont pas valorisés en tant qu’objets : des toiles peintes, approchables à l’infini. Ils n’y sont que des contenus d’un ensemble fini d’actes d’agrandissement (l’opération clé est le zoom[[12]](#footnote-12)). Les tableaux numérisés ne sont plus une épaisseur peinte, un drame de couches de pinceaux dont le spectateur essaiera de construire le sens. Car ils n’ont plus aucune différence *visible* avec n’importe quelle image interfacée : une photographie, une page web, une capture de film, que l’internaute essaiera de zoomer, ou de modifier de la même manière, selon les paramètres disposés par l’interface. Oui, les tableaux, comme les films ou les photos, sont bien valorisés en tant que simples « contenus ». Que l’on songe aussi à l’indifférence, dans le « numérique », envers la taille de l’image d’un film : l’écran du *smartphone* est censé se prêter au visionnage filmique comme l’écran de la salle de cinéma. Les films numérisés ne sont plus un cadre face auquel erre le regard du spectateur pour mettre en relation différents éléments et en composer le sens. (On remarque par ailleurs que, puisque la composition plastique est de moins en moins visible avec la numérisation actuelle, les films sont, dans les faits, de plus en plus réduits à la narration : voir une fois de plus le tout narratif des séries, voir la diffusion des didactiques du scénario.) Bref, le « numérique » s’avère être la transformation sémiotique d’un objet, le tableau, le film, *en une énonciation de son contenu*. Est-ce dire que le film en fichier transportable, est le même film qu’en projection cinématographique ? Le tableau en accès numérique, est-ce le même qu’en visite au musée ? Disons qu’il s’agit d’autant de *réénonciations*, du film ou du tableau : le même film ou le même tableau, certes, mais énoncés dans un nouveau dispositif, et partant une nouvelle pratique, une nouvelle sémiologie. Une sémiologie dont, en plus, le sens est d’être une nouvelle effectuation de la première. Car Google Art est bien un nouveau catalogue de peinture, Google Earth un nouvel atlas, le DVD une nouvelle expérience du cinéma : on y produit des objets de sens qui sont dans un rapport générique et génétique avec leurs objets premiers respectifs. Pensons à la différence entre un spectacle vivant, tel un opéra, et ce même spectacle projeté, reformaté, réencadré, bref réénoncé dans une salle de cinéma ; pensons à la différence entre une interaction, tel un échange entre amis, et la même interaction réénoncée dans un réseau social. Nous pouvons grammaticaliser cela avec deux sémiologies distinctes. Selon la sémiologie interne du numérique, ces différences n’ont pas de valeur, c’est toujours le même contenu qui est en jeu : les contacts sur les réseaux sociaux aussi peuvent avoir du sens en tant qu’« amis », les vidéos visionnées sur YouTube comme « films », les balades dans Google Art comme « visites aux musées ». Ajoutons que c’est là une approche textualiste : l’objet de sens est absolu, si bien qu’il n’est même pas thématisé en tant qu’objet, qui serait produit dans une certaine pratique, pragmatiquement formaté et valorisé ; l’objet se nivelle à son contenu. Comptent, par contre, les opérations qui peuvent être effectuées pour accéder à ce contenu même. L’« accès » y devient même une véritable rhétorique de l’« accessibilité » : il est toujours question d’amis, de tableaux, de films, mais plus accessibles, en quelque sorte meilleurs (j’y reviendrai). Nous l’avons appelée *sémiologie de l’effectuabilité.* Mais il y a une autre sémiologie, *la sémiologie de la réénonciation*, qui intègre la précédente et la met en perspective. Selon une telle sémiologie, le sens se joue précisément dans la différenciation des productions d’objets sémiotiques. Il y a différentes instances de différenciation (matériaux, pratiques, institutions…), qui sont ainsi plus ou moins en compétition : on les appelle *médiations.* On approche donc l’objet de sens en tant que résolution (matérielle, pratique, institutionnelle…), plus ou moins stable, tactique, localisable[[13]](#footnote-13). En bref, l’objet a beau être le même, si l’on s’attache au texte : il fait sens différemment, si l’on s’attache aux médiations. Le DVD nous permettra de creuser ce problème.

**Deuxième temps : pour une étude du cas du DVD (ou Sémiologie des réénonciations)**

Sans doute, la tactique d’explication la plus rapide pour les objets numériques est-elle de s’intéresser aux objets en tant que numérisés. Que se passe-t-il lorsqu’un spectacle, une interaction, une œuvre sont reproduits dans le dispositif numérique ? Quelles médiations les constituent-elles, quelles ré-énonciations y ont-elles lieu ?

On pourrait reformuler un tel questionnement dans la suite de l’exposé précédent : annoncer qu’il s’agit de s’attaquer finalement et finement à la question du support. Nous l’avons invoquée, mais pas tout à fait creusée par rapport aux autres éléments essentiels de la grammaire numérique que sont le geste et l’interface. Nous nous sommes concentré sur la nature du lien entre ces deux derniers ; de là, nous en sommes venu à une problématisation des objets numériques. Maintenant, nous pouvons définir d’une manière opérationnelle le support : c’est *le régime d’objectalité d’un matériau*. Ainsi le DVD est-il un support dans le sens où *il (re)produit l’objet film dans le matériau numérique*. De même le fichier téléchargeable ou en accès *streaming*: autant de possibilités d’objectalité du film numérique. Derrière l’évidence d’une telle définition, il s’agit d’entreprendre un grand travail de déblayage sémiotique, en même temps que l’étude de l’effectuation des gestes et leur effectivité dans l’interface. En même temps qu’une sémiologie de l’effectuabilité, il faut une sémiologie de la reproduction d’objectalités : en même temps que les spectactes, les réénonciations.

Pour cela, je me contenterai ici d’aborder le DVD, notamment dans sa différence avec le VHS. D’autres études ont déjà argumenté en quoi le DVD constitue le pivot d’un changement radical de la sémiologie du film – non pas du point de vue textualiste, bien évidemment, mais du point de vue des médiations. Du film comme spectacle unique et unitaire (dont le mot « cinéma » dit bien l’indissociabilité entre un art et un lieu d’expérience de cet art même), on passe au film comme spectacte, indéfiniment démultiplié (dont le mot « réseau » nomme bien à la fois un média et une forme de l’expérience)[[14]](#footnote-14). Or, il semble qu’il y a au moins quatre spectactes que le film a acquis avec le DVD. Quatre types de spectres d’effectuation du film numérisé, quatre potentialisations de l’objet film. Essayons d’en esquisser une description caractérisante. Par ce biais, nous proposerons une carte de l’étude sémiotique de l’objet numérique en général, en poussant plus loin le concept d’énonciation : en le déclinant dans quatre formes de réénonciation.

– *Spectre d’effectuations possibles au sein du film en tant que flux (ou co-énonciations).* Le numérique est un matériau qui permet qu’on travaille à son intérieur, nous l’avions évoqué. Si avec la bobine de la pellicule ou de la VHS on devait se positionner matériellement *sur* la partie du film qu’on souhaitait visionner, si donc on devait matériellement accélérer, arrêter, rembobiner…, avec le fichier numérique on se positionne directement *dans* le film, et ainsi on est instantanément à la partie qu’on souhaite (et nous avons vu aussi que l’interface spectacularise cela : par exemple elle visualise le film comme une ligne où l’on se situe avec une commande). Selon cette même logique, le film est instantanément disponible en un spectre de langues, sons, couleurs, formats de l’image : le film s’offre comme un bouquet de possibilités à tous ces niveaux. Et sans entrer dans un tel jeu de paramétrage, on observera que le film en DVD est *a minima* un jeu sur une double attaque énonciative, dite respectivement « menu » et « chapitrage ». Il porte avec lui un potentiel d’effectuation qui est, pour le « menu », synoptique (qui normalement déborde le simple film unitaire, pour y inclure « bonus » et autre chose… on y retournera) et, pour le « chapitrage », segmentée (qui manifeste aussi un formatage imposé à l’avance au film). C’est sans doute pourquoi le mot le plus employé pour l’expérience des films est désormais « visionnage » : le film n’est plus un véritable spectacle, comme il l’était encore à l’ère de la VHS bien qu’au degré le plus faible. C’est dire que le film en tant qu’unité unique, vue du début à la fin, sans interruptions, n’est plus la norme*.* Dans le cas du jeu au sein du film, il s’agit du fait que le film est constamment et variablement *co-énoncé*: énoncé selon les perspectives multiples choisies lors de chaque visionnage et constitutives de ce dernier.

– *Spectre d’effectuations possibles autour du film en tant qu’unité (ou para-énonciations).* Il s’agit ici de ce qu’on appelle, avec un terme traditionnel, l’édition du film ; ou, avec un autre terme tout aussi traditionnel, la paratextualité. Nous devons faire valoir à nouveau la différence entre une sémiologie du texte, qui part des contenus pour s’intéresser éventuellement à ce qui l’entoure et le supporte, par exemple les para-textes, et une sémiologie des médiations, qui dès le début se positionne au niveau des énonciations, vues dans un jeu de tensions génériques et génétiques, de réénonciations et ici, plus précisément, de *para-énonciations*. Le DVD, c’est en fait un nuage d’épitextes dont on peut de moins en moins établir le centre (le « texte ») ; ou même de textes qu’on ne peut plus partager en proches et lointains (« péritextes » et « épitextes »). Certes, le DVD porte le titre d’*un* film – sauf pour les coffrets, les DVD multiples, les recueils de toute sorte… Certes, ce qui n’est pas film est dit « bonus » ou « extra » – sauf lorsqu’une version du film « *director’s cut*» est mise à côté d’une version qui a circulé en salle, à côté d’un film précédent du même auteur ou d’un film basé sur le même scénario, un « remake »… Il n’en demeure pas moins que l’on ne sait plus si le film – pourvu que l’on sache lequel, donc – constitue le véritable centre du DVD et que des notions tel le « bonus » ne fonctionnent que dans une sémiologie où le DVD n’est qu’un simple nouveau support d’un film. En réalité, prendre au sérieux le DVD en tant que tel, c’est le considérer comme l’objectalité d’un ensemble intratextuel. Que l’on songe aux DVD qui, même intitulés du simple titre d’un film, comportent plusieurs disques et où donc le film prétendument central n’occupe que cent minutes sur mille de visionnages offerts. Que l’on songe, encore plus, aux DVD où les soi-disant « extras » sont signés, « autorisés » par les mêmes instances qui ont produit le film (réalisateurs, producteurs, chefs opérateurs, scénaristes ou critiques attitrés) et donc ont une même « autorité » pour la sémiotique du film comme pour les « extras ». Si le film à la télévision, comme n’importe quel programme, arrivait toujours enveloppé de commentaires, promotions, critiques, etc., si en somme avec le *broadcasting* s’est institué le débordement intertextuel par rapport à la projection en salle[[15]](#footnote-15), avec le DVD et ensuite le YouTubing la hiérarchisation tombe et s’institue la circulation d’ensembles intratextuels. Esquissons donc une liste des réénonciations du film, venues avec le DVD et désormais banalisées sur internet, que nous proposons d’appeler plus précisément para-énonciations du film. On pourrait distinguer deux stocks :

* *Les para-énonciations qui concernent le sens du film*: on énonce la manière de voir le film, on s’attache à la circulation actuelle de l’objet de sens qu’est le film. Que l’on songe aux commentaires *in praesentia* du film (en voix-over, genre inventé par le DVD), comme *in absentia* (en monologue plus ou moins face à la caméra comme en interview) ; que l’on songe aussi aux bandes annonces[[16]](#footnote-16).
* *Les para-énonciations qui concernent la production du film*: on énonce la vie passée du film, on s’attache à ses autres vies possibles. Que l’on songe au *making-of* (autre genre inventé par le DVD, banalisé depuis) et à toute sorte de notes de productions, *story-boards*, repérages et images du plateau, scènes coupées, photos officielles de plateau, et toute la panoplie d’images et descriptifs complémentaires[[17]](#footnote-17).

– *Spectre d’effectuations possibles depuis le film en tant que flux (ou dés-énonciations).* Les linguistes parlent de « délocution » pour indiquer une expression qui dérive d’une autre en la citant, l’incorporant, tout en changeant sa fonction grammaticale : c’est une possibilité offerte par la langue même. On pourrait parler de *dés-énonciation* pour indiquer la possibilité offerte par le matériau numérique, film en DVD comme en fichier de toute sorte, de s’emparer du film même pour en faire autre chose que de le visionner. Songeons à ce qu’on appelle la « capture d’images », autre possibilité portée par le film numérisé et désormais banalisée. On a peut-être oublié qu’avant que le film ne soit numérisé, il n’y avait que des photogrammes, qu’on devait extraire ou reproduire matériellement – d’où leur rareté. Désormais, il n’y a que des captures partout, dans tous les livres comme dans tous les réseaux sociaux : l’on ne peut plus dire qu’il s’agisse d’autant de véritables citations du film – d’où à nouveau la nécessité de revoir la théorie intertextuelle. Quelqu’un met une capture du film *Pulp Fiction* comme image de son « profil » Google ou sur son blog : cela peut illustrer, décorer, simplement remplir. Sans doute n’a-t-on jamais vu moins de films et disposé d’autant de films « capturés », dés-énoncés. On peut songer aussi à toutes les dés-énonciations, possibles depuis le numérique, des bandes-son, des dialogues des films, etc.[[18]](#footnote-18)

– *Spectre d’effectuations possibles avec le film en tant qu’unité (ou ré-énonciations au sens strict).* De toutes les transformations du spectacle cinématographiques, la plus décisive est simplement le fait de pouvoir visionner le film n’importe où. La situation de visionnage du film est indéfiniment variable. Avec le VHS, le film était certes devenu domestique, mais immobilisé dans un lieu de la maison, normalement exposé, collectif, en quelque sorte théâtral. Avec le DVD et donc l’ordinateur, le film est vraiment sous la main, et aujourd’hui dans la poche (sous la couverture du lit, dans la foule du métro, aux toilettes de l’école…). Désormais, il n’est plus question d’« aller voir un film », mais plutôt de lancer, « lire », voire « sortir » le film (comme on sort les clés ou le mouchoir). Si les linguistes se sont depuis longtemps attachés à la situation d’énonciation, il n’y avait que les rares sociologues du cinéma qui s’intéressaient aux situations où le film était regardé. On comprend que c’est avec la télévision que l’académie a commencé à étudier pour de bon les « usages » de l’audiovisuel. On comprend désormais que c’est avec le « numérique » qu’on s’attache à la localisation de l’objet audiovisuel. De fait, on peut synthétiser la période actuelle du cinéma, c’est-à-dire la période numérique, comme une curieuse délocalisation croisée : le cinéma consiste de plus en plus, d’une part, en un visionnage privé des films (*home-cinema* et, devrait-on dire, *hand-cinema*, ainsi qu’*institution-cinema*: films dans les galeries, dans les écoles, dans les magasins…) et, d’autre part, en un visionnage public des spectacles vivants (opéras, pièces, événements sportifs, concerts pop, etc., qui constituent une partie croissante de *l’offre des salles de cinéma*). C’est dire à nouveau combien l’approche des médiations s’avère heuristique. C’est dire, plus particulièrement, combien il est important de rendre pertinent le changement de situation d’énonciation en tant que tel, qu’on appellera *ré-énonciation* au sens étroit du terme, si l’« énonciation » au sens étroit est l’emploi d’une langue et donc sa détermination sémiotique locale. Ainsi, lorsqu’un film d’Hitchcock ou d’Antonioni est projeté dans une exposition d’art, ce n’est pas pour que le visiteur se fasse spectateur du film, qu’il le regarde en entier, du début à la fin et sans interruptions : on peut en projeter des morceaux, qui peuvent être éventuellement différemment manipulés, visionnés, considérés par le visiteur de l’exposition, qui de toute manière circule librement face aux écrans de l’exposition. Comme l’énoncé change de situation et donc de sens lorsqu’il est ré-énoncé, ainsi fera le film, lorsqu’il n’est pas dans une salle mais ré-énoncé dans un musée, dans un magasin, dans une discothèque, sur la façade d’une place.

**Conclusion : spectres d’effectuations et réénonciations**

Voilà une première vue d’ensemble (sans doute encore un peu myope) du film comme objet de sens numérique. D’une part, celui-ci est conçu non pas en tant qu’unité donnée mais *comme flux à appréhender et articuler de manière multiple et variable.* Deux spectres d’action sont alors possibles, s’agissant tantôt d’opérer dans le film même, au niveau de son format, de ses paramètres en général, bref de sa *co-énonciation* et tantôt de se détacher du film pour en porter des éléments ailleurs, bref de sa *dés-énonciation*. D’autre part, le film est conçu *comme unité donnée mais qui alors n’est plus centrale*: tantôt puisqu’elle est juxtaposée à d’autres unités audiovisuelles, et alors s’ouvre un vaste spectre d’actions qui sont des *para-énonciations* ; tantôt puisqu’elle est intégrée à des pratiques autres que la pratique audiovisuelle, et alors s’ouvre un spectre d’actions encore plus vaste, potentiellement infini, de *ré-énonciations* au sens strict.

Pour conclure, si la sémiologie est l’étude générale des formes et des valeurs d’un domaine, on dira que la sémiologie du film numérique – et sans doute, en bonne partie, de tout objet numérique – consiste, *d’un côté, en un objet qui fait sens par la variabilité même de ses formes* : un objet qui est la production de co- et dés-énonciations multiples ; *d’un autre côté, en un objet formé qui fait sens par la variabilité des ensembles sémiotiques dont il devient partie :* ensembles qui sont la production de para- et ré-énonciations multiples.

Ainsi avons-nous précisé un tant soit peu la sémiologie du numérique en tant que sémiologie de l’effectuabilité et des réénonciations au sens vaste. En effet, si énoncer, c’est produire un objet de sens en tant qu’objet de sens, rendre cet objet effectif, efficace, sensé, alors réénoncer, c’est jouer des différences de ses productions en tant qu’effectuables. L’objet est reproduit, au sens fort, autant à son intérieur qu’à son extérieur : autant le film numérique est effectué dans une multiplicité de formes, autant la situation du film possède une multiplicité de formes (jusqu’à la ré-énonciation au sens strict, où l’on valorise la différence même de la situation). Répétons-le une dernière fois : *le sens de telles reproductions est précisément dans cette variabilité*. C’est ce qu’on qualifie, dans la rhétorique courante, d’« interactivité » et de « virtualité ».

Ce sur quoi nous n’avons pas assez insisté, c’est le jeu rhétorique de l’objet numérique sur cette variabilité même : les arguments, les figures, les tournures de sa réflexivité énonciative. Ainsi, si l’on prend toujours le cas du film en DVD, ou en Blu-ray, ou en HD…, en contraste avec le film en VHS, et même en pellicule, on voit bien qu’il est toujours question d’un contrat fiduciaire sur la « qualité ». Premièrement, il s’agit d’une autovalorisation technique : le DVD, et encore plus le Blu-ray et les formats HD, se disent offrir une meilleure image ou un meilleur son. (On l’a peut-être déjà oublié mais c’est de la sorte que le DVD – cas qui a fait date dans l’histoire des médias – s’est imposé en très peu d’années et ses ventes ont dépassé les entrées dans les salles ; et c’est sur un tel contrat sur la « qualité » du DVD que s’est fondé le *home-cinema*: comme le nom l’indique, une véritable une ré-énonciation de la salle de cinéma). Deuxièmement, il s’agit d’une autovalorisation bien plus vaste que la simple promesse d’une qualité matérielle : le DVD s’autoprésente comme l’énonciation nouvelle et meilleure du film. Le film y est volontiers restauré, remonté, remastérisé, présenté et commenté, surtout patrimonialisé (et on ne s’est sans doute pas assez aperçu de la tendance récente, banalisée, de la restauration et patrimonialisation du film)[[19]](#footnote-19). On voit bien comment la réénonciation intègre un jeu important de médiations[[20]](#footnote-20).

Formations, valorisations, médiations : trois conditions pour la sémiotique contemporaine. Sémiologie de l’effectuabilité et de la réénonciation : un double chantier pour la sémiotique de l’ère numérique.

**Références bibliographiques**

Arabyan, Marc & Klock-Fontanille, Isabelle (dirs, 2005), *L’écriture entre support et surface*, l’Harmattan.

Barad, Karen (2003), « Posthumanist Performativity : Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter »*, Signs : Journal of Women Culture in Society*, 28, pp. 801-831.

Barboza, Pierre & Weissberg, Jean-Louis (dirs, 2006), *L’image actée. Scénarisations numériques : parcours du séminaire* L’action sur l’image, L’Harmattan.

Basso Fossali, Pierluigi (2012), « Possibilisation, disproportion, interpénétration», *Actes sémiotiques*, 115, en ligne : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/2673> (consulté le 10/07/2017).

–– (2015), « L’image du devenir : le monde en chiffre et la passion du monitorage », communication du XIe Congrès international de l’Association Internationale de Sémiotique Visuelle, *Ce que les images font au savoir et inversement*, Université de Liège.

Bennett, James & Brown, Tom (dirs, 2008), *Film and Television after DVD*, New York/London, Routledge.

Bergala, Alain (2016), « La mutation numérique », chap. 6 *in* Jacques Aumont et *alii*, *Esthétique du film. 120 Ans de théorie et de cinéma*, Armand Colin, 4e éd.

Bolter, Jay D. & Grusin, Richard (1999), *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press.

Brookey, Robert A. & Westerfelhaus, Robert (2002), « Hiding Homoeroticism in Plain View: the *Fight Club* DVD as Digital Closet », *Critical Studies in Media Communication*, 19, pp. 21-43.

Cadiot, Pierre & Visetti, Yves-Marie (2001), *Pour une théorie des formes sémantiques. Motifs, profils, thèmes*, PUF.

Châtelet, Gilles (1993), *Les enjeux du mobile. Mathématique, physique, philosophie*, Seuil.

Comolli, Jean-Louis & Sorrel, Vincent (2015), *Cinéma, mode d’emploi. De l’argentique au numérique*, Lagrasse, Verdier.

Coquet, Jean-Claude (2007), *Phusis et Logos. Une phénoménologie du langage*, Presses Universitaires de Vincennes.

Chauviré, Christiane & Sackur, Jérôme (2015), *Le vocabulaire de Wittgenstein*, Ellipses.

Casetti, Francesco (2015), *The Lumière Galaxy. Seven Key Words for the Cinema to Come*, Columbia University Press.

Deleuze, Gilles (1968), *Différence et répétition*, Paris, PUF.

Deleuze, Gilles et Guattari, Felix (1991), *Qu’est-ce que la philosophie*, Paris, Minuit.

Fiske, John (1987), *Television Culture*, London, Methuen & Co.

Fontanille, Jacques (2004), *Soma et séma. Figures du corps*, Paris, Maisonneuve et Larose.

­–– (2005) « Du support matériel au support formel », *in* Marc Arabyan et Isabelle Klock-Fontanille (dirs), pp. 183-200.

–– (2008), *Pratiques sémiotiques*, PUF.

Fontanille, Jacques & Zilberberg, Claude (1998), *Tension et signification*, Liège, Mardaga.

Kuhn, Annette & Westwell, Guy (2012), *Oxford Dictionary of Film Studies*, Oxford University Press.

Latour, Bruno (2014), « L’anti-zoom », in Suzanne Pagé et *alii* (dirs), *Contact*, Catalogue de l’exposition d’Olafur Eliasson, Flammarion/Fondation Vuitton, pp. 121-124, en ligne : <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/P-170-ELIASSON-FRpdf.pdf> (consulté le 10/07/2017).

Manovich, Lev (2001), *The Language of New Media*, MIT Press ; tr. fr. *Les langages des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du reel, 2010.

Marie, Michel & Thomas, François (dirs, 2008), *Le mythe du director’s cut*, Presses Sorbonne Nouvelle.

Pinel, Vincent (2008), *Dictionnaire technique du cinéma*, Paris, Armand Colin.

Pinotti, Andrea & Somaini, Antonio (2016), *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Torino, Einaudi.

Quaresima, Leonardo (2008), « Répétition, multiplicité, dissolution : comment le DVD métamorphose le film », *in* Marie & Thomas (dirs, 2008), pp. 141-152.

Quaresima, Leonardo & Re, Valentina (dirs, 2010), *Play the Movie. Il DVD e le nuove forme dell’esperienza audiovisiva*, Milano, Kaplan.

Tore, Gian Maria (2011), « Pour une sémiologie générale du spectaculaire : définitions et questions », *Actes sémiotiques*, 114, en ligne : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/1914> (consulté le 10/07/2017).

–– (2016), « Sens e(s)t médiation », *in* Denis Bertrand et *alii* (dirs), *Sens et médiation. Actes du congrès de l’association française de sémiotique*, en ligne :http://afsemio.fr/wp-content/uploads/Introduction-par-G.-M.-Tore.pdf (consulté le 10/07/2017).

–– (2017), « Une autre approche structurale est possible : Sens, expérience, analyse », *Semiotica*, 219, pp. 357-376.

Visetti, Yves-Marie (2004), « Constructivismes, émergences : Une analyse sémantique et thématique », *Intellecta*, 39, pp. 229-259.

Zinna, Alessandro (2004), *Le interfacce degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti*, Roma, Meltemi.

1. Du côté des références, on pourrait dire : moins de Hjelmslev (le Hjelmslev des *Prolégomènes*) ou de Lévi-Strauss, plus de Wittgenstein (le Wittgenstein des *Recherches philosophiques*)ou de Latour… Je ne m’appesantirai pas davantage sur cette question préliminaire. Pour une discussion plus précise à partir de la sémiotique de Greimas, je me permets de renvoyer à : Tore (2017). Pour ne citer que deux exemples différents, parmi d’autres, d’épistémologies du sens renouvelées dans une sensibilité poststructuraliste : Visetti (2004) et Barad (2003). [↑](#footnote-ref-1)
2. Pour l’épistémologie « synoptique » et « grammaticale » de la philosophie de Wittgenstein : Chauviré & Sackur (2015, entrées « Aspects, voir… comme » et « Psychologie philosophique ») ; pour l’étude des formes et leurs dynamiques : Cadiot & Visetti (2001). Notons que ce ne sont là que des exemples, qui appartiennent à une tradition – minoritaire, certes – qui s’affirme au moins avec les romantiques (voir Humboldt ou la philosophie de la nature) et se relance un siècle plus tard avec la phénoménologie gestaltiste (voir Köhler) ; cf. aussi Châtelet (1993). On retrouve une telle épistémologie constructiviste et pluraliste précisément dans la tradition pragmatiste, dans toute sa variété : de Peirce à Goffman, en passant par Nelson Goodman et Deleuze & Guattari. [↑](#footnote-ref-2)
3. Pour un approfondissement de toutes ces questions et d’autres qui seront évoquées par la suite à propos du spectacle : Tore (2011). [↑](#footnote-ref-3)
4. Il faut remarquer que le DVD est communément défini comme support de stockage du film : Pinel (2008, entrée « DVD »), Kuhn & Westwell (2012, entrée « DVD »), etc. Nous verrons par la suite que tant s’en faut. [↑](#footnote-ref-4)
5. On croise ici deux questions très discutées actuellement : les supports d’une part, les dispositifs de l’autre. Pour les supports, on peut se rapporter aux études des écritures, y compris les écritures électroniques et les interfaces, dont on a relancé l’intérêt sémiologique : Zinna (2004), Arabyan & Klock-Fontanille (2005). Pour les dispositifs, on se limitera ici à leur place à côté de la notion même de support dans les études des médias et des cultures visuelles : Pinotti & Somaini (2016, cf. chap. IV « Supporti, media, dispositivi »). Il est intéressant d’essayer de créer des ponts entre ces différentes approches et avancer ainsi des redéfinitions des termes, des réarticulations des domaines. On se souviendra aussi, dans d’une autre définition et articulation de nos questions, de la proposition de Fontanille (2005, puis 2008) de distinguer le « support formel », tourné vers la textualité, orchestré rhétoriquement, du « support matériel », tourné vers la praticité, géré tactiquement. [↑](#footnote-ref-5)
6. C’est là une autre des questions essentielles de la sémiotique contemporaine : cf. au moins Fontanille (2004) et Coquet (2007). [↑](#footnote-ref-6)
7. J’emprunte la distinction « effectué »/« effectif », ainsi qu’un certain nombre d’observations tout à fait précieuses sur le nœud geste/interface à Barboza & Weissberg (dirs, 2006). [↑](#footnote-ref-7)
8. Pour parler énonciation : dans le « numérique », le geste énonce se projetant (« accès ») dans la visualisation de ses possibilités d’énonciations (« commandes »). C’est dire que le geste effectué, qui est déjà un micro-acte énonciatif, prend sens devenant effectif dans le spectacle de ses propres effectuabilités, que constitue l’interface, et qui est un moment énonciatif ultérieur. Nous reviendrons sur les différents sens de ces effectuations et énonciations avec l’étude du DVD. [↑](#footnote-ref-8)
9. Notions proposées chez Barboza & Weissberg (*op. cit.*) – que je sémiotise ici. [↑](#footnote-ref-9)
10. Autre proposition de Barboza & Weissberg (*op. cit.*) – même si l’on n’y retrouve pas les réserves envers la notion d’interaction que je fais valoir ici, à l’aide d’une approche sémiotique du spectacle. [↑](#footnote-ref-10)
11. La référence est assurément le travail de Gilles Deleuze (de Deleuze, 1968, à Deleuze & Guattari, 1991). [↑](#footnote-ref-11)
12. Il me semble que le zoom peut être considéré comme l’opération clé de la sémiologie du numérique. On a vu que celle-ci est une sémiologie de l’effectuabilité, c’est-à-dire de la valorisation des formes qui peuvent être actées : le zoom semble être la manière essentielle d’acter une telle variation. On vient d’évoquer les visualisations d’images (tableaux, mais aussi ou photos ou pages web), qui s’opèrent notamment par « agrandissement » ; mais on peut songer aussi au geste typique des interfaces tactiles d’Apple : l’écartement des doigts, geste effectué censé mimer le geste effectif de « pénétration » de l’image – avec donc un effet persuasif. On peut songer aussi à la valeur typique de l’audiovisuel aujourd’hui : l’« immersion ». Des jeux vidéos aux spectacles avant-gardistes actuels en passant par le cinéma *mainstream*, la « pénétration » y passe autant par la technologie des lunettes 3D et des casques que par la survalorisation du *storytellig* et de l’attachement aux points de vues fictionnels (voir le triomphe actuel des séries télé et des recettes de scenario, voir le déclin général de l’esthétique de la *Verfremdung* brechtienne… partout, on veut bien rentrer le plus possible dans un mode de fiction !). Une vaste étude sémiotique mériterait d’être faite. Pour une véritable critique épistémologique du zoom : Latour (2014). [↑](#footnote-ref-12)
13. C’est là une autre perspective essentielle de la sémiotique contemporaine, qui d’une part souligne que le sens est toujours « tension », c’est-à-dire compétition, jeu de résolutions rhétoriques (cf. au moins Fontanille & Zilberberg, 1998), et d’autre part qu’on a besoin d’une épistémologie qui soit la plus dynamiste possible et ouverte ainsi à des questions dites de « médiation » (je renvoie simplement à Tore, 2016). [↑](#footnote-ref-13)
14. Pour une vue générale sur les mutations du cinéma et les conceptualisations qui s’ensuivent, on peut se référer à Casetti (2015), ainsi qu’à Comolli & Sorrel (2015). Pour une mise au point générale sur le DVD : cf. au moins Bennett & Brown (dirs, 2008) et Quaresima & Re (dirs, 2010). Pour une synthèse lucide sur la sémiologie du film suite à la venue du DVD : cf. Quaresima (2008). Pour une première discussion sur le film numérique, entre autres depuis le passage du VHS au DVD : cf. Bergala (2016, § 6.1-2). Je m’appuierai en partie sur ces références dans les pages qui suivent. [↑](#footnote-ref-14)
15. Cf. Fiske (1987, chap. 6 : « Activated texts » et 7 : « Intertextuality »). [↑](#footnote-ref-15)
16. L’étude pionnière de Brookey & Westerfelhaus (2002) sur le DVD se focalise précisément sur l’orientation interprétative du film portée par les « extras » et renforcée, d’une part, par la rhétorique du libre choix du DVD (on ne subit pas la programmation des commentaires comme à la télévision, on la choisit : c’est la co-énonciation valorisée par le DVD) et, d’autre part, la poétique « néocapitaliste » de la fusion et confusion entre le produit à utiliser et la promotion de ce dernier (que l’on songe au genre des bandes annonces : des objets sémiotiques à part entière et en même temps des valorisations d’autres produits, les films, qui en motivent l’existence). [↑](#footnote-ref-16)
17. Dans sa célèbre étude sur les nouveaux médias, Manovich (2001, chap. 5 : « Les formes », ainsi que prologue : « Vertov, l’homme à la base de données ») a argumenté que la base de données est la « forme symbolique » vers laquelle tendent le XXème siècle et la postmodernité, à l’encontre de la narration, « forme symbolique » de la modernité. Sans doute le film numérisé, exposé et explosé dans les nouveaux supports, du DVD à YouTube, confirme-t-il cette thèse, selon les aspects qu’on vient d’examiner. A cet égard, on peut aussi relire l’idée creusée par Pierluigi Basso Fossali (2012 et 2015) d’une « passion du monitorage » comme « forme de vie » contemporaine, liée à l’écran et aux dispositifs qui embrassent, globalisent. [↑](#footnote-ref-17)
18. Ce qu’on défend aujourd’hui sous le nom de « culture du remix », contre les revendications juridiques croissantes de la « propriété intellectuelle ». [↑](#footnote-ref-18)
19. Il suffit de songer à la rhétorique du *director’s cut* (le film *director’s cut* circule dans un discours qui soutient « Ce film est dans sa version meilleure, car il est tel qu’il a été voulu par son réalisateur »). Il a été bien montré comment le recours de l’étiquette « *director’s cut* », banalisée encore une fois grâce au DVD et exportée même dans les salles, est on ne peut plus problématique, « mythique » selon Marie & Thomas (dirs., 2008). [↑](#footnote-ref-19)
20. Nous devrions dire même : de *remédiations*, au sens désormais imposé par Bolter & Grusin (1999) de : médiations secondes (c’est-à-dire portées par un prétendu nouveau média) et au second degré, dont le sens est d’être meilleures (c’est-à-dire comme remède aux prétendus problèmes des vieux médias). [↑](#footnote-ref-20)