

| I SAGGI DI LEXIA
50

SÉMIOLOGIE DU VISAGE FUTUR

édité par

**GIANMARCO THIERRY GIULIANA
MASSIMO LEONE**




aracne

I SAGGI DI LEXIA

50

Direttori

Ugo VOLLI

Università degli Studi di Torino

Guido FERRARO

Università degli Studi di Torino

Massimo LEONE

Università degli Studi di Torino

Aprire una collana di libri specializzata in una disciplina che si vuole scientifica, soprattutto se essa appartiene a quella zona intermedia della nostra enciclopedia dei saperi — non radicata in teoremi o esperimenti, ma neppure costruita per opinioni soggettive — che sono le scienze umane, è un gesto ambizioso. Vi potrebbe corrispondere il debito di una definizione della disciplina, del suo oggetto, dei suoi metodi. Ciò in particolar modo per una disciplina come la nostra: essa infatti, fin dal suo nome (semiotica o semiologia) è stata intesa in modi assai diversi se non contrapposti nel secolo della sua esistenza moderna: più vicina alla linguistica o alla filosofia, alla critica culturale o alle diverse scienze sociali (sociologia, antropologia, psicologia). C'è chi, come Greimas sulla traccia di Hjelmslev, ha preteso di definirne in maniera rigorosa e perfino assiomatica (interdefinita) principi e concetti, seguendo requisiti riservati normalmente solo alle discipline logico-matematiche; chi, come in fondo lo stesso Saussure, ne ha intuito la vocazione alla ricerca empirica sulle leggi di funzionamento dei diversi fenomeni di comunicazione e significazione nella vita sociale; chi, come l'ultimo Eco sulla traccia di Peirce, l'ha pensata piuttosto come una ricerca filosofica sul senso e le sue condizioni di possibilità; altri, da Barthes in poi, ne hanno valutato la possibilità di smascheramento dell'ideologia e delle strutture di potere... Noi rifiutiamo un passo così ambizioso. Ci riferiremo piuttosto a un concetto espresso da Umberto Eco all'inizio del suo lavoro di ricerca: il "campo semiotico", cioè quel vastissimo ambito culturale, insieme di testi e discorsi, di attività interpretative e di pratiche codificate, di linguaggi e di generi, di fenomeni comunicativi e di effetti di senso, di tecniche espressive e inventari di contenuti, di messaggi, riscritture e deformazioni che insieme costituiscono il mondo sensato (e dunque sempre sociale anche quando è naturale) in cui viviamo, o per dirla nei termini di Lotman, la nostra semiosfera. La semiotica costituisce il tentativo paradossale (perché autoriferito) e sempre parziale, di ritrovare l'ordine (o gli ordini) che rendono leggibile, sensato, facile, quasi "naturale" per chi ci vive dentro, questo coacervo di azioni e oggetti. Di fatto, quando conversiamo, leggiamo un libro, agiamo politicamente, ci divertiamo a uno spettacolo, noi siamo perfettamente in grado non solo di decodificare quel che accade, ma anche di connetterlo a valori, significati, gusti, altre forme espressive. Insomma siamo competenti e siamo anche capaci di confrontare la nostra competenza con quella altrui, interagendo in modo opportuno. È questa competenza condivisa o confrontabile l'oggetto della semiotica.

I suoi metodi sono di fatto diversi, certamente non riducibili oggi a una sterile assiomatica, ma in parte anche sviluppati grazie ai tentativi di formalizzazione dell'École de Paris. Essi funzionano un po' secondo la metafora wittgensteiniana della cassetta degli attrezzi: è bene che ci siano cacciavite, martello, forbici ecc.: sta alla competenza pragmatica del ricercatore selezionare caso per caso lo strumento opportuno per l'operazione da compiere.

Questa collana presenterà soprattutto ricerche empiriche, analisi di casi, lascerà volentieri spazio al nuovo, sia nelle persone degli autori che degli argomenti di studio. Questo è sempre una condizione dello sviluppo scientifico, che ha come prerequisito il cambiamento e il rinnovamento. Lo è a maggior ragione per una collana legata al mondo universitario, irrigidito da troppo tempo nel nostro Paese da un blocco sostanziale che non dà luogo ai giovani di emergere e di prendere il posto che meritano.

Ugo Volli



**UNIVERSITÀ
DI TORINO**

This project has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (grant agreement No 819649 – FACETS, PI Massimo LEONE).

The publication of this volume has been possible thanks to the contribution of the University of Turin, Department of Philosophy and Education Sciences.

SÉMIOTIQUE DU VISAGE FUTUR

Édité par

**GIANMARCO THIERRY GIULIANA
MASSIMO LEONE**

Contributions de

**SILVIA BARBOTTO, DENIS BERTRAND,
ANNE BEYAERT-GESLIN, ROSSANA DE ANGELIS,
VALERIA DE LUCA, GIANMARCO THIERRY GIULIANA,
MASSIMO LEONE, JULIEN LONGHI,
DARIO RODIGHIERO, ALBERTO ROMELE**





©

ISBN
979-12-218-0492-8

PREMIÈRE ÉDITION
ROMA 14 MARS 2023

INDEX

- 9 Introduction
Massimo Leone

PREMIERE PARTIE

LES FUTURS DES REGARDS ET DES VISAGES

- 21 « Le visage vu à l'envers est méconnaissable »
Denis Bertrand
- 35 Le visage au conditionnel
Anne Beyaert–Geslin

DEUXIEME PARTIE

LIRE LES VISAGES, MASQUER LE SENS

- 57 Le visage des textes
Rossana De Angelis
- 83 Le présent et le futur de l'analyse automatisée du visage :
perspectives pour une analyse plurisémiotique des discours
numériques sur Twitter
Julien Longhi

TROISIEME PARTIE

DECONSTRUCTION DU VISAGE ET MARQUES DU FUTUR

- 103 Fragmentation des visages et datafication du monde :
considérations issues d'une analyse qualitative–quantitative
d'images d'intelligence artificielle
Alberto Romele et Dario Rodighiero
- 127 Dé–visages, œuvres et figures du corps : vers de nouvelles
signatures ?
Valeria De Luca

QUATRIEME PARTIE

ENVISAGER LES FUTURS, FAIRE FACE AUX DEMAINS

- 145 Faut–il envisager la fin des visages ? Réflexions sémiotiques sur
Cyberpunk 2077
Gianmarco Thierry Giuliana
- 165 La multidimensionalité dans la construction du futur : le visage,
le désert et les machines
Silvia Barbotto
- 185 Conclusion
Gianmarco Thierry Giuliana
- 189 *Les Auteurs*

INTRODUCTION

MASSIMO LEONE¹

Abstract: This introduction points to the different ways in which the phrase “the future of the face” can be understood, and argues that all four are related to the fact that future and face share certain philosophical traits, the most important of which is uncertainty, grounded in the necessity of nature but leading to social freedom. However, this conception of the face as a flesh interface between the necessity of nature and the freedom of the individual may not hold up in the context of technical evolution, which threatens to transform the future into programming and the face into a disembodied interface, moldable at will but also subject to all kinds of appropriation. Hence the need to apply semiotics to a philosophical reflection on what grounds the freedom of the face and what threatens it in the creation of new simulacra.

Keywords: face, future, philosophy, lévinas, freedom, necessity

1. L’avenir du visage

En faisant un effort, on peut lire la phrase « l’avenir du visage » d’au moins deux façons. D’une part, et c’est peut-être le mode le plus actuel, on peut en accentuer sémantiquement la première partie, et ainsi prendre la phrase comme une référence au visage qui sera dans le futur, comment il se présentera, comment il sera représenté, à quels chemins de sens, de sensation, de cognition et d’action il donnera lieu. D’autre part, on peut sémantiquement accentuer la deuxième partie de la phrase, et donc s’intéresser non pas à la façon dont le visage sera dans

¹ Université de Turin.

le futur, mais à la façon dont le futur sera par rapport au visage ; dans cette optique, on se demande à quoi ressemblera le futur s'il assume le visage comme son entité centrale, comme le pivot de sa configuration dans le temps à venir.

Les deux lectures peuvent ensuite être compliquées en inversant, avec une sorte de crypto-antanaclase, la locution susmentionnée : on peut traiter du visage du futur, à la fois au sens plus littéral, c'est-à-dire du visage tel qu'il se présentera dans le futur, et au sens plus métaphorique, c'est-à-dire de la façon dont le visage nous apparaîtra, des traits avec lesquels il se manifestera. Quatre pistes de réflexion possibles sont ainsi dessinées, à partir de la combinaison de la face et de l'avenir, mais elles prennent toutes racine dans la juxtaposition de ces deux termes qui ne semblent pas avoir grand-chose en commun, à savoir « visage » et « futur ».

À la réflexion, cependant, ils partagent certains éléments sémantiques ; l'un d'entre eux, central, est sans aucun doute celui de l'incertitude : le futur n'est connaissable que par des voies transversales, obliques, indirectes, c'est-à-dire à travers les signes que nous semblons pouvoir en saisir dans le présent et dans la sémiotique que nous pensons pouvoir extraire de sa phénoménologie ; sur la base d'un calcul, ou d'une simple inférence, le présent devient alors un paysage dans lequel apparaissent les traces d'un futur encore à venir, *omina* dans le cas de symboles arbitrairement reliés par le présent au futur, empreintes iconiques de ce qui est à venir, mais aussi indices qui, statistiquement ou même causalement, prédisent un certain cours des événements. Il existe bien un avenir causalement prévisible, comme lorsque nous prédisons qu'une pomme tombant de l'arbre s'écrasera au sol, mais c'est un avenir qui intéresse la physique et les autres sciences dites exactes plus que la sémiotique. Au contraire, cette discipline traite plutôt de l'avenir qui peut être utilisé pour mentir, et des signes de l'avenir qui peuvent (mais ne le doivent pas forcément !) être potentiellement trompeurs, comme cette lueur rouge dans la soirée qui présage du beau temps mais qui, nous le savons, peut souvent être suivie d'une pluie torrentielle et inattendue.

De même, le visage qui intéresse la sémiotique est celui qui est incertain, pas celui que la reconnaissance faciale cloue à une matrice

numérique d'uns et de zéros, ni celui qui est mesuré par des positivismes de toutes sortes, mais celui dont on ne sait jamais à qui il appartient vraiment, et ce qui se cache derrière ses traits, ses grimaces, ses sourires. Peut-être est-ce en effet le visage par excellence, et c'est là, pourrait-on suggérer de façon hyperbolique, l'essence même du visage, à savoir son incertitude. Le futur est défini par son insaisissabilité épistémologique et donc aussi par son indécidabilité ontologique, tandis que le visage est défini par sa fugacité psychologique et donc par son indépendance consubstantielle.

Voici donc un autre trait qui unit le visage et l'avenir. L'avenir, dit-on, « est toujours à nous », dans le sens où nous pouvons toujours nous l'approprier dans notre imagination, le modeler à notre goût, nous bercer de l'illusion qu'il prendra la tournure que nous espérons, mais sans jamais pouvoir éliminer complètement la pensée qu'en fin de compte, les événements prendront plutôt un autre cours, souvent très différent ou même contraire à celui désiré ; une pensée qui, même dans l'illusion la plus rose, ne peuvent manquer d'héberger en leur sein ceux qui ont vécu assez longtemps pour expérimenter le caractère systématique de la désillusion : l'avenir n'est nôtre que tant qu'il reste futur, c'est-à-dire une chimère sans ontologie, tandis que lorsqu'il se transforme en présent, générant un autre passé derrière lui et un autre avenir devant lui, inévitablement cet avenir rendu présent devient celui de quelqu'un d'autre et de quelque chose d'autre, il ne nous appartient plus, il devient différent et parfois méconnaissable, au point de nous donner envie de le répudier.

De même, un visage observé dans son immobilité, un visage sculptural, par exemple, ou celui d'un portrait, est à nous, et c'est peut-être à cela que nous devons la fascination du visage représenté et des genres consacrés à cette représentation : dans le portrait, on capture illusoirement le mystère du visage, on se l'approprie par un geste du pinceau et de la pensée. Mais comme dans le cas de l'avenir, ainsi dans celui du visage, l'appréhension de la certitude physionomique est due à une ruse, à l'immobilité de l'image, à son absence de vie. En effet, dès que nous observons un visage, même s'il s'agit du visage complètement nouveau et encore innocent d'un nouveau-né, il nous surprend, il prend des plis auxquels nous ne nous attendons pas, des expressions

que nous n'avions pas prévues, des attitudes inconnues et mystérieuses, et nous savons alors que même le visage de ce minuscule nouveau-né nous échappe fondamentalement, il est une sorte d'incarnation toujours en mouvement de l'essence du temps, d'un présent qui file entre nos doigts comme du sable sans que nous puissions jamais lui donner une forme définie, sauf dans l'illusion de la représentation et de l'art.

Le visage de ce nourrisson rencontrera également de nombreux autres visages, et connaîtra donc l'incertitude de ne pas pouvoir les posséder pleinement, de ne pas pouvoir les déchiffrer, il connaîtra la désillusion et la trahison, mais aussi l'amour, si ce nourrisson a de la chance, l'amour qui n'est rien d'autre que l'expérience d'un visage dont on n'a pas peur. L'incertitude de l'avenir, le fait qu'il ne peut être « nôtre » qu'en tant qu'avenir, et donc en tant qu'illusion, est donc couplée à l'incertitude du visage, avec son indétermination consubstantielle, qui fait qu'il ne peut être « nôtre » qu'en représentation. Même « notre » visage par excellence, c'est-à-dire le visage physique qui apparaît sur la surface avant de notre tête, à l'extrémité de notre corps, n'y échappe pas, car même ce visage, si apparemment lié à notre conscience et à la conscience que nous avons de nous-mêmes, ne peut être connu que dans le miroir, ou dans le visage des autres, ou, encore une fois, dans l'illusion du portrait. Et pourtant, cette inconnaissabilité de l'avenir, qui renvoie à celle du visage, fonde en même temps la liberté de l'un et de l'autre.

L'avenir est libre car il n'est pas totalement déterminable. Il n'y a rien de pire, en fait, qu'une programmation de la vie si rigoureuse qu'elle élimine toute incertitude au fur et à mesure qu'elle se déroule, ou du moins qu'elle donne le sentiment que c'est le cas, que l'existence a été organisée de manière à éviter tout tournant dans celle-ci qui n'ait pas été prévu et prédit. Une vie parfaitement planifiée est en fait une vie qui transforme le futur en présent, mais qui, ce faisant, dilapide la liberté du futur que porte le présent ; de même, un visage dont on cherche à contrôler le destin, que ce soit le sien dans une autocensure féroce, ou pire encore celui des autres, lorsque l'expression de son incertitude est écartelée par la censure, la violence, la torture, est un

visage qui devient fait de chair pure, une chose, un objet qui perd son essence.

Comme Lévinas a été le premier à le formuler en termes philosophiques, l'incertitude du visage le rend également indomptable, et donc libre, et donc un bastion et un rempart de l'inviolabilité de l'être dans l'existence, une sauvegarde du principe ultime qui l'anime. Ce principe, pourrait-on suggérer avec une interprétation sémiotique de Lévinas, est celui du sens ; un visage emprisonné dans sa certitude, ainsi qu'un avenir cloué à la programmation, sont un visage et un avenir sans sens, c'est-à-dire qu'il s'agit de dimensions du temps et du corps dans lesquelles la sémiologie est annulée en tant que libre concaténation de signes, et où s'insinue à la place la mécanique de la chaîne de montage, qui programme le temps de la production des choses mais aussi celui de la vie et du visage.

Mais le philosophe doit regarder non seulement loin vers l'horizon, mais aussi le long du précipice. Dans ce cas, c'est un précipice sémiotique avant d'être un précipice social. Il faut donc se demander ce qui se passerait si ce mode d'existence du futur, et ce mode d'existence du visage, n'étaient pas la seule possibilité. Et s'ils étaient le résultat d'une détermination contingente, et pouvaient au contraire laisser place à des configurations alternatives ? En d'autres termes, et si la liberté consubstantielle du visage n'était rien de plus que le produit généalogique d'une époque culturelle, mais présentait au contraire des alternatives à la fois dans un passé lointain, lorsque le visage ne se voyait pas attribuer la signification que nous avons tendance à y projeter aujourd'hui, et dans un avenir lointain, où peut-être le visage pourrait retomber dans un arrangement dans lequel sa valeur n'est pas donnée par le dynamisme, l'insaisissabilité, l'incertitude et la liberté qui ensemble le caractérisent si bien dans les civilisations modernes, mais plutôt redevenir un visage appropriable, tout comme l'avenir pourrait devenir appropriable, et l'un et l'autre, le visage et l'avenir, glisseraient de la région de la liberté à celle de la nécessité, non pas en vertu d'un retour à l'indistinction épistémologique d'une supposée humanité pré-temporelle, pré-linguistique, pré-sémiotique, une humanité sous-humaine, mais d'un saut vers la surdétermination gnoséologique d'une humanité post-temporelle et post-linguistique, post-sémiotique et

surhumaine, dans laquelle le temps devient calcul et programmation et le visage la simple façade d'une intersubjectivité désormais comprimée dans des schémas qui évacuent toute incertitude ?

Cette fuite du temps et du visage vers une surdétermination ordonnée aurait en fait lieu non pas au sens de la magie mais au sens de la technologie ; le visage de nos ancêtres qui n'étaient pas encore humains était peut-être indistinct parce qu'il n'avait pas encore émergé comme interface de l'incertitude sociale intersubjective ; le visage de nos descendants pourrait au contraire être dissous par la ré-immersion dans une détermination technologique dans laquelle l'incertitude du visage, mais aussi sa liberté, seraient sapées par un processus opposé de prolifération de projets identitaires. En d'autres termes, le visage pré-humain n'était pas un visage parce qu'une singularité non-appropriable n'y était pas encore dessinée, tandis que le semblant post-humain ne sera peut-être pas un visage parce qu'il deviendra un simple simulacre de singularité, répliquable et transformable à volonté, imitable à volonté dans les forges de l'imaginaire numérique.

Ce qui échappe à la dérive post-humaine du visage, c'est en fait le lien paradoxal entre sa liberté et sa nécessité, et que la première et la seconde se rencontrent, s'entremêlent et se nourrissent paradoxalement là où elles se touchent, à savoir la chair. Le visage est nécessaire car il est fait de chair. Mais le visage est libre pour la même raison. Si je ne peux pas m'approprier mon propre visage, si je ne peux pas le dominer, si je ne peux pas le transformer en un simple mécanisme expressif, c'est parce qu'il ne s'agit pas d'une machine faite d'engrenages, mais d'un nuage de chair, qui change selon des vents qui me sont largement inconnus et incontrôlables. Cela fonde l'énorme manque de fiabilité du visage, non seulement de son propre visage mais aussi de celui des autres, mais en même temps cela fonde son extraordinaire indépendance : personne ne pourra jamais sonder entièrement mon visage, tout comme je ne peux pas le faire avec le visage des autres, et tout comme je ne peux même pas le faire avec le mien, quand je l'imagine ou même quand je le regarde dans le miroir. Mon visage dans le miroir m'est partiellement inconnu à chaque instant de ma vie, car à chaque instant, il me présente un écran de chair qui évolue selon ses propres lois, et se déplace selon des dynamiques que je ne peux jamais

complètement contrôler. La chair de mon visage n'est donc pas seulement une marque d'individualité car elle est unique dans sa conformation génétique, mais elle est aussi une marque de liberté car elle est indomptable dans son incertitude.

Les humains ont longtemps rêvé de transférer l'aura du visage à ses représentations, et y sont parfois presque parvenus, comme dans le cas des sublimes portraits de l'histoire de l'art ; pourtant c'est avec l'avènement de la représentation numérique pilotée par l'intelligence artificielle que cette imitation du visage semble atteindre le sommet de son potentiel ; grâce au numérique, je peux créer des visages à volonté, et chacun sera unique, doté de ces traits individuels qui en font l'expression ultime de la singularité. La rhétorique du numérique ne reproduit et n'exalte cependant qu'une des caractéristiques qui font du visage le visage, et s'attarde notamment sur la reproduction numérique de la qualité la plus valorisée dans l'épistème moderne, à savoir sa singularité. Dans le numérique, le visage est un visage car il est singulier, unique, distinguable des autres visages. Le plus grand problème est alors de défendre cette singularité de l'imitation de l'imitation, de la réplique en série, et les énergies des technologues et souvent des philosophes sont dépensées dans ce sens : nous rendons un visage numérique unique, et il fonctionnera exactement comme un visage, et même mieux qu'un visage, car nous aurons su le rendre singulier et inimitable mais exactement selon nos souhaits. Cette rhétorique passe toutefois à côté de ce qui a été suggéré plus haut, à savoir que le visage est libre et inaliénable non seulement parce qu'il est unique et inimitable, mais aussi parce qu'il est imparfait. C'est la chair du visage, c'est-à-dire sa racine dans l'immuabilité du biologique, qui le rend libre, car elle garantit que, malgré tous les efforts pour le réécrire, il ne pourra jamais se donner comme une matrice purement symbolique et devra au contraire s'accommoder de son propre assujettissement indexical, comme une icône qui n'est pas choisie mais subie.

Ce que l'on subit dans le visage, celui des autres mais aussi le sien, c'est avant tout la mort. Un plexus de forces individuelles et sociales est en action fébrile pour que le visage réponde à l'impératif de la singularité, le transformant du visage d'un nourrisson, encore faible dans sa distinction, encore dominé par cette « mignonnerie »

[« *cuteness* »] que l'évolution impose dans une certaine mesure à tous les petits de toutes les espèces, diluant ainsi leur unicité (deux nourrissons peuvent facilement être confondus entre eux, ce qui n'arrive pas à deux adultes qui ne soient pas des jumeaux) afin d'augmenter leurs chances de survie (les nourrissons sont plus facilement adoptés que les adolescents, précisément parce que leur visage apparaît plus indistinct, moins marqué par l'existence, et donc plus appropriable), transformant ce visage « mignon », donc, en visage d'une existence individuelle, mystérieuse et non-appropriable, unique.

Cependant, une fois ce visage à l'apogée de ce projet de prosopopée, il est nécessaire de le défendre des forces naturelles qui l'aspirent vers l'indistinction, semblable à celle dont il a été généré mais marquée non pas par la « mignonnerie » initiale du visage des nourrissons mais par les faciès terrifiants du crâne, cette infrastructure osseuse du visage qui n'est pas un visage car tous ces traits de chair que la volonté individuelle et les intentions sociales peuvent sculpter y sont absents. Comme corollaire de cette hypothèse du déclin de la distinction du visage dans la vie jusqu'à son indistinction dans le crâne, on peut lire les tendances contemporaines de la chirurgie esthétique ; d'une part, celle qui voudrait intervenir non seulement pour soutenir le projet de vie et de distinction des tissus mous du visage, mais aussi dans le crâne, afin qu'il ne reste jamais un simple crâne mais se transforme en un échafaudage qui peut aussi être modelé dans le visage au-dessus. Le deuxième phénomène qui se glisse aussi sur cette crête de la chirurgie esthétique qui n'accepte pas l'indistinction du crâne est la lutte par tous les moyens contre les rides. Les rides sont en fait le signe de la mort sur le visage. Ils sont le signe indexical, naturel et biologique de sa déchéance inexorable. C'est pourquoi, dans le projet de chirurgie esthétique matérielle et numérique qui veut transformer le crâne pour qu'il s'adapte mieux au projet d'un visage pérenne, le premier objectif est l'élimination des rides, leur effacement physique et numérique, car elles représentent, nous le répétons, le destin strié du visage contre l'illusion de sa perfection lisse, et proclament, ligne après ligne, patte d'oie après patte d'oie, que l'avenir du visage est aussi et surtout cela : un crâne.

Il est étrange de constater à quel point cette déclaration surprend ceux qui s'attendent, à partir d'un titre tel que « sémiotique du visage

futur », à des élucubrations sur le visage de l'espèce, sur la façon dont il se transformera en contact avec les technologies numériques, sur son évolution sociale. Au lieu de cela, la réponse à la question « quel sera le futur du visage » est tragiquement simple : le futur du visage est le crâne. Pas le crâne anatomique, analysé dans sa physicalité matérielle, mesuré et catégorisé, mais le crâne en tant qu'ombre osseuse d'un visage qui n'existe plus, qui a été mais n'est plus, du visage qui était projet présent de distinction et qui maintenant, peu importe à qui il appartenait, à quel Napoléon, est un crâne comme un autre, indiscernable à l'œil.

Depuis des temps immémoriaux, les simulacres de visage produits par les médias et les arts ont largement servi à dissiper l'idée qu'il existe un crâne commun derrière le visage et son projet de distinction pérenne. Souvent, cependant, les cultures, surtout dans leurs expressions les plus perçues et complexes, ont produit à la fois le simulacre et son antidote. Au moment même où dans l'Europe du Nord florissante, de plus en plus tronquée dans son désir de conquérir le monde et de développer la conscience et la richesse individuelles, le portrait est né et s'est imposé comme un genre pour décanter, à travers l'image du visage, cette domination de l'individu sur la planète et le monde, se perfectionnait également, grâce au regard malicieux des mêmes artistes qui ont dépeint les puissants, le genre de la *vanitas*, dans lequel souvent avec des astuces anamorphiques un crâne apparaît, pour rappeler même aux triomphants que leur visage exultant était fait de poussière.

La même rhétorique d'un visage qui n'est plus celui d'un enfant mais qui est déjà presque un visage adulte, mais sans aucune trace de l'avenir de déclin qui l'attend, un visage donc pris dans sa phase de maturité mais encore ascendante, un visage d'adolescent tardif, de jeune premier, cette rhétorique du visage enfantin existait déjà à l'époque de la représentation analogique, mais elle acquiert une nouvelle puissance grâce à la manipulation numérique des images faciales, dans laquelle les fondateurs de la nouvelle épopée mondiale du visage numérique se montrent dans le métavers avec des traits lisses et sans rides, avec des visages chatoyants et saturés de pixels.

Lorsque l'on réfléchit au visage du futur, compris comme le visage qui sera dans l'avenir, ou comme l'avenir qui sera dans le visage, la question à poser est donc peut-être la suivante : qui peindra, face à cette rhétorique d'un visage désincarné et donc éternellement jeune, apparemment libre de la mort, mais aussi infiniment disponible à l'emprise des autres, appropriable, un visage sans chair et sans crâne, qui bannit à la fois l'odeur de la mort mais aussi la limitation que les deux, chair et crâne, imposent à la domination des autres, qui peindra donc la nouvelle *vanitas*, non pas par des anathèmes vides contre le numérique, qui ne font finalement rien d'autre qu'affirmer sa domination, mais à travers des créations dans le numérique, dans son esthétique, dans le puits profond des pixels, les mêmes qui composent le visage immortel des puissants, qui prospectent et vendent un avenir avec un visage intemporel, une sorte de résurrection numérique, une nouvelle transcendance empirico-électrique ? Qui montrera au contraire, dans cette nouvelle *vanitas* numérique, à travers ces mêmes pixels, que le visage de l'homme peut aimer précisément parce qu'il meurt, et que l'amour et le temps sont le même tissu qui a toujours tissé la tapisserie continuellement changeante des visages des hommes et des femmes ?

PREMIERE PARTIE

LES FUTURS DES REGARDS ET DES VISAGES

AVEC DENIS BERTRAND ET ANNE BEYAERT-GESLIN

« LE VISAGE VU A L'ENVERS EST MECONNAISSABLE »

DENIS BERTRAND¹

English title: “The face seen ‘upside down’ is unrecognizable”

Abstract: The article appears as a textual semiotics exercise. It is based on the analysis of an excerpt from Merleau-Ponty’s *Phenomenology of Perception* (1945) concerning the signifying effects resulting from the perception of a face “seen in reverse”. We begin by examining some iconic variations linked to the polysemy of the expression “the future of the face” — between senile expansion and neotenic condensation — to show the figurative lability of what is culturally conceived as the “fixed point” of identity: our face. We are then led to question, through a careful reading of the quoted extract, the semiotic status of the “suspension of knowledge and beliefs”, the famous *epokhe*, a central perceptive–cognitive operation in phenomenological theory. We then observe that, far from being “total” or “absolute”, this suspension, which is always partial, is in fact complex, nourished by figures and affects. It seems to be invested with archaic figurative and thematic elements that emerge from the depths of memory. This problem is not analysed by the philosopher, who is content to give a figurative account of it. However, the semiotic analysis that shows the fundamentally teratological character of the face “seen in reverse” leads to the hypothesis that monstrosity is born of the norm, just as anxiety is born of reassurance, and that the face, by thus revealing its essential motility and its radical fragility, justifies the defining ethical requirement of visageness (Levinas).

Keywords: face, visageness, perception, *epokhe*, figurativity, semiotics

¹ Université Paris 8 Vincennes–Saint–Denis.

1. Introduction

L'intitulé ci-dessus est une phrase extraite de *Phénoménologie de la perception* de Maurice Merleau-Ponty ; précisément du deuxième chapitre, intitulé « L'espace », de la deuxième partie de l'ouvrage, « Le monde perçu ». Voici le passage qui l'explique.

Pour le sujet pensant, un visage vu « à l'endroit » et le même visage vu « à l'envers » sont indiscernables. Mais pour le sujet de la perception, le visage vu « à l'envers » est méconnaissable. Si quelqu'un est étendu sur un lit et que je le regarde en me plaçant à la tête du lit, pour un moment ce visage est normal. Il y a bien un certain désordre dans les traits et j'ai du mal à comprendre le sourire comme sourire, mais je sens que je pourrais faire le tour du lit et je vois par les yeux d'un spectateur placé au pied du lit. Si le spectacle se prolonge, il change soudain d'aspect : le visage devient monstrueux, ses expressions effrayantes, les cils, les sourcils prennent un air de matérialité que je ne leur ai jamais trouvé. Pour la première fois je vois vraiment ce visage renversé comme si c'était là sa posture « naturelle » : j'ai devant moi une tête pointue et sans cheveux, qui porte au front un orifice saignant et plein de dents, avec, à la place de la bouche, deux globes mobiles entourés de crins luisants et soulignés par des brosses dures. On dira sans doute que le visage « droit » est, entre tous les aspects possibles d'un visage, celui qui m'est donné le plus fréquemment et que le visage renversé m'étonne parce que je ne le vois que rarement. Mais les visages ne s'offrent que rarement en position rigoureusement verticale, il n'y a aucun privilège statistique en faveur du visage « droit », et la question est justement de savoir pourquoi dans ces conditions il m'est donné plus souvent qu'un autre. (*Phénoménologie de la perception*, 1945, pp. 291–292).

Nous avons tous, que l'on soit « intellectuel » ou non, nos textes fétiches. Ils nous accompagnent tout au long de notre vie, comme une rengaine épisodique intérieurement chuchotée. Celui-ci pour moi en est un : je l'ai retenu au cours de ma première lecture de *Phénoménologie de la perception* lorsque je préparais ma thèse de doctorat sur l'espace dans l'univers romanesque d'Emile Zola, lorsque le structuralisme formel était de règle en sémiotique greimassienne bien avant ce qu'on appellera plus tard le « tournant phénoménologique », et lorsque je

découvrais que Zola apparaissait déjà, dans le pressentiment du sensible et loin des clichés du « réalisme », comme un précurseur de la saisie phénoménologique du sens.

Plus que d'autres encore, pourtant mémorables dans cet ouvrage princeps, ce texte m'avait fasciné et il continue à faire entendre en moi sa petite musique presque à chaque fois que je regarde un visage.

2. *Épochè*

Or, les textes fétiches le sont moins par eux-mêmes que par les liens qu'ils suscitent, par les idées qu'ils suggèrent, et surtout par les liaisons qu'ils entretiennent avec d'autres textes. Ce texte de Merleau-Ponty résonne pour moi à travers deux autres textes, de Paul Valéry cette fois, qu'on peut lire dans *Degas Danse Dessin* : le chapitre « Voir et tracer » et le chapitre « Du sol et de l'informe ». Le premier porte sur « l'immense différence » qu'il y a « entre voir une chose sans le crayon dans la main, et la voir *en la dessinant* » (p. 77). Tous ceux qui dessinent connaissent cette gêne particulière qu'on éprouve en faisant le portrait d'une personne proche, lorsqu'on cherche à saisir son regard en dessinant les yeux et en suspendant un instant la vision de ce regard dans l'exercice d'objectivation qu'exige la justesse du tracé : souffrance bien connue du modèle, alors désobjectivé. Zola, dans *L'œuvre* en raconte l'épreuve à travers Christine, la femme du peintre Claude Lantier et modèle de la grande *Femme nue* dont elle deviendra jalouse. Merleau-Ponty écrit justement quelque part qu'on ne voit jamais les yeux d'une personne aimée, mais uniquement son regard et son expression.

Le second texte, « Du sol et de l'informe », porte surtout sur l'« informe » compris comme ces « choses », taches, masses, contours, volumes qui n'ont « en quelque sorte qu'une existence de fait » ; choses perçues, mais non sues ; choses dont on ne lit pas le sens, dont on ne saisit pas la loi qui les régit, dont la méréologie qui ordonne les relations entre les parties et le tout nous échappe, dont l'assignation dans un monde d'objets fait problème, bref, comme l'écrit Valéry, qu'on « ne peut remplacer par un acte de [...] reconnaissance net ».

C'est ce que Jean-François Bordron appelle le moment « symbolique » dans la sémiologie perceptuelle du sens, après les phases « indicielle », celle où quelque chose fait sens, et « iconique », où ce quelque chose prend forme par analogie. Le troisième moment, dit « symbolique », est celui où l'objet perçu est soumis à une règle de lisibilité qui le rend identifiable et signifiant en son contexte. Or Valéry, dans cet essai, recommande justement « l'exercice par l'informe », qui enseigne, dit-il, « à ne pas confondre ce que l'on croit voir avec ce que l'on voit. » (p. 103). L'exercice par l'informe suspend les moments symbolique et iconique de la sémiologie. Ceux qui font que nous ne voyons pratiquement jamais « une chaise » dans la réalité de ses formants et de ses matériaux, parce que nous saisissons d'emblée, conformément à la règle fonctionnelle de l'objet, un « pour s'asseoir ».

On comprend immédiatement le lien que ces considérations entretiennent avec le texte de Merleau-Ponty. Relatant l'expérience de la vision à l'état brut, détaché des habitudes culturelles du voir, ce texte résonne aussi avec beaucoup d'écrits de peintres — ceux de Cézanne, de Gauguin, de Matisse, de Van Gogh, et de tant d'autres... ; — dont le charme et la force sont d'imposer souvent au lecteur cette remontée dans le signifiant. Car les peintres sont des grands spécialistes de la « vision de l'informe » par quoi commence toute vision.

On pourrait réunir ces textes-fétiches, en leur réseau même, autour d'un seul concept, le concept d'*epochè*. Ils mettent tous en œuvre, en effet, la fameuse « suspension phénoménologique » qui définit l'*epochè*, avec ses présuppositions et ses implications. Il faut ici rappeler le caractère fondateur de cette opération de suspension, de mise entre parenthèses, des modalités que nous appliquons spontanément aux objets en les percevant — tous les croire et les savoir dont nous les enveloppons —, opération fondatrice du regard et de la méthode phénoménologiques. Jean-François Bordron en note l'importance cardinale dès le début de son texte « Phénoménologie et sémiotique », publié dans les *Actes sémiotiques* en 2011, dossier consacré aux relations entre les deux disciplines. Il écrit, à propos de la phénoménologie :

Cette attitude de pensée “spécifiquement philosophique” s’oppose à la méthode qui prévaut dans les sciences de la nature, de telle sorte que si la phénoménologie peut prétendre à la scientificité, ce n’est pas au même sens que ces dernières. La différence réside dans la mise entre parenthèses de toute croyance au monde à laquelle renvoie le terme d’*epochè* et qui est le nerf et la raison d’être de cette méthode. [...]. Il faut ajouter que l’*epochè* ne supprime pas véritablement la croyance au monde mais *la révèle comme croyance* (je souligne, DB). Elle est ainsi moins une négation qu’une libération par laquelle la croyance peut être décrite pour ce qu’elle est.

L’important est bien dans cette « révélation » : le croire est la modalité première soumise à nos perspectives perceptives et ultérieurement cognitives.

3. Les futurs du visage

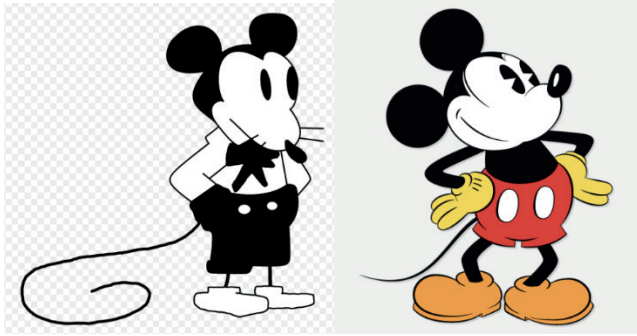
À partir de ces préalables, et avant d’entrer dans un exercice d’analyse textuelle, j’en viens au sujet même de notre problématique et à son intitulé. Comment comprendre l’expression « Le futur du visage » ? Elle pose le problème de la double temporalité du futur, selon l’actantialité sous-jacente qu’on actualise — et peut-être aussi, plus spécifiquement, du futur antérieur. « Le futur du visage » est-il donné à entendre à hauteur du collectif, celui de l’espèce humaine, envisagé précisément dans son devenir, dans son évolution, dans ses transformations naturelles et culturelles potentielles, à travers des scénarios qui vont de la biologie de l’évolution à ceux de la science-fiction par exemple ? Ou bien est-il donné à entendre comme le « futur de mon visage », ce qu’il deviendra à partir de ce qu’il est, cheminant vers la vieillesse et vers la mort, et comme ce qu’il est déjà devenu à partir de ce qu’il a été ?

Si on retient cette dernière interprétation, l’expression de Merleau-Ponty pourrait alors être paraphrasée : « le visage vu ‘du futur’ est méconnaissable », car je le considère alors depuis le passé du futur, non comme ce qu’il deviendra, mais comme ce qu’il « sera

devenu » et ce qu'il « aura été ». J'aimerais évoquer deux anecdotes illustrant cette élasticité visuelle propre au visage, et qui impose le futur antérieur comme son régime temporel tout en indiquant quelques « lois » de ses modulations.

La première est celle d'un prince iranien exilé en France à la suite d'un coup d'État et qui, oisif, prenant pour corpus son propre visage vieillissant, décrivait avec minutie l'affaissement progressif des chairs, l'allongement du lobe de l'oreille (on l'a observé : 22 millimètres par an), les joues qui se mettent à pendre formant ce qu'on appelle les « bajoues », l'amollissement du derme sous la mâchoire faisant apparaître des poches et des vallons, le nez qui part à la rencontre de la pointe du menton... ; bref, il construisait un récit fin et cohérent de la transformation continue des chairs du visage suivant les âges de la vie en séquences précisément coordonnées.

Ma seconde anecdote est celle d'une évolution inverse, dite néoténique. La néoténie, on le sait, se définit en biologie du développement comme la « conservation de caractéristiques juvéniles chez les adultes d'une espèce, ou le fait d'atteindre la maturité sexuelle pour un organisme encore au stade larvaire. » (*Wikipedia*) Un dessinateur, bon observateur par métier, avait montré que les principaux héros des bandes dessinées — Mickey, Tintin, etc. — suivaient, au fil des années et des albums qui en racontaient les aventures, une évolution néoténique : plus ils vieillissaient, plus ils rajeunissaient. Très concrètement, cela se manifestait, sur le plan de l'expression graphique, par l'accentuation progressive de traits propres à l'enfance de l'espèce : le nez se raccourcissait, les yeux s'agrandissaient, le visage devenait plus rond et plus lisse, les oreilles s'élargissaient et s'arrondissaient. On le voit ci-dessous, avec la transformation néoténique du visage et de la silhouette de Mickey sur une quarantaine d'années.



Comparaison de Mickey en 1928 (gauche) et en 1970 (droite).

Les tintinophiles peuvent observer cette même mutation évolutive de leur héros : il rajeunit au fil des ans. Le phénomène peut être aisément observé entre les premiers albums avant qu'ils aient fait l'objet d'un dessin renouvelé et les derniers. Mais il apparaît clairement dans un des récits, *Le Lotus Bleu*, où, entre les pages 4 et 5, le visage change brusquement : le Tintin rajeuni des premières planches redessinées ultérieurement, après les premières éditions, a dû être interrompu, n'a pas été poursuivi tout au long de l'album, faisant alors réapparaître le dessin originel du personnage antérieur, vieilli.



Hergé, *Les Aventures de Tintin, Le Lotus bleu*, p. 4 (1974) et 5 (1946).

A cette utopie néoténique, on pourrait évidemment rattacher, pour une bonne part, le discours contemporain de la cosmétique et des anti-

rides. Je renvoie à ce sujet à une étude sémiotique intitulée « Manques de peau. Discours anti-rides et sémiotique du corps » (non publiée), présentée lors des *Journées internationales de Blois* en 2009, dont le thème général était « L'image du corps dans tous ses états, vraiment ? »² Ce discours projette le visage au futur antérieur cherchant, par anticipation, à faire disparaître les marques de ce qu'il sera devenu.

4. Le texte et le visage

Le visage illustre donc par excellence ce « paraître imparfait du sens » qui ouvre l'ultime œuvre de Greimas, *De l'imperfection*. Il est une forme par essence déformable, et elle l'est à la hauteur du fait qu'il est par essence aussi reconnaissable, identifiable, singularisable comme nulle autre forme dans le monde des formes. C'est cet écart qui nous intéressera ici : comment cohabitent en lui, selon une étrange proximité, l'évidence de la norme et l'aberration de la tératologie ?

Car le visage est sans doute une des évidences premières du sens structuré qui nous est donné après la naissance, à travers le visage de la mère, la première « chose vue », le premier ordonnancement de la signification. Les immenses variations culturelles de la représentation du visage — masques, portraits, monstres, extra-terrestres, etc. — semblent, plus ou moins directement, se fonder sur cette « norme » érigée comme *référent figuratif interne*, et donnant lieu au potentiel de variations thématiques du visage en tant que motif. L'entreprise de Merleau Ponty, dans le texte qu'on a lu, consisterait à nous établir au plus près, d'une part, de cette fondation formelle qui nous installe dans un « espace phénoménal orienté » et, d'autre part, de cette tension polarisée qui menace notre perception elle-même, entre normalité et

² Voir à ce sujet Denis Bertrand et Verónica Estay Stange, « Manques de peau. Discours anti-rides et sémiotique du corps », XIV^e Journées internationales de Sémiotique de Blois, « L'image du corps dans tous ses états, vraiment ? » (Blois, 10 octobre 2009) : l'étude propose une typologie sémiotique des processus qui prétendent non seulement assurer la permanence de la jeunesse, mais qui suggèrent aussi de remonter, pour ainsi dire néoténiquement, le cours du temps.

aberration. A. J. Greimas évoquait ainsi le monde « bariolé » de la prime enfance, avant les premières sommations de la structuration du sens.

Revenons donc au texte de Merleau-Ponty. Il n'est pas possible d'en faire l'analyse littérale, énoncé après énoncé, faute de place. Nous pourrions pourtant renouveler avec profit à son sujet le travail analytico-entomologiste que le même Greimas avait effectué sur un texte de Dumézil publié dans *Analyse du discours en sciences sociales* (1979), repris dans *Du sens II* (1983). Essai de sémiotique textuelle qui prolongeait, dans le même esprit analytique, l'analyse de la nouvelle « Les deux amis » dans *Maupassant. La sémiotique du texte* (1976). On ne proposera donc ici que quelques remarques sur ce texte, réservant l'examen systématique à une recherche ultérieure.

Préambule

Un double jeu catégoriel en constitue le socle, articulant un sujet et un objet. Ou plutôt deux sujets dotés d'une compétence différente, et deux objets distingués par leur orientation spatiale : le « sujet pensant » est opposable, ici par l'effet d'une parataxe, au « sujet de la perception », et l'objet-visage « vu 'à l'endroit' » s'oppose au même visage « vu 'à l'envers' ». L'opération qui les distingue, et même qui définit leur différence, est, pour le sujet pensant, la conjonction absolue des deux objets-visages, et pour le sujet percevant, leur disjonction tout aussi radicale : pour le premier, vus à l'endroit ou vus à l'envers, ces visages sont « indiscernables » et donc également reconnus, sachant que l'« indiscernable », comme le précise le dictionnaire (*Petit Robert*), désigne ce « qui ne peut être discerné d'une autre chose de même nature » et que « discerner » signifie « percevoir distinctement (un objet) de manière à éviter toute confusion » ; alors que pour le second, inversement, le visage vu à l'envers est « méconnaissable » — ce qui présuppose la connaissance établie du visage vu à l'endroit, connaissance dont le sujet de la perception se disjoint alors fondamentalement, comme si ce savoir disparaissait dans l'oubli.

Reste la question de ce que signifient les locutions adverbiales « à l'endroit » et « à l'envers ». Si on s'en tient au même dictionnaire, le deuxième sémème d'« endroit », est défini comme le « côté destiné à

être vu, dans un objet à deux faces » et est alors « *opposé à envers* », imposant et précisant la logique catégorielle dont on vient de parler. Mais cette description sémantique fait immédiatement surgir des problèmes : en quoi le visage peut-il être assimilé à un objet « à deux faces » ? Et, si on admet l'homologie de ces termes « endroit et envers » avec quelque chose comme « de haut en bas » et « de bas en haut » (ce qui reste très imparfait), que signifie, à propos du « côté » en question, qu'il est « destiné à être vu » ? Quel est l'actant source de cette « destination » ? Qui est le Destinateur ?

Mais sans entrer dans des arguties sémantiques liées à l'imperfection de la langue elle-même, il suffit de marquer la force de l'« orientation », ou, en termes sémiotiques, l'impératif de la *perspective* qui s'articule en *point de vue* (du côté sujet) et en *focalisation* (du côté objet). Cette perspective est une force distributive de la spatialité à partir de la deixis (haut et bas, devant et derrière, etc.). C'est cette prégnance majeure de la perception qui détermine la suite du texte et son organisation elle-même.

On pourrait retracer cette suite comme une aventure de l'*époque*. Et constater alors que cette suspension phénoménologique qui se réalise n'est jamais « pure » ou « totale » ou « absolue » ; elle ne restitue pas le monde « à nu » ; elle est au contraire toujours partielle, mêlée, investie d'éléments figuratifs et thématiques qui semblent surgis du fond de la mémoire. Ainsi, le discours qui suit la première séquence « théorique » et catégorielle qu'on vient d'analyser, se présente comme un récit concret d'expérience, installant contre toute attente des isotopies iconiques et symboliques.

Les séquences

Ce récit se déroule en trois séquences très nettes, comportant à chaque fois, au cœur de chacune d'elles, une transformation narrative. Les traits démarcateurs de ces séquences sont, pour la première, un débrayage actoriel (« Si *quelqu'un* est étendu sur un lit... ; »), pour la deuxième un débrayage aspectualo-temporel (« Si le spectacle *se prolonge*... ; »), et un débrayage énonciatif pour la troisième (« *On dira* sans doute que... ; »). Observons ce qui se passe du point de vue perceptif,

concernant la suspension modale du *croire*. D'une manière générale, on pourrait dire que l'« impureté » de son processus tient à la réaction réciproque des rapports entre les deux sujets précédemment identifiés : le « pensant », ou sujet cognitif d'un côté, et le « perceptif », ou sujet sensoriel de l'autre. Tantôt le premier empiète sur le second, et tantôt c'est l'inverse. Leur rapport actantiel : *régissant / régi* se renverse donc en cours de route.

Dans la première séquence, lorsque je regarde le visage depuis la tête du lit, la rétention temporelle du savoir acquis fait que la perception est régie par le sujet cognitif et elle offre l'image d'un visage « normal », c'est-à-dire « comme » à l'endroit. Mais le sujet perceptif « suspensif » réclame ses droits, il se virtualise et s'actualise presque : il est troublé, il fait advenir l'étrange, il constate un « désordre », il éprouve une difficulté à reconnaître un sourire à l'envers... ; Mais, sans nul doute, le sujet cognitif reste régissant : c'est lui qui opère le transfert spatial fictif en déplaçant le point de vue au pied du lit, et qui se livre « mentalement » à une épreuve de sanction véridictoire : le visage vu à l'envers est bien le même que le visage vu à l'endroit.

Dans la deuxième séquence, tout change sous l'effet de l'aspectualité durative. Le sujet perceptif, comme libéré, s'échappe des contraintes cognitives et s'abandonne à sa perception. Celle-ci se manifeste par une profusion figurative d'images condensées dans l'isotopie thématique du « monstrueux » et dans celle, pathémique, de l'« effrayant » : la bouche est au milieu du front, le nez renversé est privé de ses narines, le bas du visage et le large menton sont occupés par les globes agités des yeux. Avant de revenir sur cette figuration si détaillée, observons que l'époque ici mise en scène est loin d'être « pure ». Si elle est bien régissante, abandonnant les repères et les identifications du savoir — à l'inverse de la séquence précédente —, voilà que le sujet perceptif est contaminé par le sujet pensant qui à son tour, et à l'insu du premier, refait surface : c'est lui qui revient rétablir, en tant qu'arrière-plan structurant, le cadre formel du visage vu à l'endroit, comme si sa topologie était enkystée dans la mémoire visuelle. Ce « sujet pensant », même virtualisé à son tour, impose la perspective — ou l'orientation — qui enchâssera les figures tératologiques : la monstruosité naît de la norme.

Il conviendrait aussi d'interroger le statut sémiotique de ces éléments figuratifs qui viennent, lexicalement, occuper le cadre. Ce ne sont pas les parties communément identifiées du visage qui sont ici nommées : ni menton, ni bouche, ni yeux, ni nez, ni front. Ce qui se manifeste est, comme le dit le texte, un « air de matérialité », c'est-à-dire une substance d'expression qui semble ne pas accéder encore à la forme du contenu. Pourtant elle est nommée : « orifice saignant », « globes mobiles », « crins luisants », « brosses dures ». En réalité, ces mots, s'ils dispensent de la nomination des organes qui occupent le visage — organes du goût, de l'odorat, de la vue, du toucher... ; —, ne sont pas sémantiquement neutres pour autant, ni même minimalistes. La sémiose opère. Ils sont porteurs de contenu. Ils construisent un espace figuratif propre qui a lui-même son univers de référence dans l'imaginaire narratif. Ce sont les formes élémentaires d'un bestiaire archaïque, dinosaurien et prédateur — le tyrannosaure n'est pas loin ! —, que souligne la présence du sang dans l'orifice béant pourvu d'un grand nombre de dents (« plein de dents » — seul objet du visage effectivement nommé), des dents destinées à lacérer des chairs. On le voit, les éléments figuratifs supposés n'être que substance d'expression forment en réalité l'expansion discursive de ce qui était condensé dans les lexèmes thématique et pathémique déjà mentionnés : « visage [...] monstrueux » et « expressions effrayantes ».

Cette analyse particulière mériterait d'être approfondie : quelle mémoire, venue de quelle enfance lointaine, fait surgir de telles images visuelles ? Mais il nous suffit de souligner, pour finir, que la « naturalité » du visage « normal », « droit » et « à l'endroit », où tous ces éléments sont si spontanément identifiés dans notre familiarité d'espèce, voisine brusquement avec la monstruosité : la normalité est presque contiguë à la tératologie. Est-ce à dire que le visage est perçu d'emblée comme fragile et menacé ? On peut s'interroger. Le retour du motif des « gueules cassées » lors des témoignages poignants, détaillés au cours du procès des terroristes impliqués dans le massacre du Bataclan à Paris (13 novembre 2015), ramenant cette image venue de la guerre de 1914-1918, pourrait être appréhendé dans cette perspective.

Quoi qu'il en soit, la séquence suivante, fondée sur la rupture énonciative d'un sujet critique (« On dira sans doute que le visage « droit »... ; »), a un statut méta-discursif. Elle interroge le bien fondé des rections précédentes et de leur symétrie inversée. La raison alors invoquée, qui conduit à assumer la suprématie du visage « à l'endroit », est d'ordre quantitatif et statistique : on le voit plus souvent ainsi. Objection que le narrateur réfute en remontant dans le pourquoi de cette raison : s'il est effectivement « norme », comment se fait-il que, au delà d'un certain seuil, la perception ne parvienne pas à le redresser pour s'y conformer ?

5. Pour conclure

La réponse et la discussion qui prolongent cette question sortent de mon propos, mobilisant les concepts d'orientation, d'itinéraire perceptif, du statut de l'objet comme « être-pour-le-regard » et non pas « être-pour-le-sujet », etc. Car ce propos était avant tout de souligner l'essentielle *motilité* du visage. La motilité est définie comme « faculté de se mouvoir » et implique les « troubles de cette motilité » — contractures, paralysies, tics, etc. ; on peut la comprendre comme une sorte de mobilité intime, révélatrice à l'insu du sujet de sa propre intériorité émotionnelle ou simplement « nerveuse ». Dès lors, il importe de faire apparaître que le « futur » du visage, qu'il soit individuel ou d'espèce, est soumis à cette motilité, que ce futur est adossé à une antériorité de la norme — formant premier du « futur antérieur » qui hante le porteur du visage (que sera-t-il devenu ?) —, et que la proximité entre le normal et le tératologique est telle qu'on peut en déduire l'essentielle fragilité du visage et la non moins pressante menace qui toujours pèse sur lui.

C'est à ce point qu'on peut tisser le lien avec l'exigence éthique bien connue, qui serait inhérente au visage — et à sa perception — en termes de responsabilité, et de responsabilité de responsabilité : « Dès que le visage de l'autre apparaît, il m'oblige », selon la célèbre remarque d'Emmanuel Levinas. Comme on le sait, cette exigence éthique définitoire de la visagéité, et induisant sa fragilité inhérente, est au cœur

du travail de ce philosophe : « Ce qui est spécifiquement visage, c'est ce qui ne s'y réduit pas » (1984).

Références bibliographiques

- Bertrand D. et Stange V.E. (2009) « Manques de peau. Discours anti-rides et sémiotique du corps », *XIVe Journées internationales de Sémiotique de Blois*.
- Bordron J.F. (2011) *Phénoménologie et sémiotique*, « Actes Sémiotiques » [En ligne], 114, 2011, consulté le 21/10/2021, URL : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/2743>.
- Greimas A.J. (1976) *Maupassant, la sémiotique du texte : exercices pratiques*, Seuil, Paris.
- Greimas A.J. et Landowski E. (1979) *Introduction à l'analyse du discours en sciences sociales*, Hachette, Paris.
- Greimas A.J. (1983) *Du Sens II. Essais Sémiotiques*, Seuil, Paris.
- Greimas A.J. (1987) *De L'imperfection*, Pierre Fanlac, Périgueux.
- Levinas E. (1984) *Éthique et infini*, Le Livre de poche, « biblio essais », Paris.
- Merleau-Ponty M. (1945) *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, « Tel », Paris.
- Valéry P. (1938) *Degas Danse Dessin* (1938), Gallimard, Paris, « Folio essais » n° 323, 1998. « Voir et tracer », pp. 77–82 ; « Du sol et de l'informe », pp. 99–107.

LE VISAGE AU CONDITIONNEL

ANNE BEYAERT–GESLIN¹

English title: The face in the conditional

Abstract: This paper focuses on the conditionality of the face which always oscillates between presence and absence, in order to identify the constitutive characteristics of its very special presence. It defines the modal identity of the face and, after having located it within an interaction, considers its presence in everyday life.

Keywords: face, presence, modalities, mask, makeup.

1. Introduction

Suivant son origine latine *visum* (vu) (vis en ancien français, Gesicht en allemand ; gezicht en néerlandais), le visage est « ce qu'on voit ». Parce qu'il se présente en face des yeux, à leur hauteur, on pourrait même dire qu'on ne voit que lui. Foyer de l'identité, il bénéficie en outre d'une hyperprésence médiatique dans une « société faciale » (Macho 2011) dont il est le motif le plus largement reproduit, les médias nous environnant de visages d'êtres existants ou non-existants produits par des algorithmes (Leone 2021). S'il semble avoir toujours été là, le visage a pourtant été "inventé" par homo sapiens en même temps qu'il accédait à la station debout. Dans un texte célèbre, Leroi-Gourhan (1964, p. 49) explique comment un champ antérieur s'est alors constitué, où les mains ont pu fonctionner avec les « organes faciaux ». Sloterdijk (1998) décrit de même une protraction par laquelle le visage humain s'extrait de la face du mammifère en suivant un processus à la fois biologique et culturel. Cette ouverture du visage, plus que la

¹ Université Bordeaux Montaigne (MICA).

cérébralisation et la création de la main, l'aurait ouvert au monde et à l'autre.

Pourtant, en dépit de son étymologie, de cette hyperprésence médiatique, du point de basculement que son "invention" constitue pour le statut de l'être humain, l'expérience du visage est toujours conditionnelle. Résultat d'une interaction le faisant osciller entre absence et présence, il reste toujours "à faire", inaccompli, ce qui signifie inversement qu'il s'échappe ou se défait continuellement. Comme l'indique Belting (2017, p. 17), « Prendre le visage pour thème, c'est comme pratiquer la chasse aux papillons, dans son filet, on ne prend souvent que des doublures ou des figurants incapables de faire vraiment honneur à la richesse et au mystère du visage ». Cet article précise le caractère conditionnel du visage qui aboutit à plusieurs instanciations permettant d'élaborer un parcours de la présence puis définit son identité modale à partir du mode d'existence potentiel. Après avoir situé cette conditionnalité à l'intérieur de l'interaction, il envisage la question dans la vie quotidienne, vérifiant son effacement et sa tentative de résistance par le maquillage.

2. Le visage dans l'interaction

Le port du masque sanitaire met en lumière le caractère insaisissable du visage, son caractère conditionnel. Non seulement ce masque substitue au « rôle existentiel » (Belting 2017, p. 14) interprété un rôle social générique, mais en rendant l'acte subjectivant du regard inopérant et en le remplaçant par les figures des yeux, il rappelle sa contribution aux expressions du visage qui, sans lui, se fige irrémédiablement sous le regard qui l'affronte. Un masque invisible se superpose en somme au masque matériel, perturbe la tension intersubjective et modifie le vécu de l'autre qui se trouve alors objectivé. Son regard ne fonctionne plus et n'actionne plus les traits pour composer les expressions. Le visage masqué n'est pas seulement un demi-visage, c'est un visage "en panne".

De façon implicite, cette anodine découverte rappelle qu'il n'appartient pas à celui qui le porte mais à qui le regarde. Je dis "mon visage", pourtant c'est à l'autre qu'il appartient, ce qui m'amènerait à

soutenir qu'en l'absence de regard porté sur lui, je n'ai pas de visage. Le court-métrage intitulé *Film* écrit par Samuel Beckett en 1965² illustre parfaitement cette exigence d'interaction. Un homme situé dans une chambre close s'efforce d'éliminer tout regard porté sur lui, celui qui vient de la fenêtre, du miroir, du chien puis du chat qu'il enferme tour à tour dans le placard. En éliminant les éventualités de face à face, il supprime toute possibilité de visage. Tout au long du film, le spectateur accompagne son parcours par une image semi-subjective qui, de fait, dérobe ce visage.

Lorsqu'il l'affronte, l'interlocuteur prolonge le mouvement continu mais à peu près imperceptible de mon visage et, rectifiant son asymétrie (Simmel 1988), le stabilise et l'actualise. L'expression composée constitue un « moi comme rôle » (Durkheim 1960), bientôt remplacée par une autre puis une autre encore, déclinant ainsi un certain nombre de possibles de « mon » visage. De mon côté, nos deux expressions s'élaborant dans l'interaction, la réciprocité et l'ajustement mutuel (Landowski 2005), j'actualise celui de mon interlocuteur en puisant de même une version dans un creuset de possibles³.

Si le visage réclame une interaction, pourrais-je me dédoubler et, assumant seule le face à face, actualiser le mien ? Cet avènement est rendu possible par le miroir. Le visage qui s'y reflète est alors confronté à son souvenir, une « image » au sens de Mitchell (2005) correspondant à l'image mentale ou poétique qui échappe à la matérialité et semble flotter sans aucun support visible, par opposition à la « picture », l'image matérielle élaborée de main d'homme et avec le concours d'instruments (Mitchell 2005, p. 103). L'« image » de mon visage conservée en mémoire renvoie à un état antérieur que Le Breton (1992) situe dans l'entrée de l'âge adulte (autour de 28 ans peut-être). Cette version passée est alors confrontée à celle que le miroir me renvoie aujourd'hui et reproduit l'événement (Zilberberg 2016) de ma redécouverte : je suis la même et cependant, à chaque retrouvaille, une autre (Ricoeur 1990).

² Le court-métrage appartient aux collections du Musée national d'art moderne (Centre Pompidou) de Paris.

³ Voir à ce sujet, avec une autre terminologie, Manes Gallo (2021).

Jullien (2016[2009]) a précisément décrit la « transformation silencieuse » du vieillissement qui amène le visage à se confronter à chaque fois à une « image » passée de lui-même. Etant « globale, progressive et dans la durée, elle résulte d'une corrélation de facteurs et comme c'est « tout » en elle qui se transforme, elle ne se démarque jamais suffisamment pour être perceptible », explique-t-il (p. 15). La « maturation » reste inaccessible et ne laisse paraître qu'un « résultat » (p. 15) qui s'impose tel un « événement » à comprendre comme « une rencontre, avec ce que celle-ci suppose d'extérieur et même d'inintégré » (p. 118). A suivre Jullien, le mode d'efficiencia de l'événement, surgissement ou survenir (Zilberberg 2016), produirait ainsi ce “venir vers moi” caractéristique de la révélation, qui suscite une impression de rencontre avec moi-même et de coïncidence avec ce que je “dois être”. Par cette épiphanie, je m'unis à moi-même.

S'il appartient à qui le regarde, le visage naît et meurt pourtant avec celui qui le porte. Devant le corps d'un défunt, nous constatons que son visage a déjà fui, la mort ayant non seulement figé ses traits mais, la gravité s'appliquant à un corps couché et non vertical, contredit le lent affaissement du visage sous l'effet du vieillissement. Les traits horizontalisés sont trans-figurés. Le visage pétrifié devient alors une surface de projection pour une « image » préférentielle (celle du jeune adulte, celle qu'il avait lors de notre première ou dernière rencontre...) et des « images » intermédiaires du visage défunt conservées en mémoire, qui se superposent avec la fluidité d'un diaporama sur ses traits figés.

3. Les instanciations du visage

Cette première esquisse précise le rôle du regard qui permet non seulement de prendre possession du visage de l'autre, mais entraîne aussi la “machinerie” interne des expressions qui fonctionne en réciprocité. Pour qu'il y ait visage, il faut un échange des regards et des expressions. Cette condition détermine des instanciations différentes. En l'absence de regard, ce que nous appelons visage se définit plutôt comme un *visage-chose*. La référence à la chose s'impose en raison de

son ouverture, de son inachèvement. Pour Ingold (2011 [2007], p. 12) en effet, elle est un « parlement de lignes », « un nœud dont les lignes de vie, loin d'être contenues dans les limites de cette chose, poursuivent indéfiniment leur progression afin de se mêler à d'autres lignes dans d'autres nœuds » (Ingold, 2018 [2013], p. 338). La chose est « un processus où différents processus s'entremêlent », précise-t-il (2018 [2013], p. 337). Par l'échange des regards, ce *visage-chose* ouvert et transformable se stabilise et s'instaure en un *visage-objet*.

On pourrait, à la suite de Pontévia (2000), suggérer que cette instauration met au jour une figure. Relevant l'emploi de figure comme synonyme ancien de visage, l'historien justifie la confusion en observant que ce dernier : « est déjà dessiné [...] déjà de l'ordre du dessin, de la projection d'une figure » (2000, p. 11). Si cette pression figurative retient toute l'attention, elle semble néanmoins réclamer un déplacement lexical et sémantique dans la mesure où *figura*, formé sur le radical de *ingere*, modeler, renvoie plutôt à l'art du potier⁴. S'il faut conserver l'idée d'un dessin et non d'un modelage, l'instauration de ce *visage-objet* renvoie plus exactement à une construction diagrammatique (Goodman 1968) qui déplace et assemble des lignes directrices autour du foyer du regard. Le mouvement est du reste constitutif du visage tout comme l'instabilité définit le diagramme. Tel est précisément le paradoxe du visage qui se définit par la mobilité mais réclame un arrêt dans une continuité constituant la "prise" iconique.

Mais le visage-objet n'est pas le point final de l'instanciation. Lorsque ses traits se figent, il se transforme en un masque. Belting (2017 [2013]) accorde à ce terme « un sens élargi » (p. 33), visage et masque restant pour lui des « concepts opératoires » auxquels il n'associe aucune définition précise (p. 34). Cette indéfinition du masque pourrait relever de la facilité si le langage courant ne témoignait du même flou sémantique qui permet de qualifier le visage lui-même. N'évoque-t-on pas le masque de la peur, de la colère ou du chagrin ? Les passions tristes immobilisent les traits en un masque reconnaissable. Dans la mesure où le masque est avant tout un objet matériel, il

⁴ Le modelage renvoie au mythe fondateur du portrait, la scène où la fille du potier Butadès dessine le contour du profil de son amoureux avec un trait d'argile. « *Fingere ex argilla similitudines* » selon Pline l'Ancien.

introduit en outre l'idée d'une superposition au visage sous-jacent et donc d'une possibilité de désolidarisation de l'être et de dépossession, comme si le porteur du masque du chagrin ou de la peur n'était plus présent ou ne s'appartenait plus. Dans la mesure où les traits du mort sont figés, on pourrait ainsi évoquer le redoublement du masque mortuaire, l'un correspondant au visage de chair devenu fixe et l'autre à l'empreinte de plâtre qui en conserve les traits.

Avec cette dépossession, le masque introduit une tension émiq-étique, renvoie l'occurrence à un type et l'individu à une généralité. S'impose ici à l'esprit le répertoire des « Têtes d'expressions des passions de l'âme » réalisé par Charles Le Brun (1727) qui représente des passions partagées et non des personnes singulières. Si le masque immobilise les traits et réifie une passion, le visage mobile se voue au contraire à leur mélange. Toujours en devenir, il fait non seulement le pont entre passé et futur, l'individu et le collectif, mais se dédie aussi à l'indéfini des passions. S'il se fixait dans le présent et s'abîmait dans une passion unique, il pourrait devenir un masque.

On esquisse ainsi un premier parcours de transformation : du *visage-chose* au *visage-objet* (ou simplement visage) puis au masque. Cette instanciation est déterminée par l'attention, une possibilité et une intensité du voir. Le *visage-chose* n'est pas encore vu ; le *visage-objet* est non seulement vu, mais regardé. Mais une objection surgit. En effet, la transformation du *visage-objet* en masque, telle que nous l'avons décrite, suppose une rigidification des traits qui certes, prolonge et accentue la solidification engagée pour le *visage-objet*, mais semble indépendante de l'acte de voir. Elle résulte d'une sorte de panne de la "machinerie intérieure" et non d'une attention soutenue. Que devient le *visage-objet* lorsqu'il est trop regardé ? Telle est l'expérience faite par Roquentin, le personnage de *La Nausée* de Jean-Paul Sartre. Face à son miroir, celui-ci s'abîme dans l'examen des détails de son apparence jusqu'à ce que son visage disloqué devienne une « chose grise ». Le diagramme s'est ouvert et donc chosifié.

Dans la mesure où le verbe « dé-visager », littéralement défaire le visage, restitue cette expérience de l'attention excessive, le verbe « visager » pourrait décrire la solidification du *visage-chose* en *visage-objet*. La double transformation évoque en tout premier lieu une

intensité mais lui adjoint le second critère de la sémiotique tensive (Fontanille & Zilberberg 1998), celui de l'étendue, dans la mesure où elle réfère à une méréologie, concerne le rapport entre le tout (le visage) et les parties qui s'agrègent ou se désagrègent. Les verbes qui traduisent les variations de la vision (contempler ou scruter, par exemple) mobilise du reste ces deux critères de la tensivité et une logique de forces en marquant une tension cohésive correspondant à « visager » ou dispersive pour « dévisager ». Ces verbes renvoient néanmoins à des scènes pratiques différentes voire antagonistes. La contemplation trouve son paroxysme dans le regard intense porté par l'amoureux (ou le narcissique) sur le visage aimé, saisi dans une tension centripète et cohésive. Sitôt qu'il s'arrête sur un détail du visage, le regard intense emporté par une tension centrifuge et dispersive tend à le disloquer. Le même regard intense est donc tour à tour cohésif et dispersif, objectivant et chosifiant. L'intensité de cette expérience ambivalente du « regarder » est du reste reproduite dans la pratique du portrait, toujours marquée par une hésitation entre un effort de totalisation des traits et de saisie d'un instant unique, ou au contraire de déclinaison des facettes de l'être et des instants. L'expérience ambivalente est racontée dans *Le chef-d'œuvre inconnu* d'Honoré de Balzac où, à force de retouches pour le préciser, le peintre disloque et « perd » le portrait en une infinité de détails. L'autoportrait semble particulièrement exposé à ce risque de dislocation dans la mesure où l'interrogation existentielle concentre l'attention de l'artiste dans l'examen de son apparence.

Regarder, contempler, scruter, fixer, etc. : les verbes qui restituent les variations du voir puisent dans le même inventaire que celui de Fontanille (1999) et de Ouellet (2000) élaboré, à partir de corpus littéraires, pour la perception du paysage. Loin d'être anecdotique, cette coïncidence linguistique témoigne de la parenté diagrammatique du visage et du paysage (Farasse 1996 ; Beyaert-Geslin 2017) qui se manifeste précisément à travers ces tensions cohésive et dispersive. Si l'objectivation suit la « *machine de visagité* » (Deleuze & Guattari 1980), la chosification impulse la « *machine de paysagité* » : le paysage n'est en somme qu'un visage tombé en morceaux. Dans l'observation, les détails du paysage et du visage servent de saillances, de points de fixation figurative et de pivot déterminant le basculement du

diagramme d'un côté ou l'autre. Selon le cas (paysage ou visage), une colline devient une pommette et un bosquet, un sourcil.

4. L'interaction et les modalités

Nous avons souligné la conditionnalité du visage puis esquissé un parcours de transformation du *visage-chose* au *visage-objet*, puis au *masque* ou au *visage-chose*. Il faut maintenant faire le lien avec les modalités. Deux cadres théoriques doivent au préalable être distingués : les modalités dites existentielles qui restituent les quatre graduations allant de l'absence à la présence (virtuel, potentiel, actuel et réalisé) et celles qui traduisent la compétence du sujet (*devoir*, *vouloir*, *pouvoir*, *savoir faire* et *être*). Leur superposition (Greimas & Courtés 1993, p. 231) permet de rendre compte du déroulement d'un procès, d'un état initial jusqu'à la réalisation. Les modalités du *devoir* et du *vouloir* faire et être sont alors dites virtualisantes ; celles du *pouvoir* et du *savoir faire* et *être* actualisantes. Greimas et Courtés (1993, p. 231) distinguent en outre les modalités exotaxiques qui relient des énoncés ayant des sujets distincts (elles sont imposées de l'extérieur) et endotaxiques qui relient des sujets identiques ou en syncrétisme (elles sont imposées à soi-même).

Comment ces compétences s'agencent-elles dans l'interaction ? On pourrait évoquer des formes de donation et de résistance, des schémas prévisibles et impossibles. Deux références permettent de décrire la jonction et précisent les conditions de la donation. Le carré de la modalisation cognitive de l'espace restitue l'opposition /exposition vs inaccessibilité/ (Fontanille 1989) en confrontant les modalités de *pouvoir observer* (observateur) et de *faire savoir* (informateur). Le déplacement de ce carré élaboré pour l'analyse d'énoncés plastiques (peinture, photographie, etc.) trouve ici sa justification dans l'exigence du voir (vis = être vu). Il oppose ici à l'*exposition*, qui traduit un affichage réciproque des visages, l'*inaccessibilité* qui l'empêche en raison de la non-coïncidence du champ de présence, l'*obstruction* due au masquage du visage et l'*accessibilité* qui introduit une dérogation au voir et renie l'*inaccessibilité*, comme cela se produit via le reflet d'un miroir, par exemple.

Si ce cadre théorique problématise la jonction et ses empêchements, il laisse dans l'ombre l'accord nécessaire à l'instauration réciproque des visages. Tel est précisément l'enjeu du schéma de l'épreuve fondé sur l'opposition /collusion *vs* antagonisme/ qui prévoit deux parcours de transformation prenant le sens d'une conjonction ou d'une disjonction. Ces représentations complémentaires introduisent des compétences modales positives remplissant ce que Latour (2012) appelle des *conditions de félicité*, et des compétences négatives correspondant à des *conditions d'infélicité*. L'association de l'exposition et de la collusion assure l'instauration réciproque des visages.

Si la modalité du *pouvoir faire* impliquée dans l'*exposition* semble dès lors déterminante, celle du *vouloir faire* doit retenir notre attention. Première modalité mentionnée par Greimas (1983) et condition de l'existence du sujet pour Arendt (2007 [1978]), le vouloir pourrait en effet contrôler tout l'échafaudage des modalités, ce qui confirmerait le statut d'objet de quête du visage. Non seulement il est désirable et constitue un pôle d'attraction dans le champ de présence — nous dirigeons nos regards vers lui — mais nous apprêtons aussi notre propre visage à ce regard social — “suis-je présentable ?” —. Toutefois cette attractivité doit être nuancée dans la mesure où le vouloir individuel étant soumis à une exigence sociale, il se conçoit plutôt comme un *devoir vouloir*. Arendt a souligné la contradiction : que reste-t-il du vouloir déterminé par une contrainte sociale ? Typiquement endotaxique (Greimas & Courtés *ibid*), la modalité du vouloir serait en fait exotaxique.

Cette prescription trouve sa contrepartie dans le devoir de l'apparence décrit par Arendt (2007 [1978]) qui doit être distingué de l'exposition du visage. Le masquer ou le voiler ne supprime pas la contrainte mais introduit seulement une apparence voilée... On aperçoit la contradiction apportée au schéma de l'exposition (Fontanille *ibid*) par celui de l'obstruction et l'introduction d'une condition d'infélicité (Latour *ibid*). Il reste néanmoins que le masque peut susciter ou accentuer le *vouloir voir*, rendre le visage plus désirable encore, à la façon du voile qui, dans le genre pictural du nu, montre autant qu'il cache et, mobilisant les ressources de l'imagination, fait insensiblement basculer la « picture » vers l'« image ». Dans ce cas, tout

comme le voile de la peinture, le masque aurait acquis le statut de parure.

Avec cette discussion, nous reconstituons une structure modale complexe, combinaison de *devoir*, *vouloir*, *pouvoir faire* et *être* où, dans l’affichage du visage comme dans son instauration, le vouloir est contrôlé par un devoir social. Cette construction resterait incomplète si elle éludait les modalités du croire et du savoir. Celle du croire, introduite par l’ouvrage *Sémiotique des passions* (Greimas & Fontanille 1991), trouve logiquement sa place dans le cadre des modalités en-deçà du savoir. A propos des stéréotypes qui caractérisent la représentation de l’Autre (Beyaert-Geslin 2021), je souligne cette restriction du savoir dans le croire qui fait l’économie du *pouvoir* et/ou du *vouloir savoir*. La proposition s’appuie sur deux références : celle de Piette (2012) pour la religion et de Bastide (2014) pour le domaine scientifique. La comparaison du savoir et du croire met en lumière des statuts véridictoires et un rapport aux modalités aléthiques (*devoir être*) opposés où le savoir assume la certitude tandis que le croire, s’il la revendique, reste entaché d’un *ne pas pouvoir savoir*. Ainsi savoir et croire renvoient-ils à une modalisation positive ou négative du pouvoir. Ceci ne diminue en rien la puissance véridictoire du croire due précisément à sa relation à l’incroyable et donc à l’invérifiable : telle est la force cachée de cet “en-deçà”.

Dans l’échange des regards instaurateur des visages, le croire évoque plutôt une sorte de pis-aller qui tient à l’impossibilité de savoir et d’accéder à l’être. Cette impasse ontologique qui confronte au paraître du sens et au mensonge (Greimas 1983 ; Eco 1985) inscrit le visage au cœur du projet sémiotique. Elle permet de saisir le caractère de façade du visage qui expose et protège l’être, mais surtout “fait croire”. Cette discussion qui marque la place précise du croire entre les modalités virtualisantes et actualisantes souligne donc sa contribution essentielle à une sémiotique des passions qui, pour le développement des séquences de la jalousie ou de la colère par exemple, se fonde précisément sur l’ajustement mutuel et donc, dans une large mesure, l’expression des visages. La modalité du croire introduit un rapport de forces. On pense ici aux manipulations de sujet que sont la séduction ou la provocation (Greimas & Courtés 1993), mais aussi, plus

simplement, aux formes véridictoires de la dissimulation ou simulation (Brandt 1995).

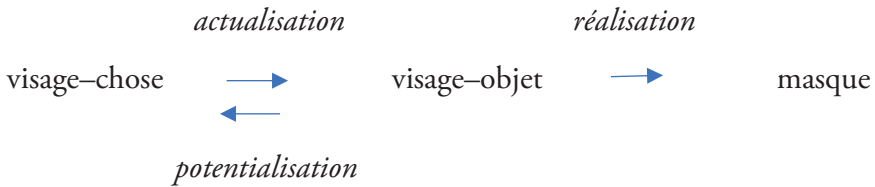
Si l'on mesure l'importance du visage pour l'expression des passions, il convient de distinguer deux niveaux : celui, élémentaire, de l'émotion et celui où elle se transforme en passion et « infléchit le parcours du sujet dans son ensemble » (Fontanille & Zilberberg 1998, p. 211). Dans le premier cas, le visage permet d'observer les différentes phases d'un schéma affectif élémentaire où la soudaineté de l'émotion se stabilise dans le temps pour traduire l'inclination, la passion et le sentiment. Pour cette description, les outils de la sémiotique tensive (Fontanille & Zilberberg 1998) s'avèreraient à nouveau précieux. La participation des visages aux séquences d'une passion semble néanmoins plus intéressante encore. Dans l'organisation des dispositifs modaux qui produisent des effets passionnels, ils sont en effet les marqueurs aspectuels qui indiquent les points de rupture, les changements de séquence et, parce qu'ils manifestent un état émotionnel, réinterrogent continuellement les affects de l'autre en requérant son ajustement (Landowski 2005). Points de repère assurant la mise au point émotionnelle réciproque, pivots narratifs qui contribuent à l'évolution du discours, les visages intègrent certes une possibilité de simulation ou de dissimulation⁵, mais surtout une part projective par laquelle l'interlocuteur devine ou imagine l'état émotionnel de l'autre et modifie son propre visage en conséquence.

Si le visage s'impose dès lors comme une construction permettant de « camoufler » les émotions, de dissimuler les secrets, on mesure la participation du regard à cette rhétorique et celle, particulière, du sourire qui, au-delà de l'effet de façade, fonctionne comme un modérateur dans l'ajustement réciproque à travers ce que Gombrich (1995[1950]) appelle « l'idéal social du sourire gracieux ». Une étude de cette rhétorique du visage ne saurait néanmoins éluder la participation des mains qui, échappant largement au contrôle du sujet, suffisent à dévoiler l'émotion dissimulée, à suggérer un secret caché sous la façade du sourire, à contredire l'expression du visage.

⁵ Dans cette interaction, les mains peuvent alors révéler l'être dissimulé sous le paraître du visage.

5. Du potentiel à l'actuel

Notre parcours d'instanciation a posé les jalons d'une transformation existentielle en associant le *visage-objet* à une actualisation et le "retour" au *visage-chose* à une potentialisation, la réalisation transformant le visage-objet en masque avec les réserves que nous avons émises.



Cette esquisse souligne un double raccourci. Elle élude d'un côté le mode du virtuel qui initie la transformation et de l'autre, le réalisé. Dans l'interaction, tout se passe comme si le parcours en quatre étapes de l'absence et de la présence élaboré par la sémiotique demeurerait incomplet. Ce battement entre le potentiel et l'actuel restitue la mobilité constitutive du visage.

La conditionnalité du visage suffit à expliquer l'oblitération des modes d'existence réalisé et virtuel qui correspondent respectivement à la présence et l'absence : si le visage ne se maintient pas (présence conditionnelle), il n'est pas absent non plus et subsiste au moins dans le souvenir et l'imagination (absence conditionnelle). Le mode potentiel introduit par *Sémiotique des passions* semble en revanche convenir. Il traduit le croire, ce qui le rend adéquat à la description d'un visage toujours latent. Sa désirabilité donne consistance à l'idée d'un manque, laissant penser qu'il y a toujours d'autres visages (mémorisés ou inventés) avant celui qui est présent, et que nous sommes capables d'en compléter l'esquisse ou de le reconstituer à partir d'un détail dans la mesure où nous en connaissons la forme par cœur. La modalité du potentiel est du reste compatible avec une relation de jonction car non seulement celle-ci définit un certain type d'état, mais peut garder en mémoire le type qui l'a précédée.

Ainsi justifié, le potentiel reste pourtant une boîte noire pour l'élaboration du visage puisqu'il renvoie à la fois à une image flottante

(« image ») convoquée par l'expérience et fonctionnant sur un mode indicial, et à la "machinerie" interne au visage qui l'élabore sous les regards réciproques. Pour simplifier, on avancerait qu'il renvoie au souvenir et à l'imaginaire d'une part, autrement dit au régime de l'existence (appelons-le *potentiel de l'existence*), par opposition au régime de l'expérience qui restitue les possibles expressifs du visage (le *potentiel de l'expérience*). Il resterait à définir le statut des êtres de fiction (Emma Bovary, Cyrano de Bergerac, Othello, etc.) qui sont eux-aussi présents dans notre imaginaire. Le potentiel qualifie une grande variété de modes de présence.

Cette modalité jette un pont vers la sémiotique subjectale. Déterminé par l'attractivité et la désirabilité du visage, le potentiel semble infiltrer un *sujet hétéronome* (Coquet 2007, p. 6), le traverser à son insu. Une telle infiltration risquerait néanmoins d'oblitérer l'instant de la « reprise » (Coquet, *ibid*) où le sujet, sollicitant la part judiciaire qui « établit le compte rendu de son expérience », aperçoit un autre sujet derrière la façade de son visage, prend acte du syncrétisme, l'affirme et se réaffirme lui-même en tant que sujet. Ce qui se joue alors dans l'actualisation et l'instauration du visage, c'est donc une prise de position devant le temps, où le sujet reconnaît l'autre comme sujet tout en s'assumant lui-même. La référence à la sémiotique subjectale permet d'envisager la participation du sujet à l'expression et d'aborder la question de la présence : l'enjeu du tête-à-tête est précisément la reconnaissance de ce statut de sujet.

6. La conditionnalité à l'échelle de la vie

Ce parcours a montré comment le visage se fait ou se défait dans l'interaction en soulignant le rôle du regard. Cette conditionnalité pourrait-elle être envisagée à une autre échelle, non dans le cadre d'un face à face, mais dans une expérience de vie "au long cours" ? Jullien (2016) explique comment, dans la vie commune, la présence de l'autre peut devenir opaque. Non seulement son visage mais l'autre « disparaît » alors. Il introduit ainsi une idée essentielle pour notre phénoménologie du visage. De la même façon que la présence peut

s'annuler lorsqu'elle est saturée, le *visage–objet* doit continuellement « apparaître ». Il faut, dit plus exactement Jullien (p. 40) que « le tranchant de l'absence » le fasse ressortir. Autrement dit, le visage réclame la brusquerie d'un survenir, une transformation doit rester possible et même pressante. Le visage devrait en somme conserver le statut d'un événement (Zilberberg 2016). Mais un tel statut recèle une contradiction car le mode d'efficiencia du survenir, autant que le statut d'événement, se définissent par une aspectualité singulative : l'événement est irrépétable ou n'en est pas un. Il faudrait donc que la présence du visage soit vécue comme « une seule fois » et reste exposée au risque de l'absence. Cette condition résume le « piège de l'être » (Jullien *ibid*), le risque et l'utopie même que représente la vie commune tenue de préserver l'« apparaître » de l'autre au jour le jour. Mais s'il disparaissait tout à fait ? Il est probable que sa présence serait alors convoquée « imaginairement » par celui qui le regardait. Celui qui reste puisera dans les « images » du visage conservées en mémoire, l'associant à cette *modalité potentielle de l'existence* définie plus haut pour en décliner une variété de facettes. Les différentes versions du visage de l'autre défilent en ce cas comme un diaporama, le caractère itératif du souvenir contrastant avec l'aspectualité singulative de « l'apparaître » qui rendait le visage, de même que la vie commune, précieux.

7. La lutte pour la présence

Si la vie commune expose au risque de l'usure qui fait « disparaître » l'autre et son visage, celui-ci pourrait-il résister, tenter de « réapparaître » tout de même ? L'usure annoncée par Jullien est à vrai dire déterminée par l'interaction, sa qualité (intensité) et sa quantité (étendue) indépendamment de la forme et de l'action du visage. On pourrait néanmoins décrire une certaine forme de lutte pour la présence dans le prolongement de la protraction décrite par Sloterdijk, qui a littéralement porté la face humaine vers l'avant. Comme l'indique Benveniste (1996), le préfixe pro indique en effet un « en avant » conçu comme un « au dehors, à l'extérieur » et décrit un mouvement de sortie hors d'un lieu supposé intérieur ou couvert. Le linguiste signale la

proximité du préfixe avec *prae* qui ajoute à l'idée d'un déplacement la mémoire de la position initiale : « De là part le mouvement *prae* vers ce qui est à l'avant, en pointe, en anticipation ou en excès mais toujours sans solution de continuité de l'arrière, position « normale » vers l'avant, position « extrême » » (1996, p. 133), explique-t-il. Cet apport permet de saisir la connivence de *pro* et de *prae*, de relier la protraction et la présence pour envisager un effort de présence à partir de la procédure d'extraction initiale qui porte le sujet en avant, vers l'autre et dans une parole, en associant ses mains et son visage. Cette tension intègre la voix au mouvement du visage, entraînant le haut du corps et le corps entier. Dans ce mouvement vers l'avant, il est en effet aussi difficile de séparer le visage du corps que d'isoler le regard à l'intérieur du visage dont il actionne les traits.

Dans cet effort de présence, la part prise par le maquillage semble particulièrement intéressante. Son effort consiste globalement à accentuer la présence en donnant de l'éclat au visage : cela s'obtient d'une part par la rectification du diagramme et la remontée des traits (une tension cohésive et centrifuge), et d'autre part, par le soulignement du diagramme. Il s'agit aussi de retenir l'attention en organisant l'axiologie du visage à partir du regard ou de la bouche et en les accentuant hiérarchiquement⁶ : le maquillage localise ainsi l'éclat. Ouvrir le regard, marquer les lèvres : il s'agit à la fois de dessiner (souligner le diagramme) et d'introduire une intensité. Cette instanciation inscrit une présence vive, un foyer dans le visage.

Le maquillage n'accentue pas seulement la présence, il précise la dimension rhétorique du visage. En toute première approximation, son mensonge apparaît dans sa relation au temps qui passe : le maquillage tente de rajeunir le visage, principalement en effaçant les rides. Plus marginalement, le rajeunissement apparaît plutôt comme une tentative de vieillissement et d'accélération du temps lorsque les très jeunes filles (ou garçons) se façonnent le visage de l'adulte. Entre rajeunissement et vieillissement, ce visage du jeune adulte assume donc le statut de diagramme-repère pour la présentation de soi. Il est une sorte d'idéal social revendiqué.

⁶ Les maquilleurs soulignent cette hiérarchie : il ne peut y voir deux attracteurs équivalents.

Loin d'être anecdotique, ce rapport à la temporalité revêt un caractère décisif pour la définition de la singularité. Comme l'ont indiqué différents auteurs (Todorov 2004 ; Descola 2011) c'est en effet la représentation de la temporalité, l'insertion des corps dans un espace-temps, qui détermine leur statut d'individu et, plus exactement, leur singularité. Or si la représentation de la temporalité dessine les visages en introduisant des ombres, ce sont elles, installées sous forme de cernes gris sous les yeux, que le maquillage entend précisément effacer. Tout se passe donc comme si le maquillage luttait en quelque sorte contre l'instauration du visage peint.

La singularité ainsi construite pourrait sembler aussi paradoxale que celle de la mode qui relie de même l'individu à une communauté par des signes évoluant de façon cyclique (Simmel 2013[1905]). Si ce rapport au collectif semble moins marqué, il apparaît par exemple dans l'évolution du traitement des lèvres ou des sourcils, qui peuvent être plus ou moins inaccentués (naturels), neutralisés ou accentués (artificiels) selon les années. Cette axiologie du visage participe à la présentation de soi dans un certain rôle social (Belting 2017), mais plus exactement à la représentation de soi, autrement dit à l'esthétisation et la mise à distance réflexive vis-à-vis de soi-même, avec le concours des talons hauts et des vêtements ajustés qui dessinent une silhouette. Si cette représentation peut être considérée comme une artificialisation du visage, il faudrait plutôt évoquer une naturalisation de l'artifice évoquant une beauté naturelle. On vérifie ainsi le caractère rhétorique du maquillage dont le tout premier mensonge, l'effacement du temps, masque un décalage vis-à-vis de l'expérience vécue, des épreuves, de la fatigue de la journée, entre le soi affiché et le soi intime. Si ce "dire contre" le temps relève de l'insincérité parce qu'il renie la fidélité à soi-même, le maquillage pourrait tout de même revendiquer une certaine sincérité dans la mesure où il conserverait l'idée d'être « soi-même comme un autre » (Ricoeur 1990), la fidélité à soi (idem) permettant d'être autre (ipse) à chaque fois et de décliner une variété de rôles sociaux.

Quelle est l'efficacité du maquillage ? Si elle peut sembler essentiellement symbolique (Lévi-Strauss 1949), elle ne fonctionne pas seulement tel un "comme si" dans la mesure où, en effaçant

effectivement les marques du temps (les cernes, les traces de fatigue, le teint gris), elle facilite l'entrée dans ce rôle social. Cette efficacité pragmatique attendue n'exclut pas une efficacité ou une fonction secondaire (Eco 1972 [1968]) car, en obligeant la personne à se regarder, elle lui permet de prendre conscience de son apparence, de s'investir elle-même et ainsi, de mieux investir le rôle social.

8. Conclusion

Ce parcours a permis de préciser le régime conditionnel du visage et sa condition fondamentale, l'interaction. Il a mis en évidence un parcours d'instanciation où le *visage-chose* devient un *visage-objet* sous le regard de l'autre avant de faire retour, de se disloquer en un *visage-chose*. Ces transformations prennent la forme d'une oscillation entre les modalités du potentiel et de l'actuel, le potentiel acceptant deux versants, le *potentiel de l'expérience* qui restitue les variations des expressions dans le face à face et le *potentiel de l'existence* qui puise dans les ressources de la mémoire et de l'imaginaire. Cette conditionnalité du visage dans l'interaction a été située à l'échelle de la vie commune, ce qui a permis de décrire une usure de la présence qui empêche le visage d'« apparaître », mais également un effort du visage pour imposer sa présence.

En soulignant le caractère rhétorique du visage, ce parcours marque sa place au cœur du projet sémiotique qui se consacre à tout ce qui sert à mentir (Greimas *ibid* ; Eco *ibid.*). Mais une lacune essentielle pourrait récuser ce statut privilégié, la difficulté à reconstituer sa sémiose. La question de la signification du visage a été posée par Lévinas. Il est, selon lui, une expression d'Autrui et « sa manière de signifier » (1995, p. 172). Pourtant, Autrui demeure l'Étranger qui échappe à la prise et que cette « étrangèreté » 2010, p. 24) rattache tout de même à soi, explique-t-il. Deleuze et Guattari (1980, pp. 140-141) le disent autrement. Le visage n'est qu'un « régime signifiant de signes » dont le « "signifié" » ne cesse de glisser sous le signifiant auquel il sert de médium ou de mur : tous les contenus viennent dissoudre en lui leurs formes propres », écrivent-ils. En somme, le visage serait une sorte de signe ou

de plan d'expression à la fois aveuglant et insaisissable, l'objet d'une quête infinie.

Références bibliographiques

- Arendt H. (2007 [1978]), *La vie de l'esprit*, PUF, Paris.
- Benveniste E. (1966) "Le système sublogique des propositions en latin" (1949), dans *Problèmes de linguistique générale*, tome 1, Gallimard, Paris.
- Belting H. (2017 [2013]) *Faces : une histoire du visage*, Gallimard, Paris.
- Beyaert-Geslin A. (2017), *Sémiotique du portrait*, De Boeck, Bruxelles.
- Beyaert-Geslin A. (2021) *L'invention de l'Autre. Le Juif, le Noir, le paysan, l'Alien*, Classiques Garnier, Paris.
- Brandt P. (1995) "QUELQUE CHOSE, Nouvelles remarques sur la véridiction", in P.A. Brandt et R. Flores, *Niveaux et stratégies de la véridiction*, Nouveaux actes sémiotiques 39-40.
- Coquet J.-C. (2007) *Phusis et logos : Une phénoménologie du langage*, Presses universitaires de Vincennes.
- Deleuze G. & Guattari F. (1980) *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*, Les Editions de Minuit, Paris.
- Descola P. (ed. 2011) *La fabrique des images. Visions du monde et formes de la représentation*, Musée du quai Branly-Somogy, Paris.
- Durkheim E. (1960 [1912]) *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, PUF, Paris.
- Eco U. (1968) *La struttura assente*, Bompiani (fr. trans. La structure absente, Mercure, Paris, 1972).
- Eco U. (1979/1985) *Lector in fabula ou La Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 1985.
- Farasse G. (1996) "Profil perdu", Faire visage, « Revue des sciences humaines », Presses de l'université de Lille III, Lille.
- Fontanille J. (1989) *Les espaces subjectifs. Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Hachette, Paris.
- Fontanille J. & Zilberberg C. (1998) *Tension et signification*, Mardaga, Liège.
- Fontanille J. (1999) *Sémiotique et littérature*, PUF, Paris.
- Gombrich E. (1995 [1950]) *The story of art*, Phaidon Press, Londres.
- Goodman N. (1968) *Languages of Art, An approach to a theory of symbols*, Hackett Publishing Company, Londres.
- Greimas A.J. (1983) *Du sens II. Essais sémiotiques*, PUF, Paris.

- Greimas A.J. & Courtés J. (éds., 1986) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, II, Hachette, Paris.
- Ingold T. (2018) *Marcher avec les dragons*, fra. Trans. Le Seuil, Paris.
- Jullien F. (2016) *Près d'elle. Présence opaque, présence intime*, Galilée, Paris.
- Landowski E. (2005) *Les interactions risquées*, Nouveaux actes sémiotiques n°s 101, 102, 103, PULIM, Limoges.
- Latour B. (2012) *Enquête sur les modes d'existence. Une anthropologie des Modernes*, La Découverte, Paris.
- Le Breton D. (1992) *Des visages. Essai d'anthropologie*, Métailié, Paris.
- Leone M. (ed. 2021) *Volti artificiali. Artificial faces*, « Lexia », Torino.
- Leroi-Gourhan A. (1964) *Le geste et la parole, tome 1*, Albin Michel, Paris.
- Lévinas E. (1995), *Altérité et transcendance*, Fata Morgana, Montpellier.
- Lévinas E. (1961[2010]), *Totalité et infini, Essai sur l'extériorité*, Le Livre de Poche, Paris.
- Macho T. (2011) Vorbilder, "Vision und Visage: Gesichter als Medien", pp. 261–289 DOI: https://doi.org/10.30965/9783846750308_014.
- Lévi-Strauss C. (1949) *L'efficacité symbolique*, « Revue de l'histoire des religions », tome 135, 1, pp. 5–27.
- Manes Gallo M.C. (ed.) (2021), *L'image de soi et l'image de l'autre. Du dédoublement fictionnel de soi à l'intériorisation de valeurs collectives*, Hermann.
- Mitchell W. (2005) *What do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, Chicago, University of Chicago Press (fr. trans. *Que veulent les images? Une critique de la culture visuelle*, Presses du réel, Dijon, 2014).
- Pontévia J.-M. (2000) *Tout peintre se peint soi-même* « Ogni dipintore dipinge se », *Ecrits sur l'art et pensées détachées III*, William Blake ed. Bordeaux.
- Ricoeur P. (2015 [1990]) *Soi-même comme un autre*, Seuil, Paris.
- Simmel G. (2013 [1905]), *Philosophie de la mode*, Allia, Paris.
- Simmel G. (1988), "La signification esthétique du visage", dans: *La tragédie de la culture et autres essais*, Rivages, Paris.
- Sloterdijk P. (1998) *Sphären I – Blasen, Frankfurt-am-Main, Suhrkamp* (fr. trans. *Sphères I – Bulles*, Hachettes, 2011).
- Todorov T. (2004) *Eloge de l'individu, Essai sur la peinture flamande de la Renaissance*, Le Seuil, Paris.
- Zilberberg, Claude (2016), *La structure tensive, suivi de Note sur la structure des paradigmes et de Sur la dualité de la poétique*, Presses universitaires de Liège, collection Sigilla, Liège.

DEUXIÈME PARTIE

LIRE LES VISAGES, MASQUER LE SENS

AVEC ROSSANA DE ANGELIS ET JULIEN LONGHI

LE VISAGE DES TEXTES

ROSSANA DE ANGELIS¹

English title: The visage of texts

Abstract: How do we read faces? And how do we read texts? The hypothesis we present in these pages is that the habits of exploring faces are transposed in the exploration of written texts. In other words, the habit of reading faces leads to favoring certain dynamics of exploration of visual surfaces and organization of visual elements. In fact, the two-dimensional graphic space for displaying signs, whether on the page or on the screen, is structured on the two axes top-bottom (vertical) and left-right (horizontal). The third axis is represented by the relationship between the center and the periphery: the reader's attention is directed "inwards" due to the fact that the center of a shape or frame has a more attractive power. These habits generally guide the exploration of surfaces and, more specifically, of writings as they guide the exploration of faces.

Keywords: semiotics, text, face, graphics, visualization.

1. Lire le visage, lire le corps

L'expression "lire les émotions sur le visage" suppose de considérer le visage comme un texte. En adoptant une approche sémiotique, ainsi qu'une notion large de texte comme objet d'analyse telle que proposée par Louis T. Hjelmslev, cette expression prend tout son sens. De nombreux tutoriels proposent d'"apprendre à lire les visages". Par exemple, celui du site [wikihow](https://fr.wikihow.com/lire-facilement-les-visages-et-les-expressions-faciales) s'intitule "Comment lire facilement les visages et les expressions faciales"².

¹ Université Paris-Est Créteil.

² <https://fr.wikihow.com/lire-facilement-les-visages-et-les-expressions-faciales>.

Cette métaphore de la lecture s'applique également au corps. *Apprenez à lire votre corps* est le titre de l'ouvrage d'Hubert de Chalain (2007). Il s'agit, une fois encore, d'un tutoriel. "Tel une méthode de lecture, il se présente comme un outil simple et progressif"³. D'autres ouvrages, comme *Lire le corps biomédical* de Daniel Laforest et Guy Clermont, paru en 2016, vont dans le même sens.

Peut-on inverser le sens de lecture ? Peut-on reconnaître des visages et des corps dans les textes ? Il ne s'agit pas de réfléchir au phénomène de la paréidolie⁴, consistant à reconnaître des visages dans des formes ou des objets⁵, autrement dit à associer un stimulus visuel ambigu à une forme connue, souvent humaine ou animale. Il s'agit, en revanche, de voir si les textes écrits portent-ils les traces du visage et du corps humains.

2. De la projection à l'incorporation du visage et du corps dans les écrits

Le philosophe Ernst Kapp dans un livre de 1877 intitulé *Fondement pour une philosophie de la technique* dit que l'homme projette inconsciemment la forme, la fonction et le fonctionnement de son corps (et de son anatomie) sur les artefacts qu'il invente et devient conscient seulement après coups de cette projection⁶. Il s'agit de ce qu'on appelle la théorie de la "projection organique" (Organprojektion), proposée pour la première fois dans cet ouvrage, qui laisse envisager le bras dans le bâton (pour aller plus loin), le doigt dans le crochet (pour mieux attraper les choses), le poing dans le caillou (pour percuter plus fort). "Il convient seulement de noter que cette

³ C'est ce que nous lisons dans la présentation du livre sur le site de la Fnac : <https://livre.fnac.com/a1989904/Hubert-de-Chalain-Apprenez-a-lire-votre-corps>. La nouvelle édition (2012) s'intitule "Apprendre à lire son corps".

⁴ Du grec ancien *para-*, "à côté de", et *eidôlon*, diminutif d'*eidos*, "apparence, forme".

⁵ Les exemples récoltés sur ce site illustrent bien le phénomène : <https://www.grapheine.com/divers/la-pareidolie-voir-des-visages-partout> Et encore : <https://www.pinterest.fr/jean-louisalves/pareidolie/> ou <https://buzzly.fr/les-plus-beaux-visages-cachees-dans-les-objets-du-quotidien.html>.

⁶ Cf. Chabot et Hottois (dir.), 2003.

invention initiale relève de l'ordre technique, non spéculatif ; qu'elle suppose un corps à corps direct avec la matière dans une expérience de gestes pragmatiquement jugés d'après le résultat obtenu" (Le Roy 1928, p. 262).

Si on se tourne vers l'ethnographie, on trouve de nombreux exemples d'outils qui semblent si élémentaires, si rudimentaires qu'il est difficile de n'y pas voir de simples prolongements de la main. Je pense à certaine pince à ramasser les châtaignes qu'il m'a été donné de voir dans un village asturien. L'objet est une baguette aplatie d'un peu plus de soixante-dix centimètres de long sur deux centimètres de large et un centimètre d'épaisseur — simple branche fendue en deux et courbée en son milieu pour lui donner la forme d'une pince. Cette pince fonctionne pratiquement comme la main qui la tient, qu'elle ne fait que prolonger, que protéger même contre les piquants des bogues. S'il existe un outil qui peut être considéré comme une projection organique, c'est bien celui-là ! (Sigaut 2007, p. 13).

Les fondements philosophiques de la théorie de la projection remontent à loin⁷. Selon cette approche, les premiers outils sont envisagés comme le prolongement des organes humains et de leurs fonctions. Le corps, ses parties et ses fonctions sont prolongées dans l'espace investi et dans les objets produits en raison de la nature même du corps humain, de ses limites et de ses besoins. En ce qui concerne l'écriture, Jack Goody (1979, p. 48) la présente comme une "technologie de l'intellect", en reprenant cette expression du sociologue américain Daniel Bell (1976). Il montre que l'écriture, envisagée comme un outil de représentation et d'inscription de traces qui deviennent dépositaires d'une mémoire collective, consiste en l'achèvement d'un processus d'"externalisation" (Goody 1979, pp. 145-146), autrement dit d'inscription des signes en dehors du corps de l'énonciateur. Ceci dit, nous ne voulons pas situer l'écriture dans une théorie de la projection, mais nous souhaitons envisager l'écriture comme un outil d'inscription de signes dans un espace graphique

⁷ En passant par *La Philosophie de l'Inconscient* d'Edouard von Hartmann, les origines de cette idée remontent jusqu'à Schopenhauer.

disponible sur un support, et dans ce cas comprendre dans quelle mesure l'écriture comme pratique d'inscription garde trace de sa relation avec le corps.

En effet, la *pratique* d'inscription sur un *support* graphique passe par une disposition organisée des informations sur une *surface* graphique, selon un certain *format*. La disposition des éléments graphiques, linguistiques et non-linguistique, révèle un ensemble de relations signifiantes entre les éléments graphiques dont le sens est sous-entendu par l'application — ou la transgression — des normes qui réglementent la pratique d'écriture au sein d'une culture. Reconnaître dans l'écriture une méthodologie intellectuelle suppose de la reconnaître tout d'abord, et tout simplement, comme une technologie, et de reconnaître par conséquent dans les écrits des artefacts.

Cette position est fondée notamment sur les recherches portant sur l'activité technique menées par Leroi-Gourhan (1964). En liant ces études à celles sur le langage et les langues, l'auteur montre de quelle manière l'écriture opère une synthèse entre les capacités techniques liées aux deux axes main/outil et visage/langage. Plus précisément, "la vision tient un rôle prédominant dans les couples face-lecture et main-graphie" (Leroi-Gourhan 1964, p. 262). L'écriture rétablit la coordination entre la main et le visage au sein de l'activité linguistique, en mettant ainsi le langage — et la langue — en position d'outil. En effet, avant l'invention de l'écriture, la main intervenait dans la fabrication d'objets autres que les écrits, et le visage dans la production d'expressions verbales et non verbales. L'écriture, en rétablissant la connexion entre la main et le visage, rétablit la relation entre l'activité technique et l'activité linguistique. L'externalisation assurée par l'écriture met le langage — considéré en tant que capacité préalable à toute activité linguistique — et la langue — considérée comme système — en position d'objet, ce qui permet de les transformer ensuite en objet de réflexion, comme le montre Auroux (1994) en parlant des dictionnaires et encyclopédies comme d'"outils linguistiques".

Les écrits permettent ainsi de dépasser les limites du corps humain, en prolongeant la mémoire sur le long terme et la circulation sur les longues distances. Ils peuvent ainsi être considérés comme des artefacts qui — à l'instar des outils — permettent au corps humain d'aller là où

sa propre nature l'empêche d'aller : dans le passé, dans le futur, dans un ailleurs. Ce sont donc des outils nécessaires — et non auxiliaires, comme peut l'être la baguette à châtaigne sans laquelle on pourrait continuer à ramasser des châtaignes — car ils deviennent les dépositaires de la mémoire humaine partagée. "L'outil auxiliaire rend une opération plus facile ou moins douloureuse, mais on peut s'en passer. L'outil nécessaire rend possible une opération qui ne l'était pas." (Sigaut 2007, p. 19). Le crayon ou le stylo, par exemple, sont des outils nécessaires car ils permettent de faire des choses que les doigts ne peuvent pas faire, à moins de se blesser pour laisser des traces avec son propre sang (d'où l'expression "écrire avec son sang" qui évoque la dimension symbolique de l'acte d'écriture impliquant la totalité de la personne). De la même manière, les supports d'écriture — que ce soit la pierre, le papier ou l'écran — permettent de faire ce que le corps humain ne peut pas faire : exposer des traces de manière (idéalement) permanente.

Ceci dit, quelle relation le visage et le corps entretiennent avec les écrits ? Qu'est-ce que la métaphore de la lecture nous révèle à ce propos ? Et finalement, s'agit-il vraiment d'une métaphore ?

3. Comment lit-on les visages ?

Comme le montrent les études consacrées à l'exploration des visages, nous ne regardons pas toutes leurs composantes avant de pouvoir les reconnaître, mais seulement une partie, et toujours la même. Les éléments les plus regardés sont localisés au centre, dans la partie supérieure du visage.

Chez l'adulte tout-venant, l'analyse de l'activité visuelle déployée lors de l'exploration de photographies représentant uniquement un visage révèle que les traits internes, comme les yeux ou la bouche, sont préférentiellement regardés par rapport aux traits externes comme le front, le menton ou les oreilles (Henderson, Williams, & Falk, 2005). De plus, parmi les traits internes, les yeux sont les plus longtemps

regardés (Itier, Alain, Sedore, & McIntosh, 2007). Ces résultats concordent avec l'idée selon laquelle les visages, et en particulier les yeux, sont des stimuli hautement saillants chez les personnes neurotypiques, et ce, dès les stades les plus précoces du développement (Farroni, Csibra, Simion, & Johnson, 2002). (Deschamps, Leplain, Vandromme, 2014, § 5)

Comme le montrent les chercheurs Janet Hui-wen Hsiao et Garrison Cottrell (2008), deux fixations du visage suffisent pour reconnaître quelqu'un : d'abord le nez (axe vertical), ensuite les yeux (axe horizontal). Plus précisément, les chercheurs ont montré que les personnes regardent d'abord juste à gauche du centre du nez, puis au centre du nez lorsqu'ils essaient de déterminer si un visage est celui qu'ils ont vu récemment. Ces deux "fixations" visuelles près du centre du nez sont tout ce dont nous avons besoin pour déterminer si un visage est celui que nous avons vu quelques minutes auparavant. "Par ailleurs, le pattern de fixation⁸ des yeux semble dépendre de la complexité des expressions émotionnelles des visages présentés." (Deschamps, Leplain, Vandromme, 2014, § 8)

En effet, si nous analysons l'étymologie du terme *visage* (*vis* dans l'ancien français qui résistent encore dans l'expression *vis-à-vis* comme "face-à-face" ; *viso* en italien) vient du latin *visum* ("visage") qui, à son tour, vient de verbe *video* (voir), autrement dit "ce que l'on voit" de l'autre à travers les yeux. L'étymologie même du mot *visage* est liée à la vue, plus qu'aux autres sens — l'odorat, le goût, le l'ouïe — dont les organes sont également logés à proximité des yeux.

D'autres chercheurs (van Belle G., Ramon M., Lefèvre P. and Rossion B. 2010) se sont intéressés aux fixations visuelles des visages en général (voir image ci-dessous).

⁸ La fixation représente un état de quasi immobilité pendant lequel l'oeil est fixé sur un objet d'intérêt. La durée des fixations se situe entre 100ms et 600ms. Pendant ce temps, les signaux envoyés permettent l'acquisition des informations visuelles ainsi que la reconnaissance des objets. Toutefois, puisqu'il bouge constamment, l'oeil produit des mouvements involontaires pendant les fixations (des microsaccades, des tremblements et des déviations) qui permettent d'ajuster l'image, tout en continuant à transmettre des informations visuelles.

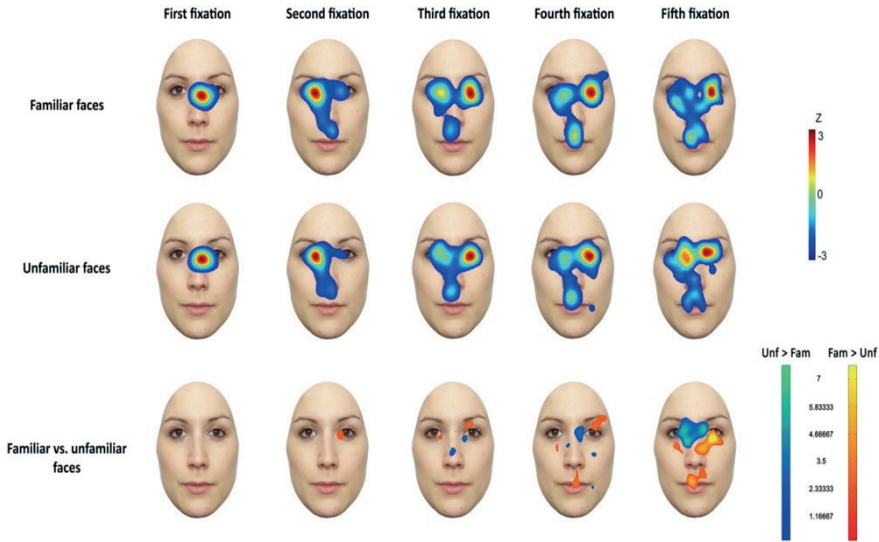


Image 1. Modèles des focalisations du visage publié dans van Belle G., Ramon M., Lefèvre P., Rossion B. (2010).

Leurs études montrent bien quel sont les axes d’exploration des visages ainsi que la priorité des mouvements oculaires de ces explorations⁹ : *d’abord le centre du visage (ensemble constitué par le nez et les yeux), et dans l’ordre l’axe vertical (nez) et l’axe horizontal (yeux).*

Notre hypothèse est que les habitudes d’exploration des visages, objets d’intérêts présentant une surface occupée par des éléments physiques ayant fonction de signes émotionnels, sont transposées dans l’exploration des textes écrits, objets d’intérêts présentant une surface occupée par des éléments graphiques ayant fonction de signes visuels. L’espace graphique bi-dimensionnel d’affichage des signes, que ce soit la page ou à l’écran, est structuré sur les deux axes haut-bas (vertical) et gauche-droit (horizontal). Le troisième axe est représenté par la relation entre le centre et la périphérie : l’attention du lecteur est orientée vers le “dedans” en raison du fait que le centre d’une forme ou d’un cadre a un pouvoir d’attraction plus élevé que les marges. C’est ce qu’Arnheim (1981) appelle “le pouvoir du

⁹ Cf. Modèles des focalisations du visage publié dans van Belle G., Ramon M., Lefèvre P., Rossion B. (2010). URL : https://www.frontiersin.org/files/Articles/1338/fpsyg-01-00020/image_m/fpsyg-01-00020-go05.jpg.

centre” qui, selon notre hypothèse, vient de l’habitude d’explorer les visages, apprise dès la toute petite enfance. Cette habitude d’exploration façonne de manière générale l’exploration des surfaces et, plus précisément, des écrits. L’habitude de lire les visages mène à privilégier certaines dynamiques d’exploration des surfaces visuelles et d’organisation des éléments visuels. Il ne s’agit pas de projeter une fonction, mais de reproduire une mémoire du corps à corps, du vis à vis, dans la relation au texte écrit. Il s’agit en effet d’habitudes d’exploration que nous adoptons dès nos premiers pas dans le monde, et dont il n’est pas possible de se défaire, sauf à cesser d’être humain.

4. Comment lit-on les écrits ?

La lecture des écrits commence bien avant le repérage des mots, à travers le repérage des formes visuelles *disposées* sur l’espace graphique de la page et de l’écran selon des normes propres aux genres, aux contextes de circulation, aux marchés éditoriaux... bref, à toutes les instances éditoriales qui séparent la conception du texte de sa publication.

Connues sous le terme de *literacy* pour les anglophones (*littéracie* pour les francophones), ces compétences permettent au lecteur de comprendre immédiatement dans quel contexte communicatif et culturel se situe le texte examiné, bien avant de commencer à le lire des mots.

En effet, l’espace graphique se compose d’un ensemble d’éléments visuels qui opèrent comme autant de marques énonciatives offrant au lecteur une “pré-sémiose perceptive” (Eco 1997, p. 480) de l’écrit. Autrement dit, juste en regardant comment les marques énonciatives adoptées se disposent dans le cadre énonciatif rendu disponible par les supports, le lecteur avance des hypothèses sur la pratique de lecture qui va suivre. Ces formes constituent des unités individualisées et limitées dans le champ spatio-temporel de perception du texte, ce qu’on appelle l’*espace graphique* (Christin 1995). Elles sont transposables, c’est-à-dire que les propriétés spatio-temporelles qui les caractérisent sont préservées par le changement de support, par exemple, en présentant une articulation interne (de chaque forme) et externe (des formes les

unes par rapport aux autres) qui déterminent les différentes manières d'organiser l'ensemble (Guillaume 1979, pp. 23–27). Ces formes sont présentées comme des structures organisées et complexes, dont les éléments constitutifs ne peuvent être considérés isolément ou indépendamment de l'ensemble dans lequel ils sont inclus. Cet ensemble constitue ce qu'on appelle le *format*.

La co-présence de ces marques énonciatives (les formes visuelles) dans un même cadre énonciatif (l'espace graphique) permet au lecteur de faire des hypothèses sur les relations réciproques des éléments co-présents. Bref, l'interprétation des *valeurs positionnelles* des marques co-présentes dans le cadre est la toute première action interprétative réalisée par le lecteur dans sa pratique de lecture. Considéré d'un point de vue topologique, l'espace graphique se présente comme une véritable structure organisée, constituée d'éléments qui s'identifient grâce à leurs relations réciproques qui définissent, plutôt que des signes précis, des valeurs de position dans lesquelles les signes sont reconnus en raison de leurs relations de dépendance mutuelle.

Prenons l'exemple du frontispice d'un livre, comme le propose Roy Harris (1993) dans son ouvrage de sémiologie de l'écriture.



Image 2. Organisation du frontispice proposée par Harris (1993, pp. 231–232).

Les valeurs positionnelles des formes visuelles disposées sur l'espace graphique déterminent leurs valeurs sémantiques : l'habitude de retrouver le titre et l'auteur dans le même sous-cadre énonciatif (ce que Harris appelle une "case") permet d'identifier l'œuvre d'un premier coup d'œil.

Bien avant de commencer à interpréter les signes et les mots individuellement, le lecteur avance des hypothèses interprétatives à partir de ses perceptions visuelles, en rappelant à la mémoire (long terme) les textes évoqués par cette même configuration de formes (court terme). Cette configuration qu'on appelle *format* constitue ce que Souchier (1998) appelle "l'image du texte", autrement dit la dimension visuelle dont tout texte écrit est porteur. "La force cognitive dont l'iconicité du texte est porteuse s'affirme à la fois dans la dimension perceptive du texte en lien avec notre système corporel et dans la dimension culturelle dans la mesure où les habitudes sociales conduisent à la construction de genres visuels [les formats] qui sont autant de repères d'identification des textes." (Béguin-Verbrugge 2013, pp. 114-115).

Par exemple, au sein de la culture graphique romane (co-extensive des langues romanes), l'apprentissage, l'usage et la transmission de l'écriture reposent sur une organisation de l'espace graphique bi-dimensionnel allant de la gauche vers la droite (première ligne directionnelle) et du haut vers le bas (deuxième ligne directionnelle). Comme le montre Cardona (1985), les langues et les écritures structurent l'espace selon trois axes : haut-bas, gauche-droit, proximité-distance. "La dimension anthropologique, permanente et stable, tient à la projection corporelle qui a lieu dans l'écrit, structuré en fonction des deux axes du corps humain : l'axe de la gravité et l'axe des bras étendus." (Béguin-Verbrugge 2013, p. 115). Or, l'espace graphique bi-dimensionnel d'affichage des signes sur la page et/ou à l'écran est structuré sur les deux axes haut-bas et gauche-droit, les mêmes axes exploités par le système d'écriture utilisé (alphabétique).

Un troisième critère de disposition s'ajoute aux deux précédents : l'attention du lecteur est orientée vers le "dedans" en raison du fait que le centre d'une forme ou d'un cadre a un pouvoir d'attraction plus élevé que les marges (Arnheim 1981).

Le croisement de ces deux axes avec le critère d'attraction du centre permet de recouper l'espace graphique en cadres énonciatifs primaires et secondaires, en accord avec le "principe du casier" proposé par Harris (1993) consistant à identifier des lieux dont la disposition permet d'attribuer une certaine *valeur positionnelle* aux signes qui y ont inscrits.

Appliqués à différents supports, papier comme numérique, ces cases ou sous-cadres énonciatifs sont disposées selon deux ordres de lecture :

- 1) *l'ordre de la succession*, identifié par le croisement des deux lignes directionnelles : de la gauche vers la droite *et* du haut vers le bas, qui se transforment dans deux ordres de valeurs positionnelles : de la gauche vers la droite pour ce qui vient avant et ce qui vient après ; du haut vers le bas pour ce qui est plus important et ce qui est moins important ;
- 2) *l'ordre de l'emboîtement*, selon une direction centripète et centrifuge : selon une direction centripète pour ce qui est plus directement lié au texte (niveau textuel) ; selon une direction centrifuge pour ce qui est moins directement lié au texte (niveau méta-textuel).

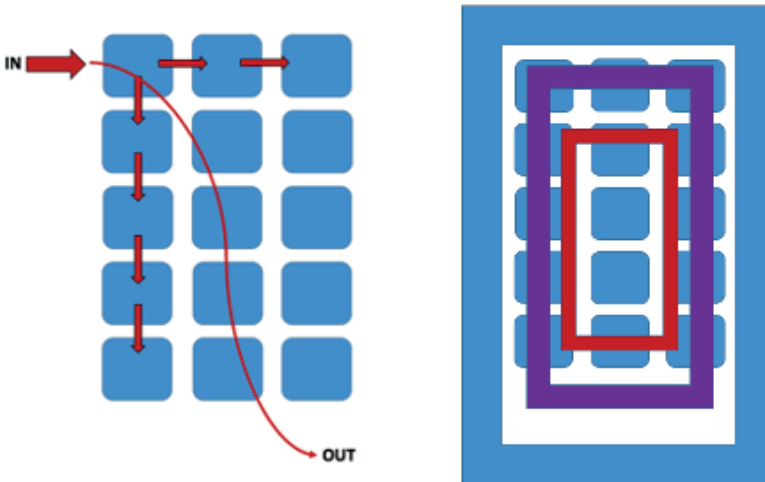


Image 3. Modèles d'exploration de l'espace graphique dans notre culture de l'écrit¹⁰.

¹⁰ Ces espaces cadrés et emboîtés sont par ailleurs soumis aux règles d'invariants perceptifs très primitivement ancrés dans notre corporéité (relation partie/tout, comparaison de tailles...).

En combinant les deux critères directionnelles (gauche–droite, haut–bas) à la dynamique centripète (niveau textuel) et centrifuge (niveau méta–textuel), il devient facile à prédire le parcours standard suivi par le lecteur pendant l’exploration de l’objet textuel inscrit dans un espace graphique sur un support d’écriture quelconque (la pierre, le métal, le papier, l’écran, ou autre). L’organisation de l’espace graphique suit des normes de *visibilité* et de *lisibilité* stabilisées au sein d’une culture linguistique donnée.

Le parcours de lecture commence donc par les (sous)cadres énonciatifs placés dans les lieux d’exploration prioritaires. Les cadres principaux sont ceux dans lesquels les yeux vont chercher en premier lieu les informations et, par conséquent, tout en anticipant les attentes du lecteur, dans lesquelles les énonciateurs vont positionner les éléments principaux du texte. Ces critères finissent par constituer une “toposyntaxe” (Groupe μ , 1992) dont la régularisation et la répétition est à l’origine de la notion de *format*, en général, et de l’effet de standardisation des écrits, en particulier.

5. L’exploration du visage : un modèle de lecture universel

Notre hypothèse est que les habitudes d’exploration des visages sont projetés dans l’exploration des objets d’intérêts ayant une surface écrite. L’espace graphique bi–dimensionnel¹¹ d’affichage des signes, que ce soit la page ou l’écran, est structuré sur les deux axes haut–bas (vertical) et gauche–droit (horizontal). Le troisième axe est représenté par la relation entre le centre et la périphérie. Ce qu’Arnheim appelle “le pouvoir du centre”, selon notre hypothèse, vient de l’habitude à explorer les visages apprise dès la toute petite enfance. Cette habitude

Ils sont rangés et calibrés de manière à rendre sensibles des subordinations et des proximités logiques ou à faciliter des comparaisons et des sériations. Les cadres et les pavés de texte mais aussi les dénivelés typographiques servent ainsi d’index permettant d’orienter l’attention. (Béguin–Verbrugge 2013, pp. 114–115).

¹¹ Il s’agit d’un espace graphique bi–dimensionnel seulement quand on considère l’écran comme un cadre énonciatif fixe, comme c’est le cas de l’espace graphique d’affichage des articles journalistique numérique, mais il y a des exemples qui contredisent facilement cette position. Nous nous limitons aux exemples d’espaces graphiques que nous explorons le plus souvent.

d'exploration façonne de manière générale l'exploration des surfaces et, plus précisément, des écrits.

Comme le dit Arnheim (1981), il y a deux tendances dans la composition des artefacts visuels : l'une "centripète" (les yeux se dirigent des marges vers les centre) et l'autre "centrifuge" (les yeux se dirigent du centre vers les marges). Arnheim explique ces deux tendances à travers l'observation de l'égocentrisme enfantin caractérisant la découverte du monde : la tendance centripète repose sur l'attitude de "ramener à soi" propre à la vie humaine durant l'enfance, tendance qui se traduit dans une impulsion puissante tout au long de la vie adulte. Soi-même représente donc le premier centre d'attention pour l'exploration du monde.

En revanche, selon notre hypothèse, ces deux tendances viennent de la toute première relation sémiotique que l'enfant entretient avec le monde : celle avec le visage de la personne qui prend soin de lui dans les premiers temps de sa vie en dehors du ventre maternel. Nous avons vu comment le visage, et plus précisément l'exploration du visage, incarne ces deux tendances complémentaires. Le centre peut être à la fois conçu selon deux acceptions : l'une dynamique, comme un foyer d'énergies d'où les forces s'irradient dans l'environnement ; l'autre statique, comme un lieu cerné par des trajectoires. Comme le dit Arnheim, "toutes les formes visuelles sont des configurations de forces [Arnheim 1974]" (Arnheim 1988, p. 3, nous traduisons). Et encore plus simplement, les formes visuelles occupent un espace. Les deux tendances, centripète et centrifuge, peuvent être envisagées comme les "forces" traduisant les directions prises par l'exploration des objets visuels.

Prenons comme exemple l'organisation de l'espace graphique de la "Une" des journaux imprimés. Leur format est appelé "portrait", un nom qui vient de l'orientation du support (le papier, la toile) conçu pour contenir la reproduction graphique d'un visage. Contrairement au format "paysage" dont l'orientation exploite notamment l'axe horizontal gauche-droite, le format "portrait" exploite la dimension de l'axe vertical haut-bas. L'organisation de l'espace graphique exploite les deux axes à la fois : l'axe vertical (nez : longueur du visage) et l'axe horizontal (yeux : largeur du visage), tout en les investissant de valeurs positionnelles différentes (cf. *supra*).

Observons maintenant l'organisation de l'espace graphique de la Une : que ce soit sur support papier ou numérique, il est organisé tout d'abord selon les lignes directionnelles identifiées : haut/bas, gauche/droite, et selon la dynamique centre/périphérie. Plus précisément, la Une des journaux s'organise selon une dynamique centrifuge ayant dans le centre l'élément visuel le plus attirant : une image.

Voici un ensemble de Unes du journal *Le Monde*, parmi les plus lus en France¹².



Image 4. Ensemble de Unes du journal *Le Monde*.

¹² Cf. Gilles van Kote, “Pour ses 77 ans, “Le Monde” s’offre un record de 500 000 abonnés”, *Le Monde*, publié le 21 décembre 2021 à 15h22 – Mis à jour le 29 décembre 2021 à 13h26. URL : https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2021/12/21/pour-ses-77-ans-le-monde-s-offre-un-record-de-500-000-abonnes_6106916_3236.html.

L'organisation de l'espace graphique de la Une réplique la façon dont nous organisons mentalement le visage humain regardé de face, et non de profil.

Les principes de symétrie gauche/droite, de hiérarchisation haut/bas, d'attention centre/périphérie guident le regard humain sur la Une comme sur le visage. Le lecteur fait le même travail pour explorer les visages comme pour explorer les écrits.

Nous proposons de vérifier cette hypothèse en sélectionnant une version de la Une sans images, comme celle du journal *Le Monde* proposée ci-dessous, qui montre bien l'organisation de l'espace graphique indépendamment de la présence d'une image.



Images 5, 6 et 7. Superposition du modèle de focalisation des visages sur la Une.

Comme nous le voyons à travers la superposition des deux images, les lieux de forte focalisation du visage correspondent aux lieux occupés par une mise en image du texte : la dimension visuelle de l'écrit permet d'attirer l'attention du lecteur sur ces lieux qui, par habitude, sont ceux que les yeux du lecteur humain vont explorer en premier. Ce constat ne change pas si nous inversons l'image par rapport à la ligne

horizontal, c'est-à-dire la direction de la ligne d'écriture : si au lieu d'une écriture allant de gauche vers la droite (comme celle que nous pratiquons dans notre culture de l'écrit) on adopte une ligne d'écriture allant de droite à gauche, la superposition des images confirme la même dynamique d'exploration.

En effet, cette dynamique d'exploration ne dépend pas de l'orientation de l'écrit sur l'axe horizontal (gauche-droite), mais de son *orientation sur l'axe vertical (haut-bas)*. Pour vérifier notre hypothèse, nous proposons d'imaginer maintenant la Une sens dessus-dessous et de voir si le modèle d'exploration du visage peut s'appliquer également.



Images 8 et 9. Superposition du modèle de focalisation des visages sur la Une inversée.

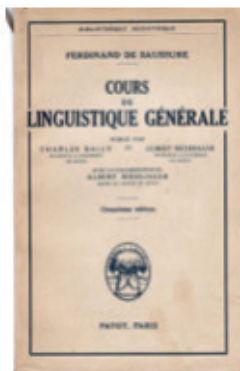
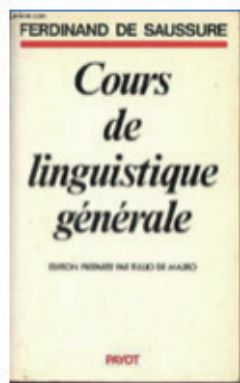
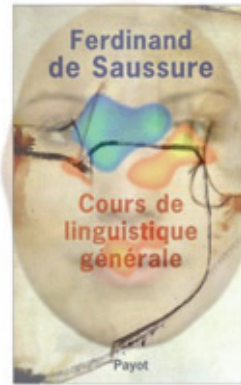
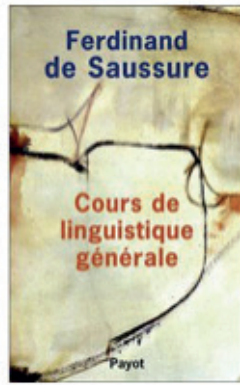
Si nous inversons la disposition de l'espace graphique de la Une par rapport à l'axe vertical il n'y a plus de correspondance entre la position des lieux d'exploration du visage (les lieux fréquentés) et la position des éléments graphiques selon leurs valeurs positionnelles (les lieux importants) : les lieux de focalisation du texte ne coïncident plus au lieux de focalisation du visage. Les éléments graphiques importants comme les titres, par exemple, se retrouvent ainsi positionnés dans la

partie basse de la page qui correspond à la partie non prioritaire dans l'exploration de l'espace graphique, exactement comme dans l'exploration du visage (cf. *supra*). Ceci montre par l'absurde que notre hypothèse est plausible. Les éléments graphiques sont disposés selon leurs "poids visuels"¹³ dans les lieux immédiatement fréquentés par les yeux habitués à explorer les espaces graphiques comme ils explorent les visages humains.

La maquette graphique est un artefact cognitif de premier ordre pour orienter l'attention, dans la mesure où elle balise un environnement de lecture au moyen de différents signes–vecteurs (cadres, flèches, dénivelés typographiques...). Elle contribue à stabiliser cet environnement et permet d'économiser de l'énergie intellectuelle pour l'identification des informations pertinentes. Les concepteurs des maquettes de presse, par exemple, savent combien il est risqué, au plan économique, de perturber brutalement les habitudes d'un lectorat. En dehors des usages trompeurs évoqués ci–dessus, la maquette graphique est en effet un puissant outil de réglage des lectures. (Béguin–Verbrugge 2013, p. 122).

Prenons un deuxième exemple : l'exploration de la couverture du livre, forme textuelle répandue dans le monde entier depuis des centaines d'années. Pour mettre à l'épreuve notre hypothèse, nous proposons d'observer les éditions du *Cours de linguistique générale* de Ferdinand de Saussure (1916), car il s'agit d'une œuvre publiée en différentes langues. Les observations que nous avons proposé pour analyser la Une des journaux peuvent donc être vérifiées pour chaque édition du *Cours*, et dans n'importe quelle langue. Nous laissons le lecteur tirer ses propres conclusions.

¹³ Je reprends ici la notion de "visual weight" proposée par Arnheim (1981, p. 21 ss.).



Images 10. Superposition du modèle de focalisation des visages sur la couverture des livres.

6. La valorisation symbolique du corps et de l'écrit

Comme le montre Arnheim (1981, pp. 126–129), la représentation du corps humain est organisée autour de deux centres principaux : l'un est constitué par le nombril ou par le pelvis (cf. *infra*) ; l'autre est constitué par la tête. Ces deux centres sont investis de valeurs symboliques opposées : le nombril ou le pelvis représentent la relation à la nature matérielle, physique, instinctuelle de l'homme, associée à la région intestinale ou génitale du corps ; la tête représente en revanche la nature immatérielle, spirituelle, rationnelle de l'homme, associée au cerveau et aux organes sensoriels principaux. Comme le montre le modèle de "l'homme de Vitruve", visuellement le corps humain est donc organisé soit sur deux axes obliques reliant la main droite avec le pied gauche (écarté du droit), et vice versa, se croisant dans le nombril ou dans le pelvis ; soit sur un axe vertical allant de la tête aux pieds (joints).

Le centre du modèle du corps jambes et bras écartés est le nombril, issu de la séparation du corps de l'enfant et du corps de la mère à travers la coupure du cordon ; le centre du modèle du corps de jambes et bras joints est le pubis, identifiant la partie du corps concernée par le début du processus d'engendrement. Ces deux centres identifient donc la dimension biologique du corps humain. En revanche, l'axe horizontal sépare la partie supérieure de la partie inférieure du corps, autrement dit la tête des hanches. Ce qui se range dans l'axe vertical subit donc le contrecoup symbolique de cette séparation. La tête domine l'axe vertical et instaure une hiérarchie de valeurs au sein de laquelle elle a une position dominante. Si on garde à l'esprit ce modèle d'organisation de l'espace graphique, ce qui est positionné en haut domine toujours ce qui est positionné en bas. Autrement dit, ce qui se place en haut est plus important que ce qui se place en bas.

Une autre raison vient donc appuyer cette hypothèse concernant la disposition des informations selon les valeurs positionnelles issues de la représentation symbolique du corps. En outre, cette dynamique d'exploration est liée à l'expérience perceptive que nous faisons du monde en tant qu'humains. Plus précisément, l'expérience que nous faisons de la gravité nous dit que, sur terre, les choses tombent toujours

du haut (qui vient en premier) vers le bas (qui vient en second). Cette expérience du monde se répète toujours de la même manière.

Et si ce qui vient *avant* est ce qu'on perçoit *en premier*, alors pour mettre quelque chose au premier plan par rapport à quelque chose d'autre, il faut la positionner en haut. Ceci vaut à la fois pour l'architecture matérielle (les symboles religieux comme laïcs sont tous positionnés en haut d'une structure) comme pour l'architecture textuelle (les titres sont toujours positionnés en haut d'une page). Cette habitude est difficile à remettre en question : si ce qu'il faut lire en premier se trouve toujours en haut de quelque chose d'autre, de par sa position sur l'axe vertical, ceci devient donc plus important (valeur positionnelle).

La relation entre le visage, le corps est l'écriture émerge également dans la nomenclature des parties composant la page¹⁴ :

- *entête* (fr.), *intestazione* (it.) *header* (in.) : la première partie de la page dans l'axe haut/bas de l'écriture. La zone blanche entre le bord supérieur de la page et la zone de texte (*corps*) constituant la marge supérieure est appelée "blanc de tête" (fr.) ou "marge de tête". La distance entre l'entête et le corps du texte est appelée en anglais *headerdistance*.
- *corps du texte* (fr.), *corpo del testo* (it.) : la partie la plus consistante, celle qui occupe le plus d'espace, qui attire et retient l'attention du lecteur ;
- *pied de page* (fr.), *piè di pagina* (it.), *footer* (in.) : la partie basse de la page, qui arrive en dernier en suivant l'ordre de lecture ; la zone blanche entre la zone de texte (*corps*) et le bas de la feuille (tranche) constituant la marge inférieure est appelée "blanc de pied" (fr.) ou "marge de pied". Les "notes de bas de page" ou "de pied de page" sont placées entre cette zone et le corps du texte.

Cette organisation de la page est intégrée dans les dispositifs d'écriture les plus courants. Par exemple, dans le logiciel Word de Microsoft, au

¹⁴ Pour voir à quoi ces dénominations correspondent, nous renvoyons au document suivant : <http://lesfichesabebert.fr/context/MiseEnPage.html>

sein duquel nous pouvons constater deux commandes distinctes pour l’"entête" et le "pied de page" dans le menu en haut de l’écran¹⁵ ; dans le logiciel Pages de Macintosh, les mentions "corps" et "en-tête" s’affichent dans le menu déroulant.

Cette pré-disposition, ce formatage de l’espace graphique, a été importé également dans la mise à l’écran des sites web. En effet, les termes "entête" ou "header" identifient une grande bande placée en travers dans la partie haute de l’écran. Cette zone accueille un titre, des onglets, ou les informations principales pour l’usager, bref ce qui persiste tout au long de la navigation dans le site. En revanche, le "pied de page" ou "footer" est une bande située en bas de l’écran qui présente généralement, en petits caractères, les informations moins importantes pour l’usager, comme des avis de droit d’auteur ou des coordonnées de contact. Pour attribuer des marques sémantiques à la structure du site, le langage HTML¹⁶ fournit des balises dédiées comme : <header> ; <head> (pour les contenus en haut de la page) ; <body> (pour le corps du texte) ; <footer>.

Passons maintenant de la page au livre. Si nous observons la nomenclature des différentes composantes du livre, objet symbolique de transmission de la culture écrite, nous remarquons que la nomenclature issue de l’anatomie du corps humain est encore plus présente. Nous parlons de "dos" (fr.) ("dorso" it.) pour la partie extérieur rigide du livre qui soutient sa structure, la seule visible sur les rayons lorsque le livre est rangé à la vertical ou à l’horizontale ; de "nerfs", pour les saillies produites par les ficelles qui servent de points d’appui à la couture et qui sont visibles sur le dos des livres, et d’"entre nerfs", pour les espaces entre ceux-ci¹⁷. Et encore, en opposition à la "tête" qui représente la limite supérieur du livre, la "queue" représente la limite inférieure ; en opposition à la "tranche de tête", la "tranche de

¹⁵ <https://www.jemepublic.com/2020/10/01/mise-en-page-tuto-word-en-tête-et-pieds-de-page-paires-ou-impaires/>.

¹⁶ https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/HTML/Introduction_to_HTML/Document_and_website_structure.

¹⁷ À l’origine il s’agissait de vrais nerfs d’animaux sur lesquels les cahiers du livre étaient cousus ; ensuite, ils ont été remplacés par des lanières de peaux, ou de la ficelle de chanvre.

queue” est le nom donné à la tranche inférieure d’un livre, celle sur laquelle repose l’ouvrage¹⁸.

Cette escapade terminologique permet de montrer que la relation entre visage, corps et écrit reste implicite dans les pratiques de production de l’écrit à chaque fois qu’il faut préparer, par exemple, l’entête d’un journal ou d’un site. Ce phénomène de projection du corps dans les écrits fait que les écrits se structurent habituellement toujours de la même manière et que ces habitudes finissent pour devenir des normes d’écriture. Autrement dit, ces ajustements réciproques entre le corps et l’écrit finissent par structurer à la fois l’écrit et le corps.

À la théorie de la projection, je proposerai donc de substituer une théorie de l’*inscription* ou de l’*incorporation*. Les outils ne sont pas une projection de nos organes vers l’extérieur, ce sont au contraire certains fonctionnements du monde extérieur qui viennent s’inscrire dans notre corps. Le crochet ne prolonge pas le doigt, c’est le doigt qui se recourbe comme un crochet. L’arme n’est pas un poing allongé ou renforcé, c’est le poing qui imite l’arme. Il arrive même que le corps soit mis à travailler sur le mode outillé alors même qu’il n’y a pas de modèle instrumental à suivre : je pense que c’est le cas de la plupart des techniques de récolte des grains que j’ai évoquées plus haut. Car pour récolter et consommer des grains en quantités plus que négligeables, il faut de toute façon un outillage (ne serait-ce que des paniers pour porter la récolte). Que, parmi toutes les opérations nécessaires, il y en ait qui se fassent à mains nues, c’est évident. Mais on constate qu’alors la main ne travaille pas de façon “naturelle”, comme lorsqu’il s’agit de cueillir des fruits. Elle travaille, dans l’érusage par exemple, d’une façon originale et qu’il a fallu inventer. (Sigaut 2007, p. 23).

¹⁸ D’autres termes moins utilisés sont issus de l’anatomie humaine. L’*ombelic* (xiv^e siècle ; du latin *umbilicus* : “nombril”) est l’équivalent du cabochon (qui était un gros clous bombés, placés aux angles des plats des reliures jusqu’au xvi^e siècle pour laisser passer l’air entre les reliures entreposées à plat), mais placé au centre du plat. Et encore les “coiffes” qui étaient les extrémités supérieur et inférieur du dos rabattues au-dessus des tranchefiles.

7. Conclusion

Comme nous l'avons vu, la topographie des espaces graphiques répond à des critères de visibilité et de lisibilité devenus des *normes*. La répétition de cette organisation fait qu'on la perçoit comme un premier filtre interprétatif : cette configuration devient alors un *format*.

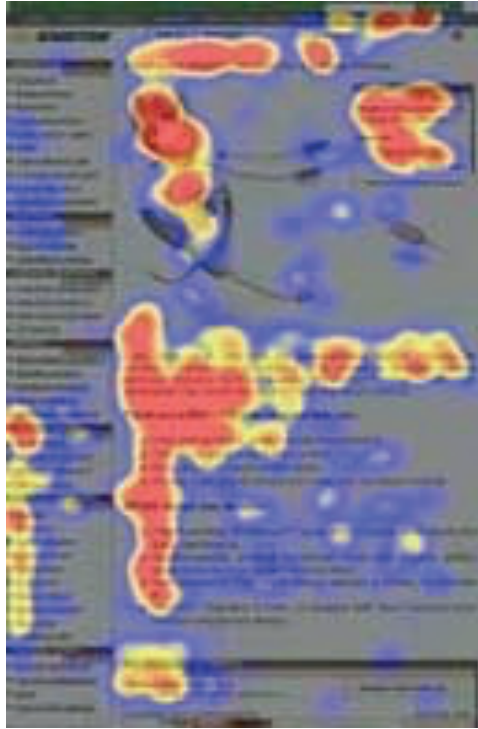
Les recherches menées à travers la technique du “*eye tracking*” par Jakob Nielsen (2006) montrent que la lecture à l'écran se fait en suivant un parcours en F : en partant des éléments positionnés en haut à gauche de l'écran, le lecteur procède vers les éléments positionnées sur la même ligne à droite, tout en descendant au fur et à mesure qu'on fait dérouler le texte à l'écran.

In the F-shaped scanning pattern is characterized by many fixations concentrated at the top and the left side of the page. Specifically:

1. Users first read in a horizontal movement, usually across the upper part of the content area. This initial element forms the F's top bar.
2. Next, users move down the page a bit and then read across in a second horizontal movement that typically covers a shorter area than the previous movement. This additional element forms the F's lower bar.
3. Finally, users scan the content's left side in a vertical movement. Sometimes this is a slow and systematic scan that appears as a solid stripe on an eyetracking heatmap. Other times users move faster, creating a spottier heatmap. This last element forms the F's stem.

The implications of this pattern are:

- First lines of text on a page receive more gazes than subsequent lines of text on the same page.
- First few words on the left of each line of text receive more fixations than subsequent words on the same line. (Nielsen 2006, en ligne)



Images 11. Modèle en F et points de focalisation de la lecture à l'écran publié par Nielsen (2006).¹⁹

La place des éléments disposés sur l'espace graphique dépend de leur valeur positionnelle (cf. *supra*). Cette organisation topographique construit un parcours de lecture standard, débutant par les signes placés dans les lieux d'exploration prioritaires.

Les lieux principaux sont ceux dans lesquelles les yeux vont chercher en premier lieu les informations et, par conséquent, tout en anticipant les attentes du lecteur, dans lesquelles les énonciateurs vont positionner les éléments principaux du texte. Ces critères finissent pour constituer une toposyntaxe dont la régularisation et la réitération est à l'origine de la notion de *format*, en général, et de l'effet de standardisation des écrits numériques, en particulier. Les écrits numériques sont organisés selon des normes de visibilité et de lisibilités issues de ces observations. Ces

¹⁹ <https://www.nngroup.com/articles/f-shaped-pattern-reading-web-content-discovered/>.

normes vont structurer les écrits numériques selon des modalités qui vont, à leur tour, conforter les habitudes de lecture. Les normes issues des habitudes créent des habitudes à leur tour. Les pratiques de lecture sur la page ou à l'écran dépendant de cette dynamique complexe dans laquelle l'écrit et le corps se font face.

Comme le montrent les tests de lecture sur les journaux en langue arabe proposés par Pernice (2017), les directions prioritaires d'exploration de l'espace écrit selon les axes vertical (haut/bas) et horizontal (selon le système d'écriture utilisé) combinés à la dynamique centrifuge sont confirmés. Ses observations vont encore plus loin²⁰, mais à aucun moment ces directions d'exploration des écrits numériques ne sont contredites. Notre hypothèse est qu'elle ne peut pas être contredite tant que nous restons humains car elles reposent sur des habitudes issues de la toute première exploration visuelle à laquelle nous nous livrons dès la première enfance : celle du visage de l'autre.

Références bibliographiques

- Arnheim R. (1974) *Art and visual perception: a psychology of the creative eye. The new version*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press.
- Arnheim R. (1981) *The Power of the Center*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press.
- Auroux S. (1994) *La révolution technologique de la grammatisation*, Liège, Mardaga.
- Bell D. (1976) *La Société post-industrielle*, Paris, Robert Laffont.
- Belle (van) G., Ramon M., Lefèvre P., Rossion B. (2010) *Fixation patterns during recognition of personally familiar and unfamiliar faces*, "Front. Psychology", 1: 20. URL : <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2010.00020/full>.
- Béguin-Verbrugge A. (2013) *Visualité et Littérature : Le cas des "leures" publicitaires*, "Communication & Langages", 2013/2, n° 176 : 113-126.

²⁰ Cf. l'ouvrage issu de ces observations intitulé "How People Read Online: The Eyetracking Evidence" (2nd Edition). URL : <https://www.nngroup.com/reports/how-people-read-web-eyetracking-evidence/>.

- URL : <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages1-2013-2-page-113.htm>.
- Cardona, G. R. (1985) *I sei lati del mondo. Linguaggio ed esperienza*, Roma–Bari, Laterza.
- Chabot P., Hotois G. (dir.) (2003) *Les philosophes et la technique*, Paris, Vrin.
- Christin, A.–M. (1995) *L'Image écrite ou la déraison graphique*, Paris, Flammarion ; réédition augmentée 2009.
- Deschamps L., Leplain S., Vandromme L. (2014) *Fixation oculaire initiale et exploration d'un visage : le cas de l'enfant avec Trouble du spectre de l'autisme et retard développemental*, "Enfance", 2014/4, pp. 399–425. URL : <https://www.cairn.info/revue-enfance2-2014-4-page-399.htm>.
- Eco U. (1997) *Kant e l'ornitorinco*, Milan, Bompiani.
- Farroni T., Csibra G., Simion F., Johnson M. H. (2002) *Eye contact detection in humans from birth*, "Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America", 99(14), pp. 9602–9605.
- Goody J. (1979) *La Raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*, trad. de l'anglais par J. Bazin et A. Bensa, Paris, Éd. de Minuit.
- Groupe μ (1992) *Traité du signe visuel : Pour une rhétorique de l'image*, Paris, Éditions du Seuil.
- Guillaume, Paul *Psychologie de la forme*, Paris, Flammarion, 1979.
- Harris, R. (1993) *La Sémiologie de l'écriture*, Paris, CNRS.
- Henderson, J. M., Williams, C. C., & Falk, R. J. (2005), *Eye movements are functional during face learning*, "Memory & Cognition", 33(1): 98–106.

LE PRESENT ET LE FUTUR DE L'ANALYSE AUTOMATISEE DU VISAGE : PERSPECTIVES POUR UNE ANALYSE PLURISEMIOTIQUE DES DISCOURS NUMERIQUES SUR TWITTER

JULIEN LONGHI¹

English title: The present and the future of automated face analysis: perspectives for a plurisemiotic analysis of digital discourse on Twitter

Abstract: This paper focuses on the analysis of audiovisual content embedded in tweets, especially in a political context, and highlights the analysis of the face, as it can be carried out at present, but proposes perspectives for the future of communication. It is based on research conducted since 2013 on digital discourse on Twitter, and addresses a new challenge for the CMC community: the automatic consideration of multimedia content embedded in messages. To this end, we propose a promising research direction: the automatic extraction of emotions from political personalities, using artificial intelligence. Although this work is still in its early stages, it offers promising possibilities for discourse analysis, while requiring some precautions. It also allows us to consider new solutions for the linguistic analysis of emotions or feelings, by providing additional labels for annotating corpora. If we can therefore assume that face analysis techniques could also be integrated into uses that have not been foreseen by developers, this article proposes different hypotheses and uses of existing tools for taking into account the face of the future.

Keywords: semiotics, linguistics, faces, social media, CMC.

¹ CY Cergy Paris université, Institut universitaire de France.

1. Introduction

Les médias sociaux intègrent de plus en plus de contenus multimédias. C'est notamment le cas des tweets qui, dans leur corps, contiennent, en plus du texte, des éléments visuels ou audiovisuels (Simon *et al.*, 2016) qui contribuent à asseoir l'argumentation grâce à la combinaison de différentes ressources sémiotiques. Par exemple, dans le tweet suivant, un extrait d'un discours du candidat à la présidence Emmanuel Macron est cité par l'utilisateur, mais la citation est liée à son contexte plus large sous la forme d'une vidéo :



Image 1. Extrait du débat Le Pen/Macron en 2017 intégré dans un tweet.

Dans cet article, nous prolongeons nos travaux menés depuis 2013 sur le discours numérique sur Twitter (Longhi 2013 ; Djemili *et al.* 2014 ; Longhi 2020) et abordons un nouveau défi pour la recherche sur les corpus CMC² : la prise en compte automatisée des contenus multimédia intégrés

² Computer Mediated Communication.

dans les messages des médias sociaux. A cette fin, nous proposons un domaine de recherche prometteur dont les progrès scientifiques sont remarquables : l'extraction automatique des émotions des personnalités politiques, basée sur des outils utilisant l'intelligence artificielle. Cet article exploratoire est structuré comme suit : dans une première partie, nous délimitons les axes de recherche en nous situant par rapport à différentes approches existantes ; nous présentons ensuite brièvement quelques critères de description des visages, en utilisant un exemple tiré de la vidéo d'Emmanuel Macron ; puis, nous nous intéressons à leur utilisation pour l'identification des émotions et proposons une analyse multimodale d'une séquence vidéo en rassemblant plusieurs observations.

Dans un second temps, nous ajoutons à ces résultats une analyse linguistique basée sur BERT (Bidirectional Encoder Representations from Transformers), une représentation du langage bidirectionnelle et non supervisée, pour prendre en compte l'expressivité du visage en lien avec le propos ; nous appliquons ensuite l'analyse des visages à un cas emblématique qui a largement été commenté dans le débat politique français (lors du débat d'entre deux tours Royal/Sarkozy) qui met au cœur des discussions la dimension émotionnelle de la prise de parole politique ; nous proposons ensuite, avant de conclure, quelques pistes sur la portée et les enjeux de ces travaux pour de futures recherches mais aussi pour des cas d'applications dans le discours politique et institutionnel.

2. Les émotions en contexte et en discours

Selon Scherer *et al.* (2011 : 426), « l'expression et l'impression d'une émotion sont déterminées par une interaction de facteurs psychobiologiques et socioculturels », et « la question de savoir si [l'] expression et l'impression d'une émotion sont soit universelles, soit culturellement spécifiques est donc sans objet, la science ayant progressé vers un niveau de compréhension plus élevé ». Bien sûr, les questions interculturelles liées à la détection automatique des émotions doivent être abordées, et les positions ontologiques liées à l'étiquetage du contenu multimodal et linguistique de l'extérieur et du point de vue des participants que nous intégrerons doivent également être explorées.

Pour ce faire, nous prévoyons de développer les perspectives étique et émique dans l'étude de la manière dont les émotions sont exprimées et interprétées par les autres. En effet, les concepts émique/étique, proposés par Pike, sont « deux points de vue de base à partir desquels un observateur humain peut décrire le comportement humain, chacun d'eux étant précieux pour certains objectifs spécifiques » (Pike, 1954 : 8). Mostowlansky & Rota (2020) soulignent que, selon Pike, « une approche étique s'appuierait sur un système de classification généralisé conçu à l'avance par le chercheur pour l'étude d'une culture particulière afin de comparer et de classer les données comportementales provenant du monde entier », tandis qu'« une approche émique se passerait de moyens de classification a priori ». Pour l'instant, notre recherche s'est concentrée sur une seule culture à la fois, mais pour les travaux futurs, nous avons l'intention d'intégrer une approche émique (qui « attirerait l'attention sur le fait que deux comportements identiques en apparence peuvent en fait différer profondément, selon la signification et l'objectif des acteurs »). Plus précisément, en lien avec le discours, les travaux de Plantin (2000 : 13) explorent « La parole émotionnée » qui « est une forme de langage et d'interaction que l'on identifie intuitivement » :

Son analyse procède à partir de données, corpus ou échantillons, que l'on estime particulièrement pertinentes, c'est-à-dire susceptibles de livrer des résultats intéressants du point de vue linguistique et interactionnel. La tâche analytique s'appuie sur des savoirs, se développe de façon méthodique, et se concrétise en une représentation des données, c'est-à-dire un discours à propos de ces données.

C'est donc selon une méthodologie d'analyse de données, ici exploratoire, que nous aborderons cette recherche.

2.1. *Reconnaissance des unités d'action*

Soysal *et al.* (2017) proposent « un nouveau schéma d'apprentissage profond qui intègre les réseaux neuronaux convolutifs avec la fouille de règles d'association », en fonction des « unités d'action » (UA) décrites sur les visages.

Upper Face Action Units					
AU1	AU2	AU4	AU5	AU6	AU7
Inner Brow Raiser *AU41	Outer Brow Raiser *AU42	Brow Lowerer *AU43	Upper Lid Raiser AU44	Cheek Raiser AU45	Lid Tightener AU46
Lip Droop	Slit	Eyes Closed	Squint	Blink	Wink
Lower Face Action Units					
AU9	AU10	AU11	AU12	AU13	AU14
Nose Wrinkler AU15	Upper Lip Raiser AU16	Nasolabial Deepener AU17	Lip Corner Puller AU18	Cheek Puffer AU20	Dimpler AU22
Lip Corner Depressor AU23	Lower Lip Depressor AU24	Chin Raiser *AU25	Lip Puckerer *AU26	Lip Stretcher *AU27	Lip Funneler AU28
Lip Tightener	Lip Pressor	Lips Parts	Jaw Drop	Mouth Stretch	Lip Suck

Image 2. Unités d'action (Saysal *et al.*, 2017).

Nous pouvons voir ci-dessus un inventaire des différentes expressions faciales, pour le haut et le bas du visage, que nous pouvons appliquer à notre vidéo comme ci-dessous :



Image 3. Application des AU à un visage (sourcils / bouche).

Pour faire une analyse automatique de cette vidéo, nous avons utilisé OpenFace qui fournit « une reconnaissance de visage gratuite et open source avec des réseaux neuronaux profonds ».

Nous avons appliqué cet outil à une « punchline » très commentée, « Madame Le Pen, la France mérite mieux que vous », d'une durée de 3 secondes. Lors de l'analyse de la vidéo, OpenFace (Amos *et al.*, 2016) propose un modèle de visage avec un grand nombre de points :

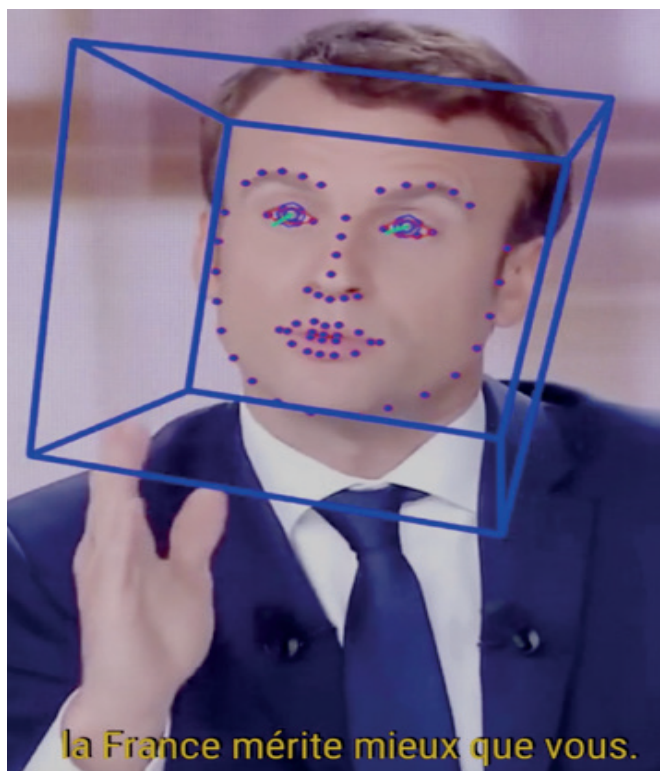


Image 4. Utilisation d'OpenFace sur une image de la vidéo.

La vidéo est donc décomposée en un ensemble d'images, et chacune d'elles est automatiquement analysée selon l'UA décrite dans la Figure 2.

2.2. *Segmentation et interprétation des résultats*

Une fois cette division effectuée, nous pouvons observer les différentes UA sur les graphiques :



Image 5. Présence d'UA selon l'horodatage d'une séquence.

Ainsi, nous pouvons observer la prégnance de chaque UA par image qui compose la séquence (frame), ce qui nous permet ensuite de faire des hypothèses sur les émotions faciales potentielles. En effet, comme le montrent certains travaux, la combinaison de différentes UA permet potentiellement de définir certaines émotions de base, comme l'illustrent par exemple Wegrzyn *et al.* (2017) :

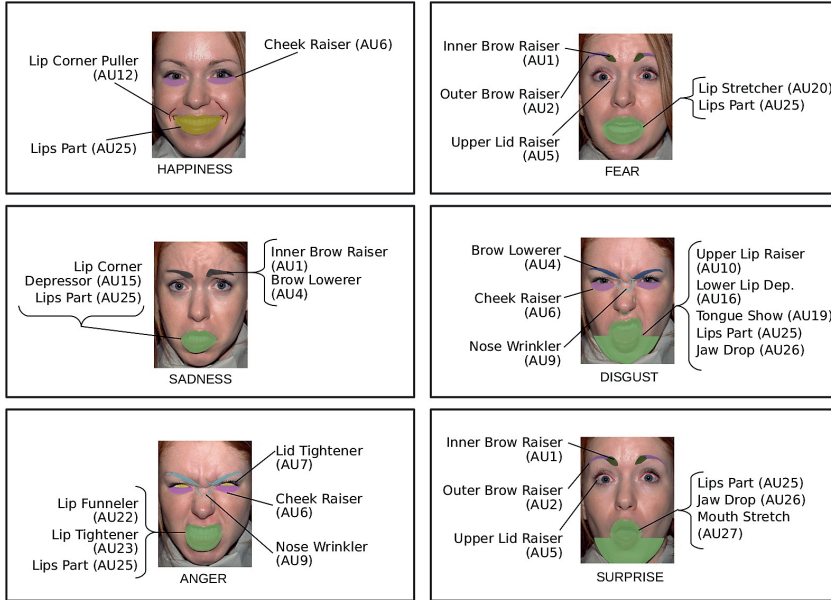


Image 6. Définition de six émotions par Wegrzyn *et al.* (2017).

L’hypothèse que nous faisons est que nous pourrions détecter les émotions afin d’ajouter cette information à l’analyse des messages postés. Pour ce faire, et dans une approche écologique des corpus, il est nécessaire de pouvoir revenir au corpus d’images et de vérifier les résultats automatiques.

2.3. Précaution méthodologique : catégories d’émotions et utilisation du corpus

Selon Crawford (2021), la détection des émotions présente plusieurs limites :

- Les catégories d’émotions elles-mêmes sont problématiques : elles sont souvent basées sur les travaux pionniers d’Ekman et « nous devrions nous interroger sur les origines de ces catégories elles-mêmes, ainsi que sur leurs conséquences sociales et politiques ». Pour nous, donc, ce travail de détection des émotions vient en « soutien » de l’analyse linguistique et n’est pas une fin en soi ;

- En ce qui concerne la détection, « les émotions sont compliquées, elles se développent et changent en fonction de nos cultures et de nos histoires » : il est donc important de pouvoir revenir au corpus pour observer les données et valider les résultats.

A cette fin, OpenFace nous permet de revenir aux « frames » identifiés et aux images associées :

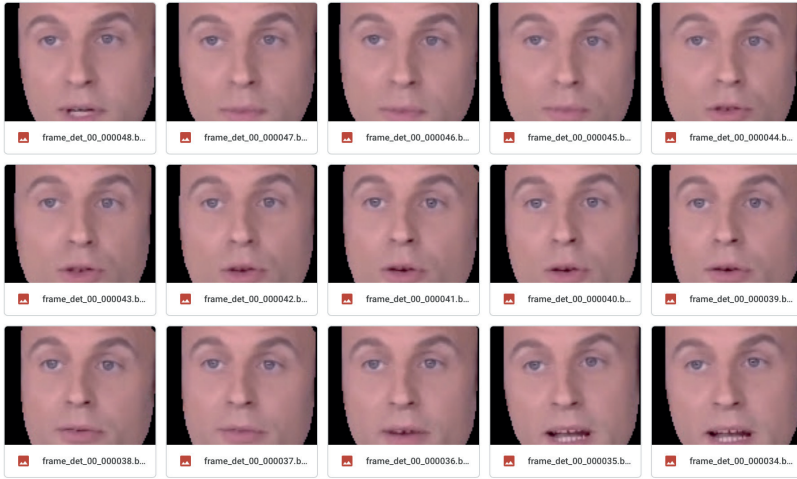


Image 7. Retour au corpus vidéo.

Nous pouvons ainsi prévenir les erreurs potentielles du système et observer précisément certains moments clés dont l'interprétation semble pertinente.

3. Applications de l'analyse des visages aux tweets et débats politiques

Après avoir proposé des pistes d'analyses applicables aux vidéos politiques, nous proposons de les intégrer dans une perspective multimodale, qui prolonge nos travaux antérieurs sur l'analyse du discours numérique.

3.1. Pour une analyse multimodale des tweets politiques

Ce travail nous permet de surmonter partiellement la difficulté liée à la dimension multimodale des messages écrits sur Twitter. En effet, dans le cas de la citation qui nous intéresse ici, le compte de Macron limite son partage au seul contenu textuel :



Image 8. Reprise textuelle de la prise de parole dans un tweet.

Ce message est intéressant d'un point de vue linguistique : pour le quantifier, nous avons appliqué deux modèles développés avec BERT pour capturer l'intensité ou la qualité des sentiments exprimés. Nous avons choisi BERT car, selon Tenney *et al.* (2019), « les modèles de langage profonds peuvent représenter les types d'abstractions syntaxiques et sémantiques traditionnellement considérées comme nécessaires au traitement du langage, et de plus qu'ils peuvent modéliser des interactions complexes entre différents niveaux d'informations hiérarchiques ». En particulier, « BERT est la première représentation du langage profondément bidirectionnelle et non supervisée, pré-entraînée en utilisant uniquement un corpus de texte brut ». Même si l'analyse des sentiments est un sujet brûlant, Essebar *et al.* (2021) démontrent que « le PTM français montre des améliorations de la représentation du texte dans de nombreuses tâches de TAL, y compris l'analyse des sentiments au niveau de la phrase ».

Nous avons donc appliqué deux modèles pré-entraînés basés sur BERT et lorsque nous avons regardé notre phrase, nous avons constaté qu'elle exprimait plutôt la colère, avec une forte intensité :

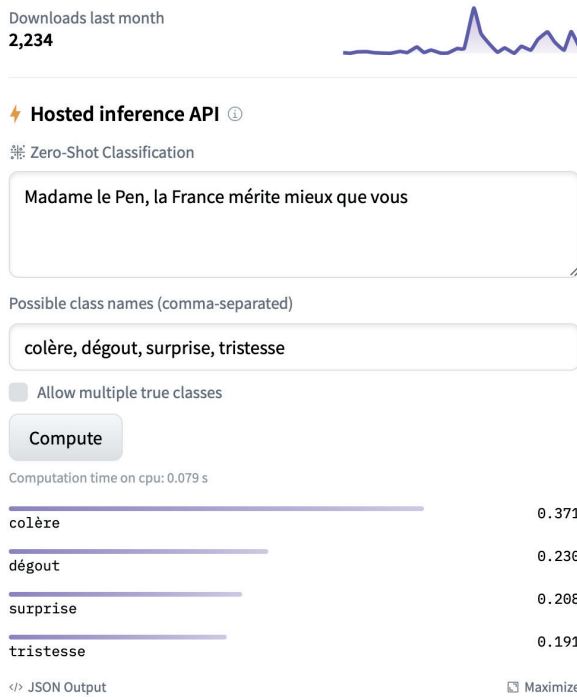


Image 9. Analyse de la séquence textuelle.

La phrase est identifiée comme de la colère (avec un score de 0,371) avec une intensité de “ 5 étoiles “ (0,492). Mais, comme nous l’avons vu, puisque cette déclaration faisait partie d’une interaction, nous pouvons essayer de savoir si le candidat a également exprimé physiquement cette colère.

Dans la figure 5, nous avons proposé un graphique, appelé AU_{50_r}, qui représente la détection de la colère (en combinant les UAs 6, 7, 9, 22, 23, 25) :

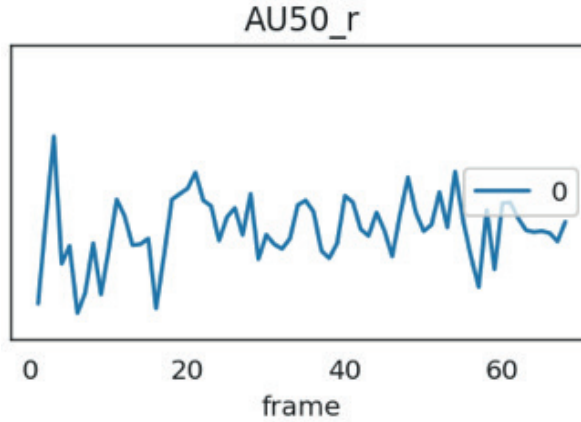


Image 10. Repérage de la colère dans l'extrait.

Nous pouvons maintenant confirmer que l'analyse automatique du visage du candidat reflétait une certaine colère, puisque cela a été perçu dans OpenFace qui mesure la combinaison des AU représentant la colère. Ce résultat répond à notre objectif initial d'introduire une dimension multimodale dans l'analyse automatique des messages politiques sur Twitter. En plus d'enrichir le corpus, cette solution d'analyse des émotions ou des sentiments (en fournissant des étiquettes supplémentaires pour l'annotation des corpus) pourrait être une aide précieuse pour le traitement automatique du langage en fiabilisant l'annotation des corpus, qui pourraient ensuite être utilisés pour entraîner des modèles dans le but d'améliorer les algorithmes de reconnaissance des émotions ou des sentiments.

3.2. Nécessités de l'analyse des expressions et émotions dans l'étude des discours politiques en contexte

L'utilisation d'OpenFace pour analyser certaines émotions liées notamment aux discours de haine, aux discours menaçants, etc, n'est pas sans difficultés, et doit être prise avec beaucoup de précautions. Par exemple, nous avons analysé une séquence emblématique du débat politique français, lors de la campagne présidentielle de 2007³. Dans cette séquence, la candidate Ségolène Royale réagit aux propos du

³ <https://vimeo.com/228195551>

candidat Nicolas Sarkozy sur le handicap, et un débat s'engage pour savoir si elle perd son sang-froid (accusation de Sarkozy) ou si elle est en colère (sa justification). Pour prendre en compte la complexité de cette séquence, nous suivons Plantin (2000 : 14) qui indique que l'étude « de cette production sémiotique de l'émotion doit être menée différemment selon le type de données considérées. S'il s'agit de prises vidéo d'interactions authentiques, l'étude nécessite des compétences spécialisées multiples ». Selon lui, pour les interactions mises en scène, vidéo ou image, « l'étude relève d'une compétence sémiotique émotionnelle, telle qu'elle est définie dans la culture concernée » :

L'inférence émotionnelle à partir de tel trait peut légitimement s'appuyer sur l'intuition sémiotique, comme la compréhension d'un énoncé s'appuie sur l'intuition linguistique ; dans les deux cas, s'il y a doute, l'intuition peut être contrôlée par le recours à la méthode du consensus.

Nous avons donc identifié les UA présentes dans cette séquence, et tenté de « mesurer » la colère. A première vue, il y a un « pic » de colère, qui pourrait converger avec l'interprétation de Ségolène Royal, et tendrait à prouver l'expression de cette émotion dans le débat :

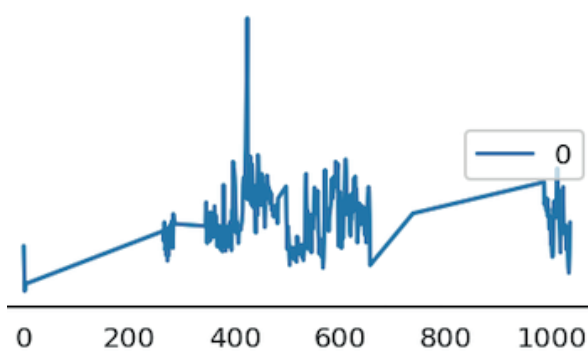


Image 12. Repérage de la colère dans l'extrait.

Mais si, comme dans la pratique de l'analyse de corpus, nous revenons aux données, et recherchons précisément les émergences qui ont conduit à cette évaluation, nous observons deux lignes en particulier. Ces deux lignes renvoient à deux images qui sont celles-ci :



Images 12. Images qui témoignent de la colère la plus intense.

Ce qui est donc surprenant, c'est que le pic est détecté non pas sur le visage de la candidate en colère mais sur le visage de la personne qui l'accuse de perdre son sang-froid. Il est possible que face à la réaction de la candidate, les expressions de Sarkozy montrent une certaine colère, mais il s'agirait plutôt d'une réaction à la colère de sa concurrente, ou d'une réponse mimétique indiquant que l'échange passe sur un ton colérique. Si nous regardons à nouveau le graphique, nous pouvons voir qu'en dehors du pic de colère, il y a le maintien d'un niveau de colère moins important, mais plus constant et néanmoins élevé, autour des frames 600 et suivantes. Nous pouvons donc revenir aux données et regarder le visage de la candidate :

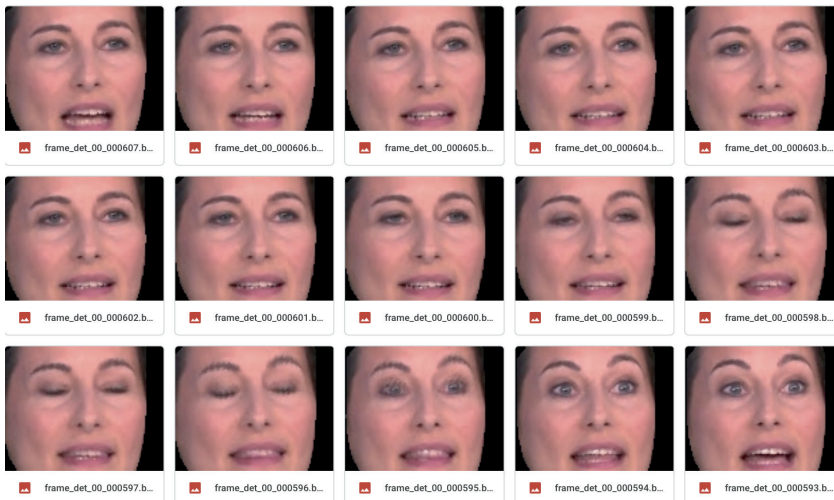


Image 13. Séquence de Ségolène Royal qui mobilise la colère.

On voit ainsi progressivement le changement de son visage, et la construction d'une émotion, qui accompagne son discours d'indignation lors de ce débat. Cette analyse suggère donc le potentiel de l'utilisation de cet outil pour analyser des émotions telles que la colère, mais aussi les précautions nécessaires à l'analyste pour éviter les erreurs d'interprétation.

3.3. Perspectives d'application pour le débat politique et public

Si les résultats présentés nous semblent prometteurs, les techniques mobilisées se démocratisent et deviennent de plus en plus accessibles, comme cela a été le cas, dans les décennies précédentes, pour les outils d'analyse textuelle. L'essor de nombreux logiciels, interfaces (pour R notamment) ont offert, à la communauté scientifique mais pas seulement, des moyens d'analyser les discours. Une discussion récente avec le développeur d'un logiciel bien connu des sémanticiens et des linguistes nous apprenait que l'équipe de campagne d'un candidat élu lors d'une grande élection utilisait son logiciel, afin de pré-analyser les discours, pour en faire disparaître certaines marques linguistiques (par exemple celle du doute).

On peut donc supposer que les techniques d'analyse des visages pourraient également être intégrées dans des usages qui n'ont pas été prévus par les développeurs.

Les GAFAs communiquent activement sur leurs outils, par exemple Amazon promeut Amazon Rekognition qui « offre des fonctionnalités de reconnaissance d'image (CV) pré-entraînées et personnalisables pour extraire des informations de vos images et vidéos » (<https://aws.amazon.com/fr/rekognition/>). Aussi, dans le futur monde de la communication (et peut-être plus particulièrement celui de la communication politique), on peut spéculer que les techniques de description et d'extraction d'informations seront utilisées à des fins d'anticipation, pour « entraîner » les femmes et hommes politiques à afficher certaines émotions, ou au contraire à en gommer certaines, afin d'asseoir certaines visées discursives.

En complément, l'extension à d'autres types d'émotions pourrait évoluer vers des aspects stratégiques pour convaincre ou sensibiliser

dans l'interaction. Lekdioui (2018 : 147) propose des pistes pour étudier « la reconnaissance d'autres émotions telle que la honte, la fierté, la culpabilité, etc. », ce qui nécessitera de prendre en considération d'autres paramètres « comme l'orientation du visage, le suivi du regard, la couleur de la peau, etc. ». Le futur du visage dans le contexte médiatique à venir pourrait donc se faire plus stratégique, en complément de l'évolution des discours et de leur argumentativité, pour contribuer à la construction d'un ethos qui mobilise toutes les modalités sémiotiques analysables par les protagonistes.

4. Conclusion

Cet article, qui ouvre de nouvelles perspectives de recherche pour l'analyse linguistique des tweets politiques, permet d'obtenir des informations à partir du contenu multimédia intégré aux tweets, afin de dépasser les limites d'une seule analyse textuelle. On peut imaginer, à court terme, que ces analyses puissent être intégrées comme annotations dans des corpus, avec un ensemble d'étiquettes d'émotions de base ou de descripteurs généraux. Ceci serait donc une plus-value de l'analyse des visages pour l'analyse linguistique multimodale.

Plus généralement en ce qui concerne l'analyse du discours politique, cette perspective permet d'appréhender de manière plus complète l'argumentation politique puisque, selon Lara *et al.* (2016 : 155), « l'émotion n'est pas seulement une dimension fonctionnant comme un exhausteur ou un atténuateur de l'objectif persuasif [...] elle est utilisée comme un argument lui-même ». Cela nous permet de mieux comprendre le discours politique, notamment sur Twitter, en ne négligeant pas une part importante de la contribution apportée par la mise en scène des émotions. Pour améliorer cela, les travaux futurs devraient inclure les spécificités interculturelles car, « puisque la reconnaissance des émotions dépend de la culture, il est prédit qu'un modèle de reconnaissance culturellement inclusif devrait donner de meilleurs résultats qu'un modèle qui ne prend pas en compte la culture » (Quiros-Ramirez & Onisawa, 2015). C'est un autre défi à

relever afin d'offrir une meilleure adéquation entre le modèle d'analyse et les contextes d'application possibles.

Dans l'avenir, nous pouvons faire l'hypothèse d'une prise en compte croissante des visages et de leur analyse (voire production) automatique. L'essor des *deep fake* a justement montré que les technologies sont de plus en plus performantes pour reproduire et imiter les visages et leur utilisation dans les supports numériques. La communication numérique est en effet de plus en plus multimodale, et intègre des médias de différente nature, et leur prise en compte dans le filtrage ou le repérage des contenus est un enjeu majeur. De nouveaux outils et de nouvelles fonctionnalités devraient donc permettre aux chercheurs, mais aussi aux utilisateurs, de traiter plus facilement les informations offertes par les visages, ce qui devrait induire également de nouvelles pratiques communicationnelles, qui anticiperont sur ces possibles traitements.

Références bibliographiques

- Amos B., Ludwiczuk B., Satyanarayanan M. (2016) Openface: A general-purpose face recognition library with mobile applications. CMU-CS-16-118, CMU School of Computer Science, Tech. Rep.
- Crawford K. (2021) Artificial intelligence is misreading human emotion, The Atlantic, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2021/04/artificial-intelligence-misreading-human-emotion/618696/>.
- Djemili S., Longhi, J., Marinica, C., Kotzinos, D., Sarfati, G.E. (2014) "What does Twitter have to say about ideology?" In *NLP 4 CMC: Natural Language Processing for Computer-Mediated Communication/Social Media-Pre-conference workshop at Konvens 2014*, Universitätsverlag Hildesheim.
- Ekman P. (1984). *Expression and the nature of emotion. Approaches to emotion*, pp. 319-344.
- Essebban A., Kane B., Guinaudeau O., Chiesa V., Quénel I., Chau S. (2021) Aspect Based Sentiment Analysis using French Pre-Trained Models. In *ICAART (1)*, pp. 519-525.
- Khadija L. (2018) Reconnaissance d'états émotionnels par analyse visuelle du visage et apprentissage machine. Synthèse d'image et réalité virtuelle [cs.GR]. Université Bourgogne Franche-Comté; Université Ibn Tofail. Faculte des sciences de Kenitra.

- Lara E.A., Márquez A.C., Fuentes-Rodríguez C. (2016) Emotional argumentation in political discourse. *A gender-based approach to parliamentary discourse*, 68, pp. 129–159.
- Longhi J. (2013). Essai de caractérisation du tweet politique. *L'information grammaticale*, 136, pp. 25–32.
- Longhi J. (2020). Proposals for a discourse analysis practice integrated into digital humanities: theoretical issues, practical applications, and methodological consequences. *Languages*, 5(1), 5.
- Ma J., Li X., Ren Y., Yang R., Zhao Q. (2021) Landmark-Based Facial Feature Construction and Action Unit Intensity Prediction. *Mathematical Problems in Engineering*, <https://www.hindawi.com/journals/mpe/2021/6623239/>.
- Mostowlansky T., Rota A. (2020) Emic and etic. *Cambridge Encyclopedia of Anthropology*, <https://www.anthroencyclopedia.com/entry/emic-and-etic>.
- Pike K.L. (1954) *Language in relation to a unified theory of the structure of human behavior, part 1*. Glendale, Calif.: Summer Institute of Linguistics.
- Plantin C. (2020) Une méthode d'approche de l'émotion dans le discours et les interactions, *SHS Web Conf.*, 81, DOI: <https://doi.org/10.1051/shsconf/20208101001>.
- Quiros-Ramirez, M.A., Onisawa, T. (2015) Considering cross-cultural context in the automatic recognition of emotions. *International journal of machine learning and cybernetics*, 6(1), pp. 119–127.
- Scherer K.R., Clark-Polner E., Mortillaro M. (2011) In the eye of the beholder? Universality and cultural specificity in the expression and perception of emotion. *International Journal of Psychology*, 46(6), pp. 401–435. <https://doi.org/10.1080/00207594.2011.626049>.
- Simon J., Bénédicte T. (2016) Le poids argumentatif des tweets multimodaux dans les récits médiatique. In *Colloque international Médias numériques et communication électronique*, Klog, pp. 227–238.
- Soysal Ö. M., Shirzad S., Sekeroglu K. (2017) Facial action unit recognition using data mining integrated deep learning. In *2017 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence (CSCI)*, pp. 437–443.
- Tenney I., Das D., Pavlick E. (2019) BERT rediscovers the classical NLP pipeline. arXiv preprint [arXiv:1905.05950](https://arxiv.org/abs/1905.05950).
- Wegrzyn M., Vogt M., Kireclioglu B., Schneider J., Kissler J. (2017) Mapping the emotional face. How individual face parts contribute to successful emotion recognition. *PloS one*, 12(5).

TROISIEME PARTIE

DECONSTRUCTION DU VISAGE ET MARQUES DU FUTUR

AVEC ALBERTO ROMELE, DARIO RODIGHIERO ET VALENTINA DE LUCA

FRAGMENTATION DES VISAGES ET DATAFICATION DU MONDE : CONSIDERATIONS ISSUES D'UNE ANALYSE QUALITATIVE–QUANTITATIVE D'IMAGES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

ALBERTO ROMELE¹ ET DARIO RODIGHIERO²

English title: Fragmentation of faces and datafication of the world: considerations from a qualitative–quantitative analysis of artificial intelligence images

Abstract: In this article, we will discuss popular images of Artificial Intelligence (AI). In particular, we will focus on stock images. Even more specifically, we will focus on stock images in which AI is represented as a face (or body), usually female or androgynous, undergoing a process of composition and decomposition into particles. It is to these images that we refer when we speak of “face fragmentation”. Our thesis will be that these images are the symptoms of a “datafication” of the world, or rather of its views or pictures. The text is developed in two sections. In the first section, we will discuss stock images of AI and account for our qualitative–quantitative analyses of 7,500 images from the catalog of Shutterstock. It is precisely these analyses that have revealed the fragmentation of faces and bodies as one of the recurring themes in AI imagery. This first section also involves a reflection on the representability of AI as such. In the second section, we will make these images the symptoms of something “epochal”, precisely of an emerging worldview or world picture. This second part also involves some reflections on the proposed method, inspired both by Erwin Panofsky’s iconology and by Georges Didi–Huberman’s critique of Panofsky’s iconology. In the conclusion, we will reflect on a seemingly secondary aspect of these images: their color and, in our case, blue.

Keywords: artificial intelligence, stock images, face, datafication, fragmentation.

¹ Université de Tübingen.

² Université de Harvard.

1. Introduction

Malgré un titre peut-être un peu trop pompeux, nous voulons dans cet article parler de quelque chose de très simple, voire de banal. En effet, notre texte traitera principalement d'images des banques d'images — dorénavant « IBI ». Les IBI sont des images pré-produites qui peuvent être achetées sur les sites web d'agences telles que Getty Images et Shutterstock, qui versent à leur tour une certaine somme à la personne qui a créé l'image. Les IBI sont généralement négligées par le débat public et la littérature scientifique, car elles sont considérées comme le « papier peint » de notre culture de consommation (Frosh 2003), p. 145. Lorsqu'elles sont prises en considération, elles sont tout simplement ridiculisées pour leur manière très stéréotypée de représenter la réalité. Il existe des collections en ligne d'IBI de femmes qui rient (on ne sait pourquoi) en mangeant une salade³, ou de femmes qui semblent avoir (on ne sait pourquoi) des difficultés à boire une bouteille d'eau sans se renverser dessus⁴.

Et pourtant, les IBI sont pratiquement partout : les brochures de remise des diplômes sont pleines de types qui ont réussi dans la vie, allongés sur des pelouses vertes ou lançant le chapeau de remise de diplôme en l'air ; les magazines regorgent d'hommes d'affaires, paraissant très occupés mais souriants, musclés sans doute mais portant des lunettes, etc. On peut d'ailleurs remarquer combien ces clichés ont contribué à importer dans nos cultures des aspects de la vie et des pratiques qui appartiennent plutôt à la société nord-américaine. On pourrait dire que l'influence des IBI est alors presque aussi forte sur nos vies que celle du cinéma hollywoodien. Pour cette raison, malgré leur banalité et leur caractère profondément kitsch, les IBI méritent toute notre attention — le même genre d'attention que des philosophes comme Adorno et Horkheimer ont porté au système cinématographique des studios d'Hollywood. Bien sûr, nous ne sommes pas les premiers à prendre conscience de l'importance des IBI, et nous pouvons recenser de plus en plus d'ouvrages, principalement

³ <https://www.thehairpin.com/2011/01/women-laughing-alone-with-salad/>.

⁴ <https://www.thehairpin.com/2011/11/women-struggling-to-drink-water/>.

anglophones, traitant de ce sujet par le prisme de la sociologie de la communication notamment⁵.

Dans notre cas, cependant, nous ne voulons traiter des IBI en général. Ce qui nous intéresse, ce sont plutôt les IBI représentant l'Intelligence Artificielle (IA). Plus précisément, nous ne nous intéressons aux IBI dans lesquelles l'IA est représentée comme un visage (ou un corps), généralement féminin ou androgyne, subissant un processus de composition et de décomposition en particules. C'est à ces images que nous faisons référence lorsque nous parlons de « fragmentation du visage ». Notre thèse est que ces images sont les symptômes d'une « datafication » du monde, ou plutôt de ses visions ou conceptions — au sens de la *Weltanschauung* (vision ou conception du monde) d'auteurs tels que Dilthey et Mannheim. La vision du monde « datafiée » est une alternative à la façon mécaniciste ou informationnelle de percevoir, d'agir et de désirer les choses dans le monde — des visions du monde qui ont dominé par le passé (Romele 2020).

Le texte est développé en deux sections. Dans la première section, nous discuterons des IBI de l'IA et rendrons compte de nos analyses qualitatives et quantitatives. Ce sont précisément ces analyses qui ont fait apparaître la fragmentation des visages et des corps comme l'un des thèmes récurrents des images de l'IA. Cette première section implique également une réflexion sur la représentabilité de l'IA en tant que telle. Dans la deuxième partie, nous ferons de ces images les symptômes de quelque chose d'« épochal », précisément d'une vision ou conception du monde émergente. Cette deuxième partie implique également quelques réflexions sur la méthode proposée, inspirées à la fois par l'iconologie d'Erwin Panofsky et par la critique par Georges Didi-Huberman de l'iconologie de Panofsky. Dans la conclusion, nous nous tournerons précisément vers Didi-Huberman (cette fois-ci ses considérations sur Fra Angelico), pour réfléchir à un aspect apparemment secondaire de ces images qui sont habituellement marginalisées dans nos considérations : leur couleur et, dans notre cas, la couleur bleue.

⁵ Frosh (2013); Aiello et Woodhouse (2016); Thurlow, Aiello et Portmann (2020).

2. Fragmentation du visage

Des disciplines telles que la philosophie des techniques et les études des sciences et technologies s'intéressent depuis longtemps aux images de la science et de la technologie. Il y a au moins deux raisons pour lesquelles ces disciplines se sont tournées vers les images. La première est que faire évoluer les images signifie faire évoluer le rôle de la technologie dans le développement de la connaissance scientifique. En bref, parler d'images a pour effet de montrer comment la science est de plus en plus et chroniquement dépendante de l'utilisation d'instruments techniques, comme les technologies qui produisent des images d'objets et de phénomènes, sans lesquelles les objets et phénomènes seraient inaccessibles à la science. La deuxième raison coïncide avec la nécessité de surmonter certaines exagérations du logocentrisme et du textocentrisme qui ont caractérisé une grande partie des sciences humaines et sociales du vingtième siècle.

Or, malgré le vif intérêt de ces disciplines pour l'imagerie, il est intéressant de noter qu'il existe également un manque. D'une part, il y a effectivement eu un intérêt pour les images produites par des scientifiques pour d'autres scientifiques, via l'utilisation, comme nous l'avons dit précédemment, d'instruments techniques. D'autre part, la production d'images scientifiques par des artistes (pensez aux impressions d'artiste), le plus souvent en collaboration avec des scientifiques, a également suscité de l'intérêt. En somme, il semble que l'attention des chercheurs se porte sur les images qui sont sous l'égide de deux régimes de vérités : celui de la référence scientifique, d'une part, et celui du goût esthétique, d'autre part. Peu importe que la référence aux choses mêmes soit acceptée de manière naïve ou qu'elle soit critiquée ; tout comme il importe peu que le goût esthétique, lorsqu'il est appliqué aux images des sciences et techniques, puisse encore être désintéressé (comme le voudrait la tradition kantienne) ou non. Le fait est que, dans les deux cas, la discussion et l'intérêt restent à l'intérieur de ces deux ordres de vérité, qu'ils soient embrassés ou niés. Mais de cette façon, entre le Scylla des images techniques de la science et le Charybde des images artistiques des sciences et techniques, ce qui ne passe pas, et qui est donc exclu, ce sont toutes les images des sciences et

de techniques qui ne sont pas produites par des scientifiques et qui n'ont aucune prétention artistique particulière. Il s'agit d'images populaires et vulgaires, artisanales plutôt qu'artistiques, qui ont une histoire qui précède et dépasse celle des seules IBI, mais qui semblent avoir leur gloire aujourd'hui précisément dans la prolifération des IBI des sciences et techniques.

Dans ce contexte, les IBI qui nous intéressent sont celles de l'IA. Avant d'entrer dans le vif du sujet, nous aimerions discuter brièvement de la représentabilité de l'IA en tant que telle. Lorsque nous parlons d'IA aujourd'hui, nous faisons surtout référence aux algorithmes d'apprentissage automatique. Or, notre idée est qu'il y a trois façons de représenter l'IA d'aujourd'hui : (1) la première consiste à représenter l'IA par l'algorithme (qui à son tour est « incarné » dans un code, dans un arbre de décision, etc.). Cependant, cette représentation est insatisfaisante, parce que représenter l'algorithme ne signifie certainement pas représenter l'IA. Cela reviendrait à dire qu'il suffit de représenter les neurones pour avoir l'esprit ou la raison devant soi ; (2) la deuxième voie passe par les technologies dans lesquelles l'IA est intégrée : drones, véhicules autonomes, robots humanoïdes, etc. Mais représenter la technologie n'est évidemment pas représenter l'IA : rien ne nous dit en fait que cette technologie est réellement pilotée par l'IA et non une simple boîte vide ; (3) enfin, la troisième voie consiste à renoncer à représenter la « chose en soi » pour se consacrer plutôt aux attentes, ou aux imaginaires. C'est là que se situent la plupart des IBI et autres représentations populaires de l'IA. Cette triple distinction est bien sûr idéal-typique (au sens de Weber), car ces trois niveaux se présentent souvent confondus entre eux. Par exemple, les lignes de code sont colorées, le drone survole des prairies vertes, le robot est parfaitement lisse et blanc, et même les images les plus abstraites font vaguement référence à ce qui existe ou est en train d'être fabriqué — un écran tactile, un réseau neuronal, etc.

Or, les chercheurs ont tendance à juger (ontologiquement, éthiquement et esthétiquement) les images de l'IA (et des technologies en général) selon qu'elles représentent ou non la « chose en soi ». D'où une tendance à préférer (1) à (2) et (2) à (3). Une image est d'autant plus vraie, bonne et esthétiquement appréciable qu'elle est plus proche de la

chose qu'elle est censée représenter, et donc plus fidèle à cette dernière. C'est ce que nous appelons le « biais référentialiste ». Néanmoins, le référentialisme fonctionne mal dans le cas des images de l'IA, parce qu'aucune de ces images ne peut vraiment se rapprocher de l'IA et lui être fidèle (comme rappelé plus haut). Notre idée n'est pas de condamner toutes les images de l'IA, mais plutôt de les sauver, précisément en renonçant au référentialisme. S'il existe une esthétique (qui, bien sûr, est aussi une éthique et une ontologie) des images de l'IA, son but n'est pas de représenter la technologie elle-même, à savoir l'IA. Il s'agit plutôt de « donner à penser » — comme nous le verrons plus bas.

Recherchez « Intelligence Artificielle » avec n'importe quel moteur de recherche. Sélectionnez l'option « images ». Il en résulte des cerveaux mi-chair, mi-circuits, des robots humanoïdes qui regardent et touchent des écrans interactifs, des lignes de code qui ondulent dans l'espace et plusieurs variantes de *La création d'Adam* de Michel-Ange à la sauce humain-robot.

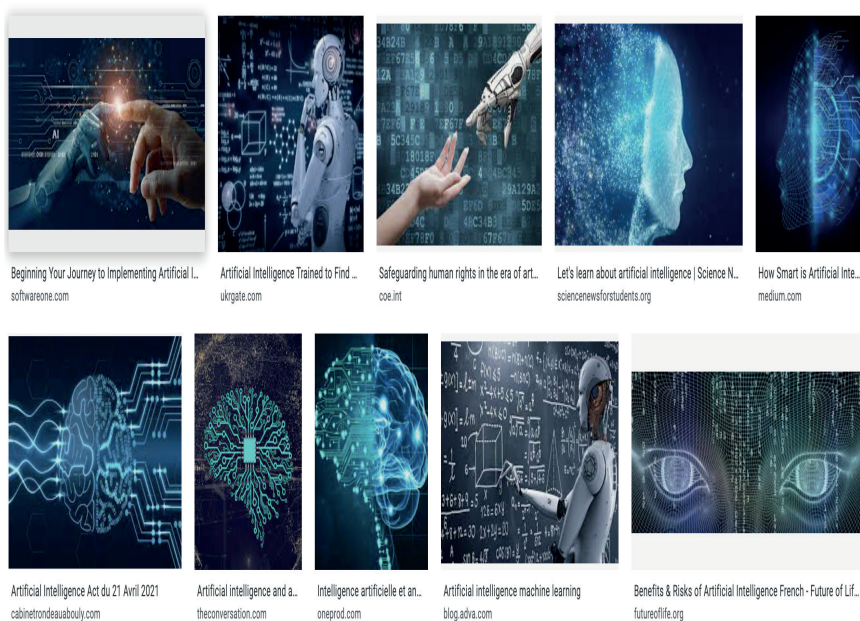


Image 1. Les dix premiers résultats de la recherche (images uniquement) « Intelligence Artificielle » via Google.

La plupart de ces images sont des IBI. On s'intéresse de plus en plus à la manière dont l'IA est représentée visuellement aujourd'hui, de façon le plus souvent inappropriée. Certaines initiatives et certains projets sont spécifiquement consacrés à ce sujet⁶. Il y a quelque temps, nous avons également commencé à collecter, via un profil Instagram appelé « ugly.ai », des IBI d'IA utilisées dans des contextes de communication et de marketing scientifiques : couvertures de livres, annonces de cours et de conférences, pages relatives à des projets de formation et de recherche, etc.⁷ Les cas les plus intéressants à cet égard sont sans doute ceux dans lesquels l'éthique de l'IA est discutée dans le contenu de la communication scientifique mais n'est manifestement pas prise en compte dans la communication visuelle de l'événement, produit, etc. Pour ne citer que trois cas, les images avec les liens en note de bas de page renvoient respectivement à la couverture de l'*Oxford Handbook of Ethics of AI*⁸, à la page (aujourd'hui désaffectée) de la plateforme européenne Futurium à partir de laquelle il était possible de télécharger les « Lignes directrices en matière d'éthique pour une IA digne de confiance »⁹ et au site du projet SHERPA¹⁰, qui se présente comme « un projet financé par l'UE analysant comment l'IA et l'analyse des *big data* ont un impact sur l'éthique et les droits de l'homme »¹¹. Nous n'avons pas la place ici de décrire ces images ni d'expliquer les raisons pour lesquelles nous pensons qu'elles sont éthiquement problématiques. Nous espérons cependant que ce texte offrira des outils qui seront utiles par la suite au lecteur qui souhaite revenir sur ces images.

Il existe des milliers d'IBI d'intelligence artificielle, certainement trop. Par exemple, le moteur de recherche Shutterstock renvoie actuellement (Janvier 2022) 404 852 résultats pour la recherche « *Artificial Intelligence* ». Afin d'aller au-delà d'une simple analyse qualitative d'un petit nombre de ces images, nous avons décidé d'utiliser certaines méthodes automatisées dans notre recherche. Tout d'abord, nous avons utilisé le crawler Shatterscape, permettant de télécharger des images et des vidéos de

⁶ Voir les deux initiatives NotMyRobots! (<https://notmyrobot.home.blog/>) et Better Images of AI (<https://blog.betterimagesofai.org/>).

⁷ <https://www.instagram.com/ugly.ai/>.

⁸ https://www.instagram.com/p/CPH_Iwmr216/.

⁹ <https://www.instagram.com/p/CPH8xoCLTm7/>.

¹⁰ <https://www.instagram.com/p/CVA9Y-dIoRv/>.

¹¹ <https://www.project-sherpa.eu/>.

Shutterstock en masse¹². Cela nous a permis d'obtenir environ 7 500 IBI d'IA que nous pensons être représentatives de l'ensemble du catalogue. Ensuite, nous avons utilisé PixPlot, un outil développé par le laboratoire d'humanités numériques de l'université Yale¹³. PixPlot permet de visualiser de grandes collections d'images dans une scène WebGL interactive. Chaque image est traitée par réseau de neurones convolutif entraîné sur ImageNet 2012, et projetée dans un collecteur bidimensionnel avec l'algorithme UMAP¹⁴ (*Uniform Manifold Approximation and Projection*) afin que les images similaires apparaissent proches les unes des autres. Le résultat est accessible via le lien dans la note de bas de page¹⁵.



Image 2. Notre catalogue d'images sur PixPlot.

¹² <https://github.com/chuanenlin/shutterscrape>.

¹³ <https://dhlabs.yale.edu/projects/pixplot/>.

¹⁴ [https://arxiv.org/abs/1802.03426#:~:text=UMAP%20\(Uniform%20Manifold%20Approximation%20et,applique%20aux%20donn%C3%A9es%20du%20monde%20r%C3%A9el](https://arxiv.org/abs/1802.03426#:~:text=UMAP%20(Uniform%20Manifold%20Approximation%20et,applique%20aux%20donn%C3%A9es%20du%20monde%20r%C3%A9el).

¹⁵ <https://rodighiero.github.io/AI-Imaginary/#>.

3. Fragmentation du visage

Les IBI d'IA ont été divisées automatiquement par l'algorithme en dix groupes, que nous avons étiquetés comme suit : (1) arrière-plan, (2) robots, (3) cerveaux, (4) visages et profils, (5) laboratoires et villes, (6) dessins au trait, (7) Illustrator, (8) personnes, (9) fragments, et (10) diagrammes. Par ailleurs, PixPlot ne propose pas d'étiquetage automatique des clusters, ni n'explique les raisons pour lesquelles les images ont été divisées selon ces clusters. Le travail d'étiquetage a été alors un travail déductif réalisé manuellement sur la base de quelques intuitions sur le fonctionnement de l'outil. Il est à noter qu'un algorithme d'IA (celui de PixPlot) a ici pour tâche de reconnaître et de catégoriser les images de l'IA. En effet, l'IA sélectionne toujours ses propres représentations visuelles : les IBI sont achetées via des moteurs de recherche disponibles sur les sites des agences de banques d'images. Les images les plus vendues sont celles qui ressortent parmi les premiers résultats, selon la logique algorithmique à laquelle le PageRank de Google nous a habitués. De cette manière, les producteurs d'IBI sont poussés à produire des images d'IA qui auront potentiellement du succès selon cette logique. On pourrait spéculer, mais sans aller plus loin ici, que la récurrence de quelques thèmes, par rapport à la grande quantité d'IBI de l'IA existantes, est également une conséquence de cette logique algorithmique. Pour compliquer encore la scène, on pourrait dire qu'un algorithme comme PixPlot trouve des similitudes entre les images en les réduisant à un vecteur de pixels, ce qui n'est alors rien d'autre que le même processus de fragmentation qui est l'autre thème, avec les IBI, de cet article.

Nous ne pouvons et ne voulons pas décrire ici tous les clusters. Nous voulons plutôt nous concentrer sur le numéro (9), les fragmentations. Ces fragmentations (« dispersions » serait un autre terme pour nommer ce cluster) ne concernent pas exclusivement les visages, mais aussi les corps, l'environnement, etc. Nous avons sélectionné, en note de bas de pages, quelques images qui nous semblent représentatives du cluster (9)¹⁶. Sans les décrire en détail, on peut dire qu'il s'agit d'images

¹⁶ Par exemple, <https://rodighiero.github.io/AI-Imaginary/data/originals/particle-digital-face-concept-design-260nw-1040364190.jpg> ; <https://rodighiero.github.io/AI-Imaginary/data>

ambiguës, dans le sens où elles suggèrent deux choses en même temps. D'une part, elles suggèrent l'idée d'une machine qui devient finalement quasi-consciente et quasi-humaine. Une série de particules, de pixels ou de voxels sont composés en un visage d'apparence humaine, généralement androgyne ou féminin. Le regard est presque toujours ailleurs, généralement vers la droite, suggérant un temps à venir — il est intéressant de remarquer que, lorsque le regard engage le spectateur, comme c'est le cas avec l'une des images dont le lien est dans la note, le ton devient menaçant. En regardant le spectateur, la machine le confronte directement. D'autre part, les mêmes images (certaines plus clairement que d'autres) suggèrent une fragmentation de l'être humain, de son visage et de son corps, qui deviennent, pour ainsi dire, des machines quasi-numériques. Les couleurs sont aseptisées, entre le blanc et le bleu, comme c'est le cas de la plupart des IBI d'IA et d'autres technologies émergentes, telles que le *cloud computing* ou l'informatique quantique. Ces images suggèrent le passage de l'humain à la machine et inversement. Il s'agit d'une imagerie courante en matière d'IA aujourd'hui : pensez à l'utilisation, souvent entre guillemets, de termes habituellement réservés aux humains et aux êtres vivants tels que « autonome », « créatif », « intelligent » et « moral ». Fossa (2021) a parlé d'« extension sémantique » précisément pour indiquer l'habitude d'utiliser des mots du domaine de la vie pour décrire des êtres artificiels en utilisant des guillemets et autres. Dans notre cas, on pourrait parler d'« extension visuelle ». Une telle fragmentation des visages et des corps, qui est aussi une datafication et une binarisation de ceux-ci, soulève bien sûr de nombreuses questions éthiques, sociales et politiques. On pense à cet égard, pour ne citer qu'un exemple, à la résurgence d'approches pseudo-scientifiques qui ressemblent beaucoup à la phrénologie lombrosienne¹⁷. Toutefois, ce n'est pas ce dont nous voulons parler ici.

Notre thèse est qu'en montrant le passage de la machine à l'humain (et vice versa) à travers des processus de (dé)fragmentations, ces images suggèrent que les fragments, particules, pixels ou voxels constituent l'ontologie commune de l'humain e de la machine — et finalement du

/originals/man-face-pixel-dispersion-effect-26onw-424934146.jpg ; <https://rodighiero.github.io/AI-Imaginary/data/originals/artificial-intelligence-ai-deep-learning-26onw-1056809690.jpg>.

¹⁷ À cet égard, on peut rappeler le travail critique mené par Crawford et Paglen (2019).

monde, ce qui justifie d'ailleurs que le cluster (9) ne concerne pas seulement les visages et les corps. Dans leur extrême simplicité, leur popularité et leur vulgarité, ces IBI sont alors porteuses d'une véritable vision ou conception du monde, ce que l'on appelle précisément une vision du monde « datafiée ».

4. La datafication du monde

Avant de parler de datafication du monde, un détour méthodologique s'impose. La thèse de la vision du monde « datafiée » s'inspire ici des travaux de Panofsky dans le domaine de l'iconologie ainsi que de ses thèses sur l'*habitus* ou « habitude mentale » du XII–XIII siècle. Célèbre est l'exemple, dans l'introduction de ses *Essais d'iconologie* (1967a), d'un monsieur levant son chapeau pour saluer un ami. Panofsky utilise cet exemple pour identifier trois niveaux d'observation et d'interprétation d'une œuvre d'art : (1) un niveau perceptif, dans lequel on identifie dans ce geste une simple série de couleurs, de lignes et de formes ; (2) un niveau dans lequel on reconnaît dans ce geste une salutation. Déjà dans (1) il y a une forme de signification, dans le sens qu'au moment où nous reconnaissons dans ces couleurs, lignes et formes un objet (le chapeau) et un geste (lever le chapeau), nous avons dépassé les limites de la perception formelle et sommes entrés dans la signification. Mais dans le cas de (2), nous entrons dans un niveau de signification supérieur, que nous pouvons appeler secondaire ou conventionnel, voire social. En effet, pour comprendre la signification de ce geste, il faut connaître non seulement le monde pratique des objets et des événements, mais aussi le monde « plus que pratique » des coutumes et des traditions culturelles typiques d'une certaine civilisation ; (3) un niveau « intrinsèque » ou « de contenu » qui nous fait passer de l'iconographie à l'iconologie : à ce niveau, les éléments les plus spécifiques (comment ce monsieur a-t-il soulevé son chapeau exactement ?) et les plus généraux seront mis en avant. Au niveau (3) s'achève l'histoire de l'art, qui consiste à voir dans une seule œuvre d'art le style et l'*habitus* d'une époque, les principes sous-jacents qui déterminent son existence.

L'iconologie de Panofsky dépasse les limites de l'histoire de l'art pour s'appliquer à toutes les expressions culturelles d'une époque. Par exemple, dans *Architecture gothique et scolastique* (Panofsky 1967b), il avance l'hypothèse qu'entre 1130–1140 et 1270, on peut observer un lien particulier entre l'art gothique et la philosophie scolastique. Ce lien est à la fois plus concret qu'un simple parallélisme, mais aussi plus général qu'une influence directe des scolastiques sur les peintres, sculpteurs, et les architectes. La relation entre les deux n'est pas une relation de cause à effet (selon laquelle, par exemple, les architectes étaient des lecteurs assidus de traités scolastiques), mais une relation de diffusion. C'est précisément cette diffusion que Panofsky appelle *habitus* ou *habitude mentale*. L'*habitus mental* que partagent les architectes gothiques et les philosophes scolastiques, ainsi que leurs œuvres, a pour base une confiance renouvelée dans la raison et dans sa capacité à prouver tout ce qui peut être déduit des principes autres que ceux de la foi. En particulier, Panofsky identifie trois éléments ou principes de similarité entre l'architecture gothique et les textes scolastiques : (1) la totalité ou la numérotation suffisante, (2) l'arrangement selon un système homologue de parties et de parties de parties, et (3) le caractère distinctif et le pouvoir de déduction.

La méthode panofskienne a été fortement critiquée par Didi-Huberman en ce qui concerne l'art et, plus généralement, les images. La thèse de Didi-Huberman est que l'histoire de l'art dont nous venons et dans laquelle nous sommes aujourd'hui, est encore essentiellement d'inspiration kantienne, et plus précisément néo-kantienne, au point que l'on peut parler d'un « art dans les limites de la simple raison cognitive ». La responsabilité de cette situation serait attribuée précisément à Panofsky, et plus précisément à Panofsky qui a quitté l'Allemagne pour se rendre aux États-Unis. Didi-Huberman prend en considération les deux versions de l'article dans lesquelles est présenté l'exemple — pris à Mannheim — du gentleman soulevant son chapeau : la version de 1932 en allemand, et la version de 1939 en anglais¹⁸. Déjà dans la version du 1932 Didi-Huberman relève un

¹⁸ La version de 1939, transformée deux fois en 1955 et 1962, est celle qui figure dans l'introduction des *Essais d'iconologie*. La version de 1932, publiée dans la revue *Logos* (XXI) sous

certain nombre de termes, tels que « région suprême » et « sens de l'essence », censés indiquer le but ultime de l'histoire de l'art — termes également influencés par Mannheim et ses considérations sur les visions du monde. Néanmoins, la réalisation de ce projet de synthèse est toute autre en 1932, car elle encore, par rapport à la version « domestiquée » du 1939, « inquiète, traversée par quelque chose qui n'était pas du tout une pédagogie, mais bien une force questionnante, ... ; et très authentiquement philosophique » (Didi-Huberman 1990), p. 123. De l'Allemagne aux États-Unis, ce qui meurt, c'est l'antithèse au profit de la synthèse optimiste, positive et même positiviste.

En bref, Panofsky est l'héritier, dans le domaine de l'histoire de l'art, du transcendantalisme Kantien et plus précisément de son historicisation/culturalisation (en Allemagne, pensons à Cassirer) et de sa socialisation (en France, pensons à Durkheim) au début du XXème siècle. La thèse de Didi-Huberman est que cette historicisation, cette culturalisation et cette socialisation du transcendantalisme de Kant n'ont pas suffi, chez Panofsky comme chez Cassirer, Durkheim, Mauss et même Bourdieu, à surmonter la tentation synthétique qui est au cœur de la pensée de Kant. D'une part, Didi-Huberman reconnaît la différence de l'historicisme de Panofsky par rapport à l'apriorisme kantien, ainsi que par rapport à une certaine interprétation psychologisante de Kant. D'autre part, il pense qu'en fin de compte, Panofsky a simplement remplacé un universalisme (transcendental ou psychologisant) par un autre, de nature historique.

Si la critique de Didi-Huberman est valable, alors toute tentative de déduire de quelques images, telles que celles considérées dans la section précédente, une vision ou une image complète du monde serait un acte de synthèse non moins répréhensible que celui de Panofsky — avec la circonstance aggravante d'être certainement plus grossier que les analyses fines de Panofsky. Une réponse à ce véritable problème méthodologique vient toutefois de Didi-Huberman lui-même. Dans la dernière section du livre qui nous intéresse ici, il avance sa proposition, qui consiste grosso modo à reconnaître le travail du négatif

le titre « Zum Problem der Beschreibung und Inhaltsdeutung von Werken der bildenden Kunst », a ensuite été incluse dans Panofsky (1976).

dans l'image, c'est-à-dire à privilégier le symptôme (ou le lapsus) sur le signe et le discours positif qu'une œuvre d'art met en avant. Au lieu de la synthèse, il faut voir ce qui fait que la synthèse est toujours incomplète, pour ne pas dire impossible : « notre hypothèse est au fond très banal et très simple : dans un tableau de peinture figurative, “ça représente” et “ça se voit” — mais quelque chose, quand même, s'y montre également, s'y regarde, nous y regarde » (Didi-Huberman 1990), p. 189. Il parle également de « trace » et de « reste », faisant vaguement référence, dans une note de bas de page, au paradigme indiciaire de Carlo Ginzburg, avec lequel il dit toutefois ne pas être entièrement d'accord (Didi-Huberman 1990), p. 191 n. 44. Enfin, il reconnaît le génie de Panofsky qui, au niveau de l'iconologie, aurait ouvert la voie au symptôme pour la refermer aussitôt après, faisant du symptôme non pas quelque chose d'irréductible mais le réduisant au document d'une vision ou d'une conception du monde (Didi-Huberman 1990), p. 201.

Notre simple proposition méthodologique consiste à se situer à mi-chemin entre Panofsky et Didi-Huberman, ce qui consisterait à utiliser les concepts de symptôme, de trace et de reste pour proposer une épistémologie encore positive, mais fragile, une synthèse ni absolue ni impossible, mais toujours ouverte. Il s'agirait d'une épistémologie de la trace et de l'indice, à l'instar du paradigme indiciaire qui, selon Ginzburg, est au cœur des sciences humaines et sociales, et que les sciences dures semblent aujourd'hui de plus en plus enclines à suivre. Cela signifie que, dans la mesure où nous utilisons quelques images pour montrer toute une vision ou une conception du monde, nous ne voulons pas fermer la porte à d'autres images et productions culturelles, tout comme nous ne voulons pas fermer la porte à d'éventuelles corrections et rectifications, voire à des mouvements qui concernent la vision même du monde que nous dessinons et redessinons continuellement. Soit dit en passant, nous pensons que la proposition de Didi-Huberman est moins éloignée de celle de Panofsky et de tous ceux qui ont travaillé sur l'historicisation et la socialisation du transcendantalisme kantien que Didi-Huberman ne veut bien l'admettre. La différence entre les deux perspectives réside, si tant est qu'il y en ait une, dans l'accent : un accent mis sur l'impossibilité de la

synthèse dans le cas de Didi–Huberman (qui, cependant, ne cesse de synthétiser, par exemple en faisant du lapsus et du symptôme la première unité d’une méthode, comme Freud l’avait déjà fait) et sur la possibilité de la synthèse malgré tout dans le cas de Panofsky et, avec lui, de Cassirer, Durkheim, Bourdieu, etc. (qui, après tout, ne cessent de poser des limites temporelles et spatiales à toute synthèse, laquelle est toujours relative à une culture, une époque, une classe sociale, etc.) Afin d’expliquer ce qu’est pour nous une vision du monde « datafiée », nous nous référons ici au livre de l’architecte Mario Carpo (2017) sur le « deuxième tournant numérique ». Son approche est fascinante précisément parce qu’elle rappelle dans une certaine mesure celle de Panofsky : la confirmation de sa thèse provient d’une comparaison entre différents domaines culturels, tels que le design industriel, l’architecture et la philosophie¹⁹. Selon Carpo, l’essence du deuxième tournant numérique peut être résumée par la devise « Search, Don’t sort ». « Cherchez, *ne trie* pas. Utilisez la recherche Google pour trouver le *message exact* » (en gras dans l’original) était le *slogan* sous le logo de Gmail lorsque le service a été lancé en 2004. En fait, Gmail a été le premier service de courrier électronique à rendre le texte intégral de tous les messages électroniques, qu’ils soient envoyés ou reçus, consultables par mots et par chiffres. Selon Carpo, cela suggère que la recherche automatisée de texte intégral par mots ou par chiffres sur un corpus entier de sources, laissé brut et non trié, est un outil de recherche plus puissant que le processus manuel traditionnel consistant à trier d’abord les éléments par sujet, puis à les rechercher dans leurs dossiers respectifs. En d’autres termes, face à l’opulence des données à notre disposition, la meilleure solution est de déléguer à une machine, un algorithme, la tâche de trouver pour nous un chemin personnalisé, partiel et éphémère d’ordre et de sens. Les structures arborescentes sont faites pour les esprits et les souvenirs humains. Mais les ordinateurs fonctionnent différemment.

¹⁹ Il existe toutefois une différence importante. Carpo a tendance à lire les transformations de l’architecture et du design comme le résultat de certaines inventions techniques, notamment numériques. De cette façon, son discours est parfois déterministe. Nous préférons une perspective à la Panofsky, qui se contente d’observer des « aires de famille » qui ne peuvent être réduites à une simple relation de cause à effet.

Cette nouvelle perspective, selon Carpo, est devenue visible dans le design et l'architecture contemporains. Pour lui, la courbe spline (l'une des innovations des premiers systèmes de CFAO) est en quelque sorte le meilleur exemple de la « logique des petites données » (une logique que l'on pourrait qualifier d'informationnelle et linéaire) du premier style numérique des années 1990. Carpo n'omet pas de noter l'influence de Deleuze et de sa notion de « pli » dans le développement de ce style curviligne. Le pli de Deleuze est en fait une courbe mathématique qu'il compare aux fonctions continues et à l'invention du calcul différentiel par Leibniz. De même, les modéliseurs de spline sont des outils capables de traduire n'importe quel groupe aléatoire de points en lignes parfaitement lisses et courbes. Ainsi, une spline est la ligne la plus lisse reliant un certain nombre de points fixes. Les modéliseurs de spline ont été importés, par le biais des travaux de Pierre Bézier et de Paul de Casteljau pour Renault et Citroën, dans l'architecture de Frank Gehry et de son cabinet d'architecture de Los Angeles. Des œuvres telles que le Peix de Barcelone et le musée Guggenheim de Bilbao sont des icônes du premier style architectural à commande numérique. Ces dernières années, l'architecture de Zaha Hadid a porté ce style curviligne, logarithmique et informationnel à sa plus haute expression. Elle a contribué à l'établissement d'un style spécifique appelé « paramétrisme », qui s'appuie sur des programmes, des algorithmes et des ordinateurs pour manipuler des équations mathématiques à des fins de conception. Selon M. Carpo, ce type de

« Architecture et de conception axée sur les petites données » est désormais dépassé par l'utilisation des *big data* et des algorithmes d'intelligence artificielle pour montrer la discrétisation désordonnée de la nature telle qu'elle est, à l'état brut, sans la médiation ou le raccourci d'une notation mathématique élégante et rationalisée. Les nuages de points désordonnés et les unités volumétriques de conception et de calcul qui résultent de ces processus sont aujourd'hui de plus en plus souvent montrés dans leur état apparemment disjoint et fragmenté ; et le style qui résulte de ce mode de composition est souvent appelé voxelisation, ou voxelation (Carpo 2017), chapitre 2.7.

Parmi les différents exemples proposés par Carpo figurent les modèles de chaises, de Philippe Morel d'EZCT Architecture & Design, créés à l'aide d'algorithmes génétique. Initialement présentées lors de l'exposition ArchiLab 2013 à Orléans, elles ont été parmi les premières manifestations de cette nouvelle approche, qui inclut désormais le travail d'architectes, designers et artistes tels que Alisa Andrasek et Jose Sanchez, Marcos Cruz et Marjan Colletti, Andrew Kudless, David Ruy et Karel Klein, Jenny Sabin et Daniel Widrig.



Image 3. EZCT Architecture & Design Research « Modèle test multi chargement “Bolivar” — 320 après 320 générations (32 000 évaluations structurelles) ». Prototype de la série « Computational chair design using genetic algorithms »²⁰.

On pourrait alors proposer une analogie avec les trois éléments ou principes proposés par Panofsky en affirmant que la vision du monde « datafiée » repose également sur trois principes : (1) un principe d'émergence, selon lequel le sens est toujours le résultat d'un ordre partiel émergent plutôt que d'une structure dans laquelle les exceptions sont exclues par principe ; (2) un principe d'instabilité, selon lequel les agrégations et les séparations entre parties sont toujours incertaines : de nouvelles données peuvent entrer dans le calcul algorithmique, et les algorithmes eux-mêmes sont modifiés et changent avec le temps ; (3)

²⁰ <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cdLqjpr>.

un principe de déduction sans connaissance des causes et des règles (c'est-à-dire sans force déductive). On pense à la manière dont les algorithmes d'apprentissage automatique, comme c'est le cas pour PixPlot, sont capables de réduire une quantité énorme de dimensions (dans le cas de PixPlot, il y en a 2 048) — les humains n'ayant plus qu'à effectuer une seule tâche, souvent vaine, celle de reconstituer rétrospectivement le parcours effectué par l'algorithme. D'un point de vue visuel, dans la vision du monde basée sur les données, les lignes (il est bon de rappeler que le rhizome de Deleuze n'était constitué que de lignes sans points) sont de moins en moins importantes, et de plus en plus importantes sont les points, les données, les pixels, les voxels.

5. Conclusion: nel blu dipinto di blu

Dans la conclusion, nous aimerions revenir sur la question spécifique des IBI de l'IA. Il est courant de penser que les meilleures images d'IA sont celles qui sont les « plus précises ». Notre hypothèse est plutôt qu'aujourd'hui, en ce qui concerne l'IA, nous avons grandement besoin d'images « pensives ». Ce terme est tiré de Jacques Rancière (2008), selon lequel une image est pensive dans la mesure où elle est capable de rassembler différents régimes d'expression sans jamais les synthétiser. En d'autres termes, une image est pensive dans la mesure où elle forme des métaphores toujours ouvertes et jamais épuisées selon différents plans spatiaux et temporels. Dans le langage de Didi-Huberman, on pourrait dire que les IBI de l'IA ne donnent pas à penser parce que leur sens est épuisé dans le signe et qu'il ne reste aucune marge pour le reste, la trace ou le symptôme. L'ostension est, pour ainsi dire, absolue et rien ne semble être refusé au spectateur — mais, de cette façon, rien n'est donné à penser au spectateur.

Cela apparaît clairement, par exemple, dans la prédilection pour la couleur bleue. Au début de *Devant l'image*, Didi-Huberman commente longuement l'Annonciation de Fra Angelico peinte en 1440 dans la cellule 3 du couvent de San Marco à Florence. Selon lui, une lecture panofskyenne de cette œuvre ne peut que décevoir : l'histoire (le sens) racontée est pauvre et maigre. Fra Angelico se pose, en effet, à

l'antithèse de la peinture italienne du XVe siècle qui tirait de la *varietà* (détails apocryphes, fantaisies illusionnistes, espaces complexes, accessoires quotidiens, etc.) une de ses qualités saillantes. C'est pourquoi les historiens de l'art font souvent de Fra Angelico un peintre sommaire, naïf et « béat » — dans un sens négatif — ou un mystique regardant l'invisible et l'ineffable. La thèse de Didi-Huberman est qu'il existe une alternative qui « se fonde sur l'hypothèse générale que les images ne doivent pas leur efficacité à la seule transmission du savoirs — visibles, lisibles ou invisibles — mais qu'au contraire leur efficacité joue constamment dans l'entrelacs, voire l'imbroglia de savoirs transmis et disloqués, des non-savoirs produits et transformés » (Didi-Huberman 1990), p. 25. Il insiste avant tout sur le blanc présent dans la fresque et qui se répand dans la cellule dans laquelle la fresque a été peinte. Ce blanc n'est pas rien, un manque, mais c'est quelque chose : « il n'est pas *visible* au sens d'un objet exhibé ou détourné ; mais il n'est pas *invisible* non plus, puisqu'il impressionne notre œil, et fait bien plus que cela. Il est matière. Il est un flot de particules lumineuses dans un cas, un poudroïement de particules calcaires dans l'autre. Il est une composante essentielle et massive dans la présentation picturale de l'œuvre. Nous disons qu'il est *visuel* » (Didi-Huberman 1990), p. 26. Didi-Huberman n'hésite pas à qualifier ce blanc de « symptôme », c'est-à-dire « le nœud de rencontre tout à coup manifesté d'une arborescence d'associations ou de conflits de sens » (Didi-Huberman 1990), p. 28. En somme, le blanc, loin d'être un manque, est quelque chose qui, dans l'œuvre de Fra Angelico, même s'il n'est pas du côté du signe, dit et donne à penser. En particulier, ce que le blanc dans Fra Angelico dit, c'est le sens même de l'Annonciation, qu'Albert le Grand et ses disciples considéraient non seulement comme un événement unique, mais aussi comme une « floraison absolument extravagante de sens inclus ou associés, de rapprochements virtuels, de mémoires, de prophéties touchant à tout, depuis la création d'Adam jusqu'à la fin des temps, de la simple forme de la lettre M (l'initiale de Marie) jusqu'à la prodigieuse construction des hiérarchies angéliques » (Didi-Huberman 1990), p. 29. Le blanc de Fra Angelico est un moyen de figurer le mystère de l'Incarnation, précisément parce que ce blanc, comme l'Incarnation, se trouve toujours ailleurs que dans la présence du signe.

Comme nous le disions, l'utilisation massive de la couleur bleue dans les IBI de l'IA signale un problème éthique et politique : celui du manque de pensivité de ces images, ou encore l'incapacité de la couleur bleue à ouvrir des voies de signification multiples comme le fait la couleur blanche chez Fra Angelico. Au contraire, l'utilisation de la couleur bleue finit par fermer, restreindre et même « anesthésier » — de manière similaire à ce que les sociologues des sciences et techniques appellent *lock-in*, mais qui ici n'est plus compris en termes techniques, économiques ou matériels, mais en termes d'images et de formes symboliques qui, incarnées dans des expressions culturelles, ont des effets concrets à la fois sur les attentes de sens et sur les processus d'innovation.

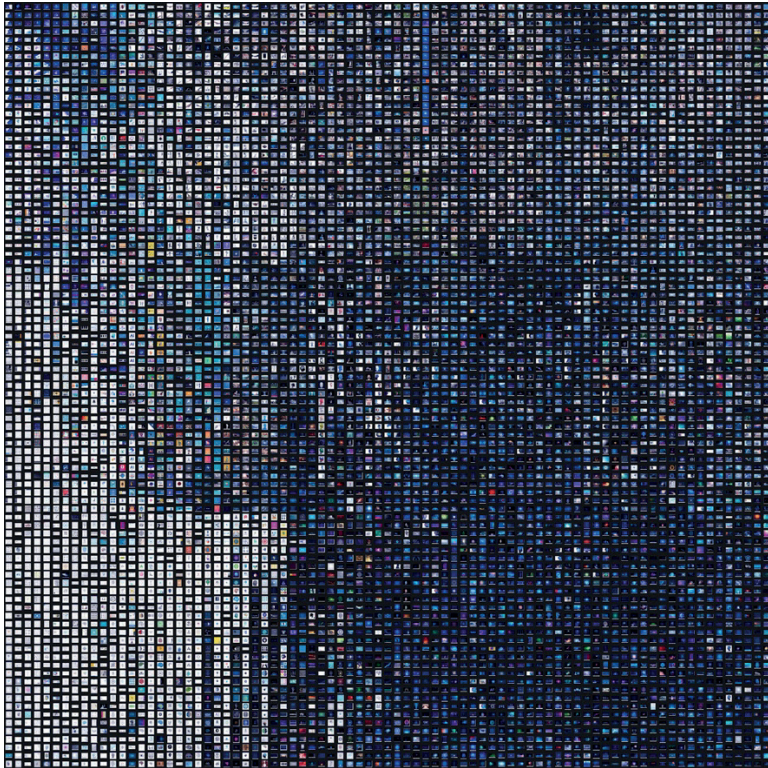


Image 4. Domination du bleu (et du blanc)²¹ dans les IBI de l'IA.

²¹ Le blanc, bien qu'abondant, n'est certainement pas le blanc de Fra Angelico. Pour une réflexion sur l'utilisation du blanc dans les représentations de l'IA, voir Cave et Dihal (2019).

Michel Pastoureau (2000) propose une histoire de la couleur bleue dont il distingue plusieurs phases: une première phase, jusqu'au XIIe siècle, où la couleur est presque totalement absente ; une explosion du bleu entre le XIIe et le XIIIe siècle (on pense aux vitraux de nombreuses cathédrales gothiques) ; une phase morale et noble du bleu (où il devient la couleur de la robe de Marie et des rois de France) ; et enfin, une popularisation du bleu, qui commence avec le Jeune Werther et Madame Bovary et se termine avec l'industrie du blue-jean Levi's et la société IBM, que l'on appelle d'ailleurs le Big Blue. Aujourd'hui encore, le bleu est la couleur statistiquement préférée dans le monde. Selon Pastoureau, le succès du bleu n'est pas l'expression d'une impulsion, comme ce pourrait être le cas pour le rouge. On a plutôt l'impression que le bleu est aimé parce qu'il est paisible, apaisant et anesthésiant. Ce n'est pas une coïncidence si le bleu est la couleur utilisée par les institutions supranationales telles que l'ONU, l'UNESCO et la Communauté européenne, ainsi que par Facebook et Meta, bien sûr. En Italie, la police est bleue, c'est pourquoi les policiers sont dédaigneusement appelés les Schtroumpfs.

À notre avis, l'utilisation du bleu dans les IBI d'IA a précisément, sinon une fonction, du moins un effet anesthésiant. Au lieu d'ouvrir un débat public sur l'IA et même à des formes de « mésentente » (Rancière 2007), ils finissent par fermer, calmer et résigner. L'utilisation du bleu dans les IBI d'IA est, en somme, diamétralement opposée à l'utilisation du blanc par Fra Angelico.

En passant de la figure des images (les fragmentations du visage) à un élément du fond (le bleu), nous faisons un geste similaire à celui de Didi-Huberman (2009) qui, dans son analyse de la fresque *Noli me tangere* de Fra Angelico (toujours à San Marco), regarde quelques taches rouges dans le jardin peint. Ces taches rouges ne sont pas, selon Didi-Huberman, de simples fleurs, car elles sont dessinées de la même manière que Fra Angelico dessine les stigmates sur les pieds et les mains du Christ. Les taches rouges sont une extension des stigmates du Christ. Le Christ est donc représenté dans l'acte emblématique de semer ses stigmates dans le jardin du monde terrestre, juste avant d'aller rejoindre la main droite de son père au Ciel. Pour Didi-Huberman, c'est précisément dans le fond et non pas dans la figure que se trouve le

véritable message de la fresque de Fra Angelico, qui n'est autre que le mystère de l'Incarnation — ce qui justifie également le blanc utilisé par le peintre que nous avons considéré plus haut. En ce qui nous concerne, cependant, nous ne voulons pas absolutiser le fond au détriment de la figure. Nous soutenons plutôt que le fond confère une nouvelle force à la figure — il s'agit là encore d'une sorte d'équilibre entre Panofsky et Didi-Huberman. Il arrive donc que ces IBI qui représentent l'IA et sa relation avec nous et le monde en termes de fragmentation, finissent par sembler évidentes, dans le sens où ce qu'elles véhiculent, une vision ou conception du monde axée sur les données, prend un caractère inéluctable.

Références bibliographiques

- Aiello G. et A. Woodhouse (2016) *When Corporations Come to Define the Visual Politics of Gender : the Case of Getty Images*, "Journal of Language and Politics", 15/3, pp. 352–368.
- Alloa E. (2021) *Looking Through Images*, Columbia University Press, New York.
- Carmo M. (2017) *The Second Digital Turn*, The MIT Press, Cambridge (MA) (édition Kindle).
- Cave S. et K. Dihal (2020) *The whiteness of AI*, "Philosophy & Technology", 33, pp. 685–703.
- Crawford K. et T. Paglen (2019) *Excavating AI : the Politics of Images in Machine Learning Training Sets*, <https://excavating.ai/>.
- Didi-Huberman G. (2009) *Fra Angelico : dissemblance et figuration*, Flammarion, Paris.
- Didi-Huberman G. (1990) *Devant l'image : questions posées aux fins d'une histoire de l'art*, Gallimard, Paris.
- Fossa F. (2021) *Artificial Agency and the Game of Semantic Extension*, "Interdisciplinary Science Review", 46, pp. 440–457.
- Frosh P. (2003) *The Image Factory : Consumer Culture, Photography, and the Visual Content Industry*, Berg, Oxford.
- Frosh P. (2013) *Beyond the Image Bank : Digital Commercial Photography*, in M. Lister (ed.), *The Photographic Image in Digital Culture*, Routledge, New York et Londres, pp. 131–148.

- Panofsky E. (1976), *La perspective comme forme symbolique*, Les éditions de Minuit, Paris.
- Panofsky E. (1967a), *Essais d'iconologie : thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, Gallimard, Paris.
- Panofsky E. (1967b), *Architecture gothique et scholastique*, Gallimard, Paris.
- Pastoureau M. (2000) *Bleu : histoire d'une couleur*, Seuil, Paris.
- Rancière J. (2008) *Le spectateur émancipé*, La fabrique, Paris.
- Rancière J. (2007) *La méésentente : politique et philosophie*, Galilée, Paris.
- Romele A. (2022) *Images of AI : a Blind Spot in AI Ethics*, "Philosophy & Technology", 35, pp. 1–19.
- Romele A. (2020) *The Datafication of the Worldview*, "AI & Society" : 1–10.
- Thurlow C., G. Aiello et L. Portmann (2020), *Visualizing Teens and Technology : A Social Semiotic Analysis of Stock Photography and News Media Imagery*, "New Media & Society", 22/3, pp. 528–549.

DE-VISAGES, ŒUVRES ET FIGURES DU CORPS : VERS DE NOUVELLES SIGNATURES ?

VALERIA DE LUCA¹

English title: Un-visages, works and figures of the body: towards new signatures?

Abstract: The future of the face is part of a more general questioning of the tension between visibility and invisibility of images and their “contents”. Images are increasingly subject to the algorithmic capitalization of the number, which determines their quantitative modalities of circulation. As we will try to show, certain collective and participative artistic practices seem to problematize from a semiotic point of view the relation between the face, the digital (and artistic) identity, and the signature in the era of the distributive image. In this perspective, we will try to highlight the continuity between the face, the silhouette —and a fortiori, the body-envelope— and the identity of subjects. In particular, the exam of CVDazzle masks and Paolo Cirio’s performances will show the heuristic potential of the nexus between what we call *dé-visages*, the transparency/opacity dialectic, and the aesthetic/performative devices.

Keywords: semiotics, facial recognition, performance, transparency, Paolo Cirio.

1. Introduction

Le thème fédérateur du *futur du visage* implique tout d’abord de s’interroger sur la nature même du ou des visages dont ce futur est à examiner, à bâtir ou à préserver. Il s’inscrit dans un questionnement plus général sur la tension entre visibilité et invisibilité des images et de

¹ Université de Limoges.

leurs « contenus », qui s'avère de plus en plus soumis à une sorte de *capitalisation du nombre* — de type algorithmique et relatif aux modalités quantitatives de circulation des images —, celle-ci étant en position de surplomb vis-à-vis des marges démocratiques d'émancipation d'une surveillance numérique au maillage toujours plus étroit.

Si l'on se tourne vers certains procédés artistiques, le traitement des visages-images peut être sémiotiquement abordé en tant que *dispositif* dans une *situation performative*, à savoir dans sa relation à des *œuvres* qui ne sont pas telles à proprement parler. Certaines pratiques artistiques collectives et participatives semblent problématiser du point de vue sémiotique la relation entre le visage, l'identité numérique (et artistique) et la *signature* à l'ère du *décollement de l'image d'elle-même* et de *l'image distributive* (Le Brun et Armanda, 2021).

Dans cette perspective, on cherchera à relever la continuité entre le visage, la silhouette — et *a fortiori*, le corps-enveloppe — et l'identité de ce que, ou mieux, de celles et ceux qui *font œuvre*. Cela implique également de s'interroger sur les transformations que les gestes d'inscription subissent à cause de l'écriture algorithmique, et sur la *transparence* des outils permettant ces mêmes gestes d'inscription.

Dans un premier temps, on examinera certains exemples issus de l'« hacktivisme » qui oscillent entre un pôle de *simulation/dissimulation* du visage et un pôle de *figuralisation* de celui-ci ; dans les deux cas, il s'agit de projets visant soit à déjouer les technologies de reconnaissance faciale, soit à s'approprier et à renverser ces technologies en s'infiltrant dans leurs propres failles. Cette revue d'exemples nous permettra d'esquisser la proposition d'une *lecture physionomique et figurale* du rôle (polémique) du visage vis-à-vis de la société de la surveillance, qui chercherait finalement à rapprocher la *pattern discrimination* et la *pattern recognition* (Apprich, Kyong Chun, Cramer et Steyerl 2018) des processus de la perception humaine.

Ensuite, il s'agira d'élargir la portée heuristique des dispositifs des *dé-visages* en les situant dans le cadre plus vaste des *situations performatives* dans lesquelles ils opèrent. Au vu de l'entremêlement de l'analogique et du numérique que ces dispositifs affichent, on pourra établir un parallélisme entre la notion de *dispositif* dans le cadre d'une

situation performative et le double niveau de la notion de *transparence* que nous avons cru détecter dans le phénomène des nudges (De Luca 2021).

Ce bref examen des enjeux politiques, esthétiques et artistiques du visage nous conduira à nous interroger sur les possibilités d'émergence de nouvelles signatures (ou contre-signatures) dont ces visages performatifs peuvent se charger.

2. (Dé)–visages, image et capital

Tout d'abord, il faut préciser la raison de la présence d'un tiret qui modifie le substantif *visages*. Parler de *dé-visages* vise, certes, à mettre en exergue les tactiques et les pratiques de détournement des technologies de reconnaissance faciale, mais cela fait écho à une ambivalence affichée par le verbe *dévisager* en langue française. Selon le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL), *dévisager* vaut dans une première acception pour « défigurer, déchirer le visage » ou, à la forme réflexive, pour « altérer, transformer son visage » et, inversement, dans une deuxième acception, pour « regarder avec insistance », « (se) regarder attentivement ». Ces deux emplois semblent soutenir, en langue et d'un point de vue analogique, les dynamiques de détournement que l'on examinera d'ici peu. Les deux acceptions de *dévisager* semblent brouiller les frontières entre les actants *source* et *cible* dans l'acte de regarder. S'il est vrai que son propre visage est ce qui reste caché à son propre regard, l'acte même de se *défigurer* nécessite son opposé, c'est-à-dire une exploration fine de soi. De la même manière, le *défiguré* est ce qui peut en tant que tel faire l'objet d'un *dévisager* en raison de sa non-conformité par rapport à des paramètres physiognomiques, ou d'une organisation interne qui suggère d'autres configurations morphologiques. Dans ce sens, *dévisager* ou *se dévisager* constitueraient deux actes complémentaires d'un même processus, celui de la monstration de ce qui ne serait pas à voir, ou de ce qui resterait encore à voir.

Ce double processus semble constituer aussi bien le fonctionnement actuel de la collecte des *Big Data* — y compris les algorithmes dédiés à la reconnaissance faciale —, que les pratiques de détournement de cette dernière. Aussi, les deux se rattachent plus globalement aux modalités de production et de circulation des images.

A ce sujet, Roland Meyer a récemment retracé une petite histoire des méthodes de la reconnaissance faciale à partir de l'abstraction du visage telle que Gilles Deleuze et Félix Guattari l'avaient comprise en les termes de « machine abstraite ». L'auteur explique notamment la dynamique de détachement progressif du traitement des données par ordinateur de la perception humaine. Celui-ci engendre une situation paradoxale, à savoir l'indécidabilité entre l'*invisible* et le *visible* vis-à-vis de ce qui est reconnu en tant qu'image par la machine et par les usagers. Une transition s'opère par exemple entre les *eigenfaces* des années 1990 de Matthew Turk et Alex Pentland et le *pictorial turn* :

la reconnaissance faciale automatisée reconnaît désormais un visage non plus en vertu de configurations de caractéristiques visibles, mais de structures de données invisibles. Au lieu de découper des images standardisées selon des règles fixes pour les réduire à leurs composantes statistiques, de tels algorithmes optimisent leurs procédures décisionnelles de manière autonome [...] Les algorithmes qui sont aujourd'hui employés dans les *black boxes* de notre présent numérique connecté, partent bien plus du principe selon lequel les données avec lesquelles ils opèrent sont toujours déjà disponibles en tant qu'ensemble de données d'images numériques — et [...] que les informations qu'ils génèrent à partir d'elles ne sont pas celles que l'œil humain pourraient détecter face à un visage réel (Meyer 2020, pp. 39–40).

Néanmoins, le statut de ces images–visages demeure double, car même si l'ancrage perceptif s'estompe, elles n'en demeurent pas moins « des surfaces de projection d'affects, d'émotions et de souvenirs tout à fait personnels » (p. 41).

L'éloignement entre la perception humaine et le traitement algorithmique des images–visages va de pair avec le phénomène de

décollement de l'image vis-à-vis d'elle-même, tel qu'il a été décrit par Annie Le Brun et Juri Armanda dans une perspective d'examen critique des logiques capitalistes qui soutiennent la production et le vécu de la visibilité contemporaine. Selon les auteurs, la *dictature de la visibilité* ne se rattache pas qu'à la dimension quantitative de la production des images d'aujourd'hui. En effet, la dictature du *nombre* s'étale sur un circuit qui préside à cette même production, et qui est représenté par la *distribution* des images, à savoir le nombre de visualisations, ou bien par l'abolition de la notion d'échelle dans le cas des auto-traçages via les applications de géolocalisation. Le Brun et Armanda soulignent que la distribution « sépare l'image de sa visibilité [...] Alors que la reproduction concerne le contenu formel de l'image, la distribution l'ignore » (2021, p. 36). Par conséquent, la quantification qui s'opère grâce à la distribution ne peut que montrer soit le mécanisme technique qui la sous-tend — mais toujours de manière *opaque* —, soit le procédé économique qu'elle nourrit : « condamnée à n'être plus que son apparence, elle change de tout au tout : nous voici devant une image qui ne montre plus mais se montre. Et le pire est qu'elle se montre pour masquer ce que nous ne pouvons ou ne voulons pas reconnaître » (p. 38). En d'autres termes, elle devient image de ce même nombre qui demeure pourtant caché, car son écriture n'est maîtrisée que par une partie très restreinte des producteurs et usagers des images. De la même manière, la suppression de l'échelle et des distances permise par la géolocalisation et le zoom, non seulement aplatit l'emplacement dans l'espace du *corps propre*, mais réunit d'un seul coup le regardant et le regardé, l'espace de contrôle et l'espace de vie, et ce dans toute pratique qui soit dès lors que l'on se déplace dans un espace cartographié algorithmiquement.

Ces processus investissant autant les images globalement entendues que les images-visages, on comprend pourquoi *se dévisager* et *dévisager* (le nombre) peuvent constituer des tentatives de contrecarrer la dictature de la visibilité avec ses moyens propres et, à la fois, avec les ressources du corps percevant.

3. Se dévisager

Les *dé-visages* — et notamment ceux qui cherchent à réinstaurer une perception à l'échelle humaine — pourraient être conçus comme le contre-chant complémentaire à la paréidolie, telle qu'elle a été analysée dans le cadre de l'ERC FACETS, en ceci qu'ils questionnent les modalités d'attention vis-à-vis de la circulation des toutes sortes de visages. Comme l'a remarqué Massimo Leone, « dans de nombreuses interactions, il n'y a guère de temps pour attacher une personnalité, une histoire et une relation à l'image numérique d'un visage : les icônes des visages sont accumulées, feuilletées, sauvegardées ou annulées avec une rapidité qui, à long terme, affectera aussi les interactions non numériques » (2019, p. 134).

A ce sujet, il est intéressant de revenir brièvement sur l'exemple du maquillage-camouflage du collectif CVDazzle² (Computer Vision Dazzle Camouflage), qui a été en partie déjà abordé dans le cadre du projet FACTES. Concernant les différentes formes d'embrouille (*dazzle*) qui peuvent être mises en place, on lit que

Les citoyens qui choisissent de les [ces formes de *dazzles*] porter visent à transmettre une idée de groupe : celle de rester inconnu, mais seulement pour l'interlocuteur computationnel qui surveille. Ces masques permettent donc aux sujets de se protéger pour « ne pas être identifiés » plutôt que du fait d'« être vus » par les autres citoyens. (Biggio et Dos Santos 2021, p. 143, nous traduisons)

Cela pourrait faire court-circuiter la dynamique de la dissimulation/simulation dès lors que celle-ci est posée à partir de l'opposition véridictoire entre vérité, secret et fausseté. Cependant, si l'on suit ce que Paolo Fabbri avait affirmé au sujet du camouflage d'après le général Norman Wilkinson, le travail sur la visibilité en vient à être modifié. Fabbri remarquait que

Le génie *du dazzling*, c'est qu'il enlève à l'évidence référentielle sa valeur intrinsèque et montre que la perception, la reconnaissance et

² <https://cvdazzle.com/>.

l'interprétation sont des procès signiques à relever à l'intérieur de stratégies [...] Une des stratégies fondamentales du camouflage est la disparition : devenir transparent ou imperceptible » (Fabbri 2015, en ligne).

Dans le cas de Dazzle — et cela vaut pour les autres formes de détournement de la surveillance numérique *en ligne* —, pour que le camouflage soit réussi, et par conséquent, pour que les algorithmes n'intègrent pas les visages dans leur apprentissage, il faudrait se rendre *numériquement* invisibles. Sur le site du collectif, il est indiqué que les éléments chromatiques, eidétiques et spatiaux du maquillage anti-reconnaissance ne s'équivalent ni pour tout visage ni pour tout algorithme, car depuis 2010, année de la fondation du collectif, les techniques de collecte des data ont évidemment évolué. De plus, dans une vidéo de démonstration³ d'une militante, diffusée par Instagram, on apprend que le même maquillage peut « tromper » ou non différemment la reconnaissance faciale d'applications et de dispositifs divers (réseaux sociaux, système Apple, etc.) ; aussi, les spectateurs sont invités à ne pas photographier ou prendre des captures d'écrans des militants maquillés.

Dans ce sens, la démarche du collectif semble se buter contre une aporie : plus on parvient à ne pas être identifié, plus il est nécessaire de partager cette tactique, et plus cette même tactique ne peut que se médiatiser et porter en elle-même et dès le départ son propre échec.

Dès lors, on pourrait se poser la question suivante : cette possibilité d'échec dépend-elle de la médiatisation/*distribution* — et donc du réaffichage du visage camouflé —, ou bien du dispositif de camouflage en tant que tel ? Y aurait-il des formes de distribution environnementale — combinant différemment l'analogique et le numérique — de la capacité d'action des dispositifs ? Et, encore, qu'en est-il des identités des militants avant qu'ils ne se consacrent à ces pratiques ?

Il y a, nous semble-t-il, comme un clivage entre le maquillage qui vise à *ne pas être* et l'affichage d'une altérité que l'on incarne dès le départ, à savoir celle qui compose son propre double numérique.

³ <https://www.vogue.com/article/anti-surveillance-makeup-cv-dazzle-protest>.

4. Dévisager la physionomie

Les actions, les dispositifs et les performances mises en place par l'artiste numérique et activiste Paolo Cirio sont à ce propos emblématiques. L'anthropologue et critique d'art Jean-Paul Fourmentraux a étudié en détail la démarche de Cirio en restituant une première proto-sémiotisation des enjeux esthétiques et techniques des productions de l'arti(vi)ste. Par ses *œuvres*, Cirio poursuit la *sous-veillance*, terme formulé par l'artiste et chercheur canadien Steve Mann, et dont l'objectif est de donner à voir « les coulisses de l'instrumentalisation du voir, ou la mainmise sur la représentation par les détenteurs du pouvoir » (Fourmentraux 2020, p. 55). Ainsi conçue, la sous-veillance constituerait un ensemble d'opérations qui serviraient de contrepoids à la *distriveillance* (Birchall 2018), à savoir le partage plus ou moins conscient et consentant des données personnelles confiées à des institutions étatiques via l'intermédiaires des GAFAM. La dangerosité de la distriveillance ne réside pas tant en la convergence des rôles thématiques du surveillant et du surveillé qui est engendré par le partage des données, mais, plus profondément, en la coupure qui s'installe entre l'*affichage* et l'*accès* (cf. *infra*) à ses propres données et, par là même, en la possibilité de pratiquer soi-même ses propres découpes⁴.

Par rapport à Dazzle, l'enjeu est d'échelle : dans le premier cas, il s'agit de dissocier l'ancrage numérique de l'identité par un dispositif analogique, tandis que dans le second, il est question de faire du visage le lieu d'une figuration autre par le biais de dispositifs et d'actions qui exploitent à la fois le numérique et l'analogique, à la fois les espaces médiatiques et physiques.

Le premier projet s'intitule *Face to FaceBook* (2011)⁵. Cirio et l'artiste programmeur Alessandro Ludovico ont volé « un million de profils d'utilisateurs Facebook et de leur traitement par des algorithmes de reconnaissance faciale » (Fourmentraux 2020, p. 63). Une sélection de ces profils a été ensuite implémentée dans un site de rencontres fictif,

⁴ Dans ce cas, on retrouve le même enjeu herméneutique et éthique tel celui qui a été relevé par les auteurs de l'ouvrage *Pattern Discrimination*, parmi lesquels figure également Wendy Hui Kyong Chun.

⁵ <https://paolocirio.net/work/face-to-facebook/>.

créé par eux-mêmes, nommé Lovell-Faces.com. Ces profils ont été publiés à l'insu des leurs « possesseurs », et en suivant des critères de catégorisation des expressions des visages qui exacerbent les dangers éthiques de la *pattern recognition* à l'égard de choix ou d'orientations de type identitaire (sexuels, politiques, etc.).

De *Street Ghosts* (2012)⁶ jusqu'à *Capture*⁷ (2020–), les cibles polémiques sont les logiciels de collecte conjointe de l'espace de la ville et des corps/visages qui y transitent et agissent. Dans le premier cas, la référence est à l'application Google Street View et à ses caméras.

Contrairement à Dazzle, l'affichage des images-visages secondes, issues de la collecte des données de géolocalisation — des images souvent illégales —, sort du numérique et se place littéralement au même endroit physique où les prises de vue ont été faites. Outre la tentative de ré-embayage partiel de ces corps-point — et, par conséquent, de « rematérialisation » de l'expérience de déplacement —, ce dispositif d'affichage d'images (même floutées) montre très clairement le paradoxe de la visibilité/invisibilité évoqué plus haut. Ces affichages, de grande nature, à la fois brouillent la reconnaissance réelle, tout en réinstallant un socle minimum de référentialisation du contenu formel des images, et révèlent la récursivité — ou la répétition — du nombre de partages (et de prises de vue) qui est à la base de l'image distributive. Qu'elle soit appliquée à tout type de donnée et d'image ou qu'elle se restreigne à la reconnaissance faciale, cette logique, dévoilée par ce dispositif artistique, régit ce que Wendy Hui Kyong Chun (2018, 2021b) appelle *homophilie*, ainsi que le lien dangereux qu'elle met en exergue (2021a) entre causalité et corrélation dans l'analyse des habitudes (achats, comportements, goûts, etc.). Pour le dire très rapidement, au vu de la quantité de données à analyser, l'échantillonnage est remplacé par des grands patterns d'actions collectives qui produisent inévitablement du *bruit* (des erreurs) négligeable à l'échelle prise en considération, et par rapport auxquels « les actions singulières deviennent des indications [...] plutôt que d'exceptions [...] les actions singulières n'existent pas » (2021a, p. 615).

⁶ <https://paolocirio.net/work/street-ghosts/>.

⁷ <https://paolocirio.net/work/capture/>, <https://ban-facial-recognition.eu/>.

Cependant, comme le décrit encore Fourmentraux, du fait de leur présence réelle dans l'espace public, ces silhouettes ont déclenché des actions de réappropriation (partielle) par les citoyens/internautes, telles des demandes formelles de suppression de la prise de vue en question. Ainsi, l'œuvre semble changer de statut, et le visage, quoique flou, semble engendrer une lecture et une rétroaction qui se répercutent sur l'identité numérique des usagers.

Dans le cas de *Capture*, qui s'accompagne d'une véritable campagne civique et politique s'adressant aux institutions européennes, l'affichage semble viser plutôt les *corps-enveloppe* : les images affichées constituent iconiquement des milliers de visages reconnaissables d'agents de police. Ces images, à l'instar des logiciels de reconnaissance faciale et de prédiction employés par la police nationale, ont été collectées et générées par une plateforme mise en place par Cirio lui-même, et fonctionnant comme les logiciels officiels. La performance a été conçue en réaction aux violences policières en France des dernières années et notamment à la loi de sécurité globale, et a été censurée aussitôt. En revanche, depuis son site internet, l'artiste a mis à disposition des internautes toute la documentation textuelle et visuelle relative à la performance et à sa censure. Bien que la cible soit explicitement une catégorie du pouvoir étatique opérant à la manière des corporations privées de surveillance des citoyens, l'affichage montre la transversalité du partage des données, les policiers étant eux-mêmes citoyens et usagers des réseaux sociaux et des autres applications de collecte des données. Encore une fois, par la monstration de l'enchevêtrement de plusieurs rôles actoriels, on pourrait affirmer que c'est le corps social tout entier qui est visé malgré son déchirement et ses conflits internes. Tout comme l'analyse des habitudes est indifférente aux actions singulières, de même la dictature de la visibilité semble montrer quantitativement l'impuissance même d'un actant collectif vis-à-vis de l'opacité (ou de la transparence) du nombre.

5. Dé-visages et transparence. Quelques éléments de comparaison

Chez Dazzle, comme on l'a vu, il y a dissociation entre le visage et l'identité numérique de la personne. La lecture des visages maquillés

semble être de type physiognomique, en ceci qu'elle n'opère que sur un seul pôle de la relation homme-machine. Ce type de lecture s'inscrit dans les travaux de la *Gestalttheorie* et notamment dans les recherches sur la microgenèse et la sémiogenèse menées dans le cadre de l'anthropologie sémiotique. Dans cette perspective, la physiognomie se rattache à une conception de l'expression en tant qu'action, ainsi qu'à une vision dynamique et presque « instable » des *Gestalten* perceptives. En effet, « physiognomique signifie que nous percevons les objets comme exprimant directement une “forme de vie” (indistinctement la nôtre et la leur), et que ce sont alors les mêmes dynamiques qui leur confèrent, à eux comme à nous, une intériorité agissante dont nous sommes ensemble la manifestation » (Rosenthal et Visetti 2008, p. 191). Dans ce sens, en appliquant une lecture physiognomique, le visage est vu lui-même en tant que silhouette, demeurant ainsi dans une zone grise entre reconnaissance et construction du référent. Surtout, la modification de l'enveloppe par le maquillage signale au spectateur le caractère non définitif du maquillage et par là même de la pratique.

En revanche, chez Cirio, l'ouverture première donnée par la lecture physiognomique, semble se prolonger dans une lecture que l'on qualifierait volontiers de figurale. Nous avons évoqué ailleurs (De Luca 2019) la possibilité d'une figuralité proprement numérique que les arts vivants tendent à rendre manifeste. Rappelons que, à la suite de Jean-François Lyotard et d'Herman Parret, le figural agirait en tant qu'opérateur de variation et de différenciation ; il pointe vers l'émergence à la fois du visible et du dicible. Ce faisant, il en dévoile, d'un côté, leur caractère singulier et transitoire et, de l'autre, leur façon d'être trace revenante à la fois des sujets et des cultures (De Luca 2015). Dans le cadre qui nous importe ici, les visages de Cirio ne font pas que montrer quelqu'un d'autre (des internautes, des policiers, des hommes politiques, etc.), mais ils se configurent comme les visages propres des algorithmes, à savoir comme le visage de l'invisible. Et cela même car ces images-visages sont numériques d'abord — extraites ou produites en suivant les mêmes logiques que l'on dénonce — et analogiques après. Ainsi, Cirio semble inverser et compléter la démarche de Dazzle, en conférant notamment à la présence publique des visages nativement numériques la capacité de modifier l'espace médiatique et

l'environnement techno-surveillant. La quête d'identité, et la non-dissociation entre visage et données personnelles semblent dès lors répondre non pas à une tentation de la délation, mais plutôt à une démarche visant la maîtrise de l'intégralité de son propre corps bio-numérique, et par conséquent, la possibilité de *signer*, de s'inscrire consciemment dans l'espace numérique.

Ces mêmes identité et intégralité — à l'instar de la multiplication des variétés du maquillage — sont néanmoins l'effet d'un appareillage collectif, disséminé, participatif, trans-médiatique qui atténue sensiblement la qualification de ces actions en tant qu'œuvres, notamment à l'égard des distances qu'elles prennent vis-à-vis de la marchandisation. C'est dans ce sens que l'on peut parler de *situation performative* (De Luca 2020) en entendant toute « scène pratique » qui, aussi bien en production qu'en réception, est susceptible d'impliquer la dimension esthétique au premier chef. Comme dans un mimétisme second par rapport aux logiques de fonctionnement des algorithmes des logiciels de reconnaissance faciale et, plus généralement, de collecte et d'extraction des données personnelles, ces actions performatives (se) montrent elles-mêmes leur propre *dispositif* esthétique de production et, par conséquent, d'accès et d'interprétation par les participants et les « spectateurs ». Nous entendons ici le terme *dispositif* à la fois au sens foucauldien du terme et dans l'acception qu'en donne le philosophe Giorgio Agamben chez qui il « nomme ce en quoi et ce par quoi se réalise une pure activité de gouvernement sans le moindre fondement dans l'être. C'est pourquoi les dispositifs doivent toujours impliquer un processus de subjectivation. C'est pourquoi ils doivent produire leur sujet » (2006, p. 29).

Dans cette perspective, les visages figurant dans les exemples mentionnés plus haut, tout comme leurs lectures, semblent constituer le point d'articulation entre une scène pratique et la transparence du dispositif qui la sous-tend car : i) soit ils incarnent et font coïncider la scène avec le dispositif conceptuel-esthétique, ii) soit ils permettent au spectateur-usager-performeur d'y accéder. Ce caractère du dispositif peut être relié à la nature double de la notion de *transparence* une fois qu'elle est appliquée aux procédures et aux technologies de surveillance. Rappelons que nous avons identifié dans le cas des nudges : 1) une

transparence qualifiée « de *thématique* ou d'*affichage*, portant sur le choix en tant que tel, sur ce qui est rendu pertinent en tant qu'option et, 2) une transparence *de saisie* ou d'*accès*, qui porte sur ce qui fait du choix un choix » (De Luca, 2021, p. 7).

Chez Dazzle et Cirio, le visage serait exploité à des échelles différentes des dispositifs et de la transparence. Dans le premier cas, le visage mettrait en lumière la transparence (ou l'opacité) d'affichage du dispositif (transparence thématique ou d'affichage), mais ne permettrait pas d'accéder collectivement à une transparence d'accès. Dans le second cas, le visage opérerait sur les deux niveaux de la transparence, en instaurant un cercle vertueux entre le partage de la charge performative, l'opposition à la surveillance et la gestion de sa propre identité.

6. En guise de conclusion : vers de nouvelles signatures ?

Pour conclure, c'est dans ce sens que se pose la question de la *signature*. Parmi toutes les formes de trace et d'empreinte, la *signature*, tant qu'elle a été autographe, a incarné la conjonction d'au moins quatre éléments « la fonction individualisante d'un nom propre, l'effet de présence d'un graphisme tracé à la main, la saillance visuelle d'un signe personnel et la force d'un acte de langage » (Fraenkel, 2008 : 17). La linguiste Béatrice Fraenkel a également souligné que l'avènement des signatures électroniques à partir des réformes dans le champ juridique des années 2000, a transformé profondément le statut et le pouvoir de la signature : elle « est devenue un actant à part entière, doté d'une mission première : identifier quelqu'un. Du point de vue du signataire, ceci revient à passer d'une situation où j'agissais en signant, à une situation où ma signature agit sur moi » (Fraenkel et Pontille, 2006, p. 107). Aussi, la sophistication des technologies de cryptographie — au moins pour ce qui concerne les signatures électroniques des actes juridiques —, et le niveau de connaissances intégrées dans ces objets, entraînent selon Fraenkel une dépendance toujours plus forte vis-à-vis des experts, et éloignent de plus en plus le signataire de sa signature :

Le milieu restreint des cryptographes et cryptanalystes internationaux vit de défis et de surenchères perpétuelles : [...] chaque nouvel algorithme engendre son « casseur ». Si bien que le niveau de connaissances intégrées dans les signatures cryptographiques en fait des objets coûteux, instables et parfaitement étrangers aux signataires du commun et aux officiers publics. Vis-à-vis de leur propre signature, les signataires deviennent alors des « idiots », cantonnés au rôle de jobard (Fraenkel et Pontille, 2006, p. 110).

Dès lors, comment et de quoi ces visages renouvelés seraient-ils la signature ? A travers ces formes d'art partiellement collectives et participatives, peut-on songer à une signature véritablement diffuse et partagée ? Les tentatives de réappropriation de sa propre identité numérique seraient-elle la manifestation presque invisible de cette circulation de visages fonctionnant non plus comme *nom propre* mais comme *nom commun* ? Bien évidemment, nous n'avons pas de réponses définitives à ce sujet, et ce sera l'avancement des « œuvres » et des dispositifs qui pourra faire pencher vers le côté panoptique des visages, ou bien vers le côté sous-veillé.

Références bibliographiques

- Agamben G. (2006) *Théorie des dispositifs*, « Po&sie », 115, pp. 25–33.
- Apprich C., Kyong Chun W. H., Cramer F. et Steyerl H. (2018) *Pattern Discrimination*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Biggio F. et Dos Santos V. (2021) *Elusive Masks : A Semiotic Approach of Contemporary Acts of Masking*, « Lexia », 37–38, pp. 141–164.
- Birchall C. (2018) *Interrompre la distriveillance*, « Multitudes », 73, pp. 86–98.
- De Luca V. (2015) *Le figural entre imagination et perception*, « Metodo. International Studies in Phenomenology and Philosophy », 1, pp. 199–220.
- De Luca V. (2019) *Pour un dispositif atmosphérique. La rencontre entre geste et image dans les installations d'Adrien M. & Claire B.*, « Plastir », 54, en ligne : <https://www.plasticites-sciences-arts.org/PLASTIR/DeLuca%20P54.pdf>.

- De Luca V. (2020) *Introduction*, « Signata. Annales des sémiotiques », 11, en ligne : <http://journals.openedition.org/signata/2918>.
- De Luca V. (2021) *Qui gardera les gardiens ? Sur certaines déclinaisons sémiotiques de la transparence en vue d'une évaluation critique des nudges*, « Actes Sémiotiques », 124, en ligne : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/6720>.
- Fabbri P. (2015) *Sémiotique, stratégies, camouflage*, « Actes Sémiotiques », 118, en ligne : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/5391>.
- Fontanille J. (2004) *Soma et séma. Figurs du corps*, Paris, Maisonneuve & Larose.
- Fourmentraux J.-P. (dir.) (2020) *antiDATA. La désobéissance numérique. Art et hacktivisme technocritique*, Dijon, Les presses du réel.
- Fraenkel B. (2008) *La signature : du signe à l'acte*, « Sociétés et représentations », 25, pp. 13–23.
- Fraenkel B. et Pontille D. (2006) *La signature au temps de l'électronique*, « Politix », 74, pp. 103–121.
- Kyong Chun W.H. (2021a) « Réseaux et crises sans fin. Le tourbillon habituel des nouveaux médias », in M. Colas–Blaise et G. M. Tore (dirs.), « *Re– Répétition et reproduction dans les arts et les médias*, Milan, Mimésis, pp. 583–638.
- Kyong Chun W.H. (2021b) *Discriminating Data. Correlation, Neighborhoods, and the New Politics of Recognition*, Cambridge MA/London, The MIT Press.
- Le Brun A. et Armanda J. (2021) *Ceci tuera cela. Image, regard et capital*, Paris, Sotck.
- Leone M. (2019) « Précis de sémiotique du visage numérique », in M. Athari Nikazm (éd.), *Sémiotique de la littérature, de l'art et de la culture*, Tehran, Shahid Beheshti University, pp. 129–48.
- Meyer R. (2020) *Des visages invisibles. Vers une histoire des images de la reconnaissance faciale*, « Regards croisés », 10, pp. 30–43.
- Rosenthal V. et Visetti, Y.–M. (2008) *Modèles et pensées de l'expression : perspectives microgénétiques*, « Intellectica », 50, pp. 177–252.

QUATRIEME PARTIE

ENVISAGER LES FUTURS, FAIRE FACE AUX DEMAINS

AVEC GIANMARCO THIERRY GIULIANA ET SILVIA BARBOTTO

FAUT-IL ENVISAGER LA FIN DES VISAGES ? REFLEXIONS SEMIOTIQUES SUR CYBERPUNK 2077

GIANMARCO THIERRY GIULIANA¹

English title: Should we envisage the end of visages? Semiotic reflections on *Cyberpunk 2077*

Abstract: This essay proposes a reflection on the semiotic consequences of replacing the biological aspects of our face with technological devices. We begin by examining the discursive regime of the face up to the 20th century, articulated by the opposition between the face and the mask that led to the participatory term of the ‘visage’. We then show how the contemporary socio–technical and epistemic context already challenges this model, which seems to be giving way to an ideal and an aesthetic of the face–image in which the face is a support with no more constraints and which must be able to signify anything. An ideal that challenges all cultural models of semiotic interpretation of the face and turns the face into a semiotic paradox. We then take as a case study the 2020 video game “Cyberpunk 2077”, a particularly interesting text because it fully realises this ideal through an imagery in which all biological bodies are strongly integrated with machines and devices. We analyse the creation of the player's avatar, the faces of the characters that inhabit this virtual world and the key points of its story. An analysis that shows the disappearance of the face in this future context, but also that, even in this situation, the face resists and maintains its full semiotic status. Finally, in our conclusions, we stress the importance for the human sciences of studying contemporary face–imaging practices and rethinking the notion of device.

Keywords: semiotics, face, videogames, cyberpunk, future.

¹ Université de Turin.

1. Introduction

D'un point de vue sémiotique, le visage est un objet qui est défini par un double rapport : celui avec la subjectivité et celui avec l'altérité. Rapport qui, d'un point de vue anthropologique, transforme le visage en un *objet-outil* utilisé pour une multiplicité de finalité sociologiques (la séduction, la peur, le mensonge, la persuasion, la reconnaissance, etc.) qui sont à la base de toute communauté humaine et lui donne sa valeur. Mais ne pouvant (é)prouver ce différentiel identitaire que par le biais de signes qui transforment l'objet en image, depuis toujours le sens du visage a été déterminé par des processus sémiotiques et culturels de construction du « soi » et de « l'autre ». En d'autres mots, depuis toujours le visage n'existe et ne signifie qu'en tant qu'objet interprétable et interprété que l'on fait signifier plus qu'il ne signifie par lui-même. Toutefois, la matérialité biologique du visage ainsi que son inscription génétique dans notre cognition ont fait perpétuellement *résistance* aux dispositifs d'écritures et de lectures derrière ces constructions et lui ont donc imposé des limites interprétatives et énonciatives. C'est précisément ce conflit, cet écart entre le virtuel et le potentiel, qui fait du *visage* un objet aussi bien *unique* que *complexe* (participation de contraires) opposé au *masque* comme objet *reproductible* et *complet*. Or, les nouvelles technologies du numérique, ainsi que les nouveaux espaces numériques de la socialité, sont en train de changer le statut sémiotique et épistémique du visage, et par conséquent mettent en crise sa valeur et son sens. Si le visage-image était un compromis inévitable (c'est à dire voir attribué à un visage des significations *malgré* le vouloir de son porteur), l'image-visage semble être la nouvelle promesse de l'ère numérique. Qu'il s'agisse de GAN, de programmes comme *Metahumans*, de *Deepfakes* et bien même de filtres faciaux sur les réseaux sociaux, nous faisons des expériences toujours plus véridiques et fréquentes de visages toujours moins authentiques dont l'image a perdu le contact avec l'objet et se prête à n'être que le pur reflet du discours qu'elle représente. Ainsi, en rendant le visage toujours moins *résistant* et toujours plus *lisse* (Deleuze et Guattari 1980), le futur du visage semble être celui de l'écran et semble par conséquent indiqué le triomphe du masque. Afin d'examiner comment ce futur du visage est envisager dans

l'imaginaire discursif contemporain, dans cet essai nous examinerons un texte central dans la sémiosphère vidéoludique : *Cyberpunk 2077* (CD Red Project 2020). Ce jeu vidéo est en effet particulièrement représentatif du discours contemporain sur le futur du visage pour aux moins deux raisons. Tout d'abord il s'agit d'un produit très populaire, ayant vendu presque vingt millions de copies dans le monde entier² et dont la campagne publicitaire a aussi eu un impact en termes de millions, surtout grâce à la star du cinéma Keanu Reeves qui a fait de *testimonial* et qui a involontairement causé la naissance d'un mème amplement répandu³ sur les réseaux sociaux.

Deuxièmement, un des thèmes du jeu, qui comme indique le titre appartient au genre *cyberpunk*, est précisément celui du rôle de l'identité dans un futur proche caractérisé par la diffusion de prothèses de tout genre et, bien entendu, surtout appliquée au visage. Cette centralité du visage-dispositif est d'ailleurs absolument évidente en regardant les principales images publicitaires du jeu :



² <https://gameworldobserver.com/2021/09/29/analysts-expect-cyberpunk-2077-to-sell-4-2-million-copies-in-2021-much-below-expectations>.

³ <https://knowyourmeme.com/memes/youre-breathtaking>.



Image 1 et 2. Deux des premières images tirées du jeu pendant sa promotion et qui montrent la centralité du visage–dispositif.

En effet, déjà le sémioticien Mattia Thibault c'était interrogé avant nous sur le rôle narratif du visage dans ce même texte en 2020⁴. Dans notre travail, nous allons ainsi continuer cette ligne de recherche en passant toutefois de la question de la narration à celle du dispositif. La question centrale ici est donc : quel est le rôle du *dispositif* dans Cyberpunk 2077 ? Et encore plus précisément : quelle est la frontière entre le dispositif et le visage dans un tel futur ? Pour y répondre, nous introduirons tout d'abord quelques bases théoriques de sémiotique sur le visage et ensuite nous entrerons dans les détails de ce texte avant d'arriver à nos conclusions.

2. Visage du futur et théorie sémiotique

Afin de comprendre le sens du visage du futur, il nous faut tout d'abord brièvement encadrer le discours historique sur le visage tout court. Dans les dernières années, en effet, la recherche sémiotique a beaucoup

⁴ Cosmetic Cyberware and Iris Patterns: Transhuman Facial Aesthetics in Cyberpunk 2077 : <https://www.youtube.com/watch?v=pyaGvs-NKKs>.

travaillé sur le sujet de l'évolution du sens du visage et cela d'un côté en continuant la réflexion anthropologique (Descola 2005) et de l'autre en regardant en particulier au nouveau rapport avec les visages artificiels (Leone 2021). Toutefois, ne nous pouvons malheureusement pas ici entrer dans les détails de cette recherche et de sa richissime bibliographie. Nous allons donc nous limiter à souligner le fait que ce que nous appelons « visage » est en réalité le terme naissant d'une participation (Paolucci 2010) entre deux extrémités sémantiques : la masque et la face. Deux termes qui dans le régime discursif du XX^e siècle présentent deux différentes idéologies : d'un côté le masque comme mensonge absolu qui permet à l'individu de se représenter à travers un dispositif d'occultation et de l'autre la face (ou gueule) comme vérité absolue qui permet à l'individu d'être reconnu grâce à sa nudité. A un extrême, nous trouvons le paradoxe de personnages de la culture populaire comme Vidocq (Pitof 2001) qui ayant un miroir pour face n'a pas d'identité possible, et de l'autre le projet (entre utopie et dystopie) de la Physiognomonie capable de créer des corrélations entre les centimètres du visage et l'âme de son porteur (Gramigna et Voto 2021).



C'est entre ces deux extrémités conceptuelles que, toujours à l'intérieur du régime discursif culturel du XX^e siècle, se trouve et se construit le visage comme un espace de signification dont le plan de l'expression inclue et représente aux moins trois types d'identité individuelle : l'identité biologique, sociale et psychique du sujet. Mais cette identité ne peut qu'être ambiguë puisque le visage est aussi bien visage-objet que visage-texte (Dondero et Reyes 2016), c'est à dire puisqu'il n'est plus possible de distinguer nettement le confins entre son apport et son support (Dondero 2020) : entre ce qu'il est et ce qu'il représente. Maquillage, chirurgie, barbier, mode, faux sourire de politesse : une quasi-infinité de pratiques socio-culturelles conformement le visage à partir de systèmes de connotations et à travers des

procédé d'énonciation qui en font un objet–signe Peircien. Ainsi le visage acquiert sa plus grande fonction sémio–anthropologique : celle du mensonge (Eco, 1975) qui le transforme en *outil* et justifie la naissance de *dispositifs* d'écriture et de lecture. Pour ce qui regarde l'écriture, en effet, en sémiotique un dispositif « consiste à agencer des éléments — c'est-à-dire des objets et des signes — agencement dont on connaît, en partie du moins, les effets potentiels [...] » (Verhaegen, 1993, p. 113). Un agencement qui consiste en fait en une tension entre les *résistances* (Ibidem, p. 116) propres de l'objet et les signes qu'on veut lui imposer. Pas de doute donc que sur le fait que le visage soit le résultat de dispositifs techno–culturels qui inscrivent sur sa surface des signifiants.

Du côté de la lecture, d'autre part et par conséquent, il y a la naissance de régimes d'interaction et de stratégies interprétatives (Eco, 1979) qui visent à résoudre, toujours sur cette tension, le conflit intrinsèquement sémiotique entre la dimension symbolique et indexicale–iconique de ce visage. Ainsi naissent les grilles culturelles de lecture du visage qui seront ensuite incluses dans les dispositifs techniques, comme dans le cas de la reconnaissance faciale basée sur les *eigenface* (Lee–Morrison, 2019). En effet, si autant le masque que la face nous rassure dans leur lecture, le visage lui nous expose toujours à une interprétation faillible et à un risque : dès la naissance de l'humanité, comme le prouve les cause évolutionnelle–cognitives de phénomènes comme la pareidolie, le visage est un enjeu de taille. Par ailleurs, ces grilles de lecture interprètent les inscriptions du visage toujours à partir des deux extrémité sémantique de la face et du masque, avec une véritable dysphorie sociale de tout ce qui occulte le visage et lui est superposé par dehors : appareils dentaires, œil de verre, tatouages faciaux et même barbe (le visage « propre » est rasé) et lunettes qui ont dans bien des langages leur termes dérisoires (Binoclard (FR) four eyes (EN) quattr'occhi (IT) etc.). Dysphorie embrassé d'ailleurs par les acteurs sociaux de la contestation, pensons par exemple à la culture hip–hop et à ses *rappeurs* avec les *grillz* (Soro et Voto 2022). Enfin, construit à partir d'autant de dispositifs d'écritures et de de lecture, le visage du XXème siècle est lui-même un dispositif sémiotique autour duquel se joue un complexe dialogue

entre un sujet et une altérité dans le moment du face à face. De ce fait le visage devient, en fin de compte, un dispositif non seulement dans l'acception sémiotique du terme mais aussi dans celle philosophique de Foucault qui lie ce concept à celui du pouvoir (Foucault 1994).

Or, avec le XXI^{ème} siècle, ce régime discursif dont nous avons parlé jusqu'à présent est en crise. En effet, que reste-t-il du visage à l'époque de sa (re)productibilité technique ? Une reproductibilité hyper-icone (Volli, 2020) qui, comme dans le cas de GAN⁵ ou de logiciels comme *Metahuman*⁶, semble capable presque d'annuler *l'unicum* expérientiel (Giuliana 2022) du face à face. Une reproductibilité technique qui a de plus rencontré une valorisation euphorique de l'artificiel dans les espaces du numériques à travers l'instauration d'un régime ludique de la communication. Pensons par exemple au succès des modifications explicites des visages sur Snapchat (copié aujourd'hui aussi par Instagram), aux Animoji/Memoji sur iPhone, et bien entendu à toutes les formes d'avatars possibles dans les mondes virtuels. Dès le moment où au XXI^{ème} siècle les espaces du numériques deviennent les principaux lieux de rencontres et d'interactions entre les sujets, et cela spécialement avec la pandémie actuelle, c'est l'idée même du face à face qui change. D'un côté l'exposition du visage se multiplie dans ces nouveaux lieux et à travers les nouvelles pratiques (pensons par exemples aux vidéos de réaction et de streaming), ainsi sa valeur ne fait que croître. De l'autre, l'accès à ce visage est désormais médié par une technologie qui rend dépassés les dispositifs de lectures culturels et qui efface quasiment la question de la croyance du visage. C'est le problème par exemple de certaines applications de rencontres qui en 2019 ont interdit les filtres pour préserver autant que possible la mystique du premier regard à l'intérieur du discours amoureux (Barthes 1977) en allant contre la volonté de beaucoup d'usagers et d'usagers de se présenter pour la première fois à quelqu'un avec des oreilles de chien⁷.

⁵ <https://thispersondoesnotexist.com/>.

⁶ <https://www.unrealengine.com/en-US/metahuman-creator>.

⁷ <https://www.milleworld.com/filtered-photos-blocked-from-dating-apps/>.

Que reste-t-il donc du visage, enfin, dans un carnaval permanent qui met en crise même l'idée traditionnelle du rapport nécessaire entre visage et identité. Les êtres humains du XXI^{ème} siècle, en effet, sont ce qui auront des photos-souvenirs avec dessus un modèle 3D comme visage⁸. Ou encore seront ceux dont le visage de l'avatar, complètement différent de la vraie personne, sera aussi célèbre que celui de la personne en chair et en os, comme dans le cas du fondateur de *Second Life* Philip Rosedale. Pour ne pas parler des célébrités comme les *Vocaloid* dont le visage est connu dans le monde entier, qui donnent des concerts devant des milliers de fan et qui n'existent que en tant qu'avatar comme dans le cas de la star Hatsune Miku⁹.

Ce changement, cette évolution du sens du visage dont nous n'avons illustré que quelques exemples, est bien entendu causé par un changement des dispositifs d'écritures qui sont ceux des technologies du numérique (Treleani 2014). Mais ces nouveaux dispositifs posent un problème sémiotique de taille et changent qualitativement le processus de construction du visage en soi. La raison de cela étant que le propre du numérique est précisément la possibilité d'une distance ontologique entre le signe et l'objet : la disparition d'un dehors et d'un dedans de l'énonciation. Comme nous le disions dans l'introduction, la matérialité biologique du visage ainsi que son inscription génétique dans notre cognition ont fait perpétuellement résistance ("contraintes" dans Dondero et Reyes 2016) aux dispositifs d'écritures derrière ces constructions et lui ont donc imposé des limites interprétatives et énonciatives. Dès notre naissance notre visage en chair et en os possède un potentiel qui n'est pas du tout « virtuel » (tous les visages humains possibles) mais qui au contraire va exclure à priori certaines possibilités qui seraient impossible même en faisant appel à la chirurgie esthétique¹⁰. De plus ce sont aussi ces

⁸ Oculus Social VR Full Demo – Facebook F8 Conference 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=vzhHCcR6hic>.

⁹ Hatsune Miku, Magical Mirai 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=XI1CTE7CmnI>.

¹⁰ Sur ce point je remercie la chirurgienne esthétique Simona Centorbi qui m'a donné de précieuses informations.

contraintes qui enrichissent le visage de la personne de toute l'impersonnalité intersubjective qui est constitutive de chacun (Paolucci 2020) : être un soi qui appartient et parle à travers une histoire aussi bien culturelle que génétique.

C'est précisément ce conflit, cet écart entre le virtuel et le potentiel, qui faisait du visage un objet aussi bien unique que complexe (participation de contraires) opposé au masque comme objet reproductible et complet ainsi que à la face/gueule unique et simple. De même les dispositifs technico-culturels de lecture du visage sont basés sur ces impossibilités et sur une conception plus ou moins statique et fiable de l'identité faciale : c'est ainsi que la carte d'identité ne nous demande « que » d'enlever nos lunettes et d'éviter toute grimace. Or, les nouvelles technologies ainsi que les nouveaux espaces de la socialité changent le statut sémiotique et épistémique (Blake-Turner 2020) du visage, ils mettent en crise non pas sa valeur mais son sens pour comme on l'avait connu au XX^{ème} siècle. Si le visage-image était un compromis inévitable, l'image-visage semble être la nouvelle promesse de l'ère numérique : n'être que ce que l'on choisit d'apparaître sans plus aucune résistance posée par le visage-objet/support. D'où le passage du visage comme terme participatif à un terme complexe (Brondal 1950 ; Greimas et Courtés 1979) paradoxal : à la fois complètement vrai et à la fois complètement faux.

C'est à partir de cette situation contemporaine qu'il est intéressant et nécessaire de s'interroger sur le futur du visage. En effet, comment l'imaginaire social conçoit-il ce futur ? Pour tenter de répondre à cette question nous examinerons dans le prochain chapitre le rôle du visage dans le jeu vidéo *Cyberpunk 2077*.

3. Analyse du visage dans Cyberpunk

Cyberpunk 2077 est un jeu de rôle en première personne photoréaliste inspiré au jeu de rôle sur table *Cyberpunk 2020* de 1988. Comme la plupart des jeux de rôle, ce texte prévoit que les joueurs puissent créer leur personnage principal autant du point de vue de son apparence que de sa psychologie et de son histoire à travers une série de choix

narratif. Dès le début du jeu donc la création du visage est une étape fondamentale qui est pour notre recherche de grand intérêt. A première vue cette création est équivalente à bien des autres jeux, offrant une liberté syntagmatique combinatoire d'éléments sémantiques appartenant au répertoire du jeu (Thibault, 2020) et servent à soutenir les rôles thématiques des personnages¹¹. Ces éléments à choisir sont :

- Les types de voix ;
- Les teints de peau ;
- Les types de peau ;
- Des éventuelles imperfections de peau ;
- Des éventuelles cicatrices sur la peau ;
- Les types de coiffure ;
- Les teintures de cheveux ;
- Les types de barbe ;
- Les teintures de barbe ;
- Les types de sourcils ;
- Les teintures de sourcils ;
- Les types d'yeux ;
- Les types de maquillages des yeux ;
- Les types de tatouages faciaux ;
- Les types de piercings faciaux ;
- Les teintures de piercings ;
- Les types de dentition ;
- Les types de maquillages des lèvres ;
- Les types d'implants cybernétique.

Et à tout cela s'ajoutera plus tard la possibilité d'acheter aussi des masques respiratoires, lunettes, viseurs, casquettes et chapeaux qui eux aussi changeront l'apparence du visage.

Cette richesse syntagmatique est assez classique dans le genre du jeu de rôle et démontre d'emblais que le futur du visage semble

¹¹ FRIAS FACETS 2021 – Mattia THIBAUT <https://www.youtube.com/watch?v=pyaGvs-NKKs>.

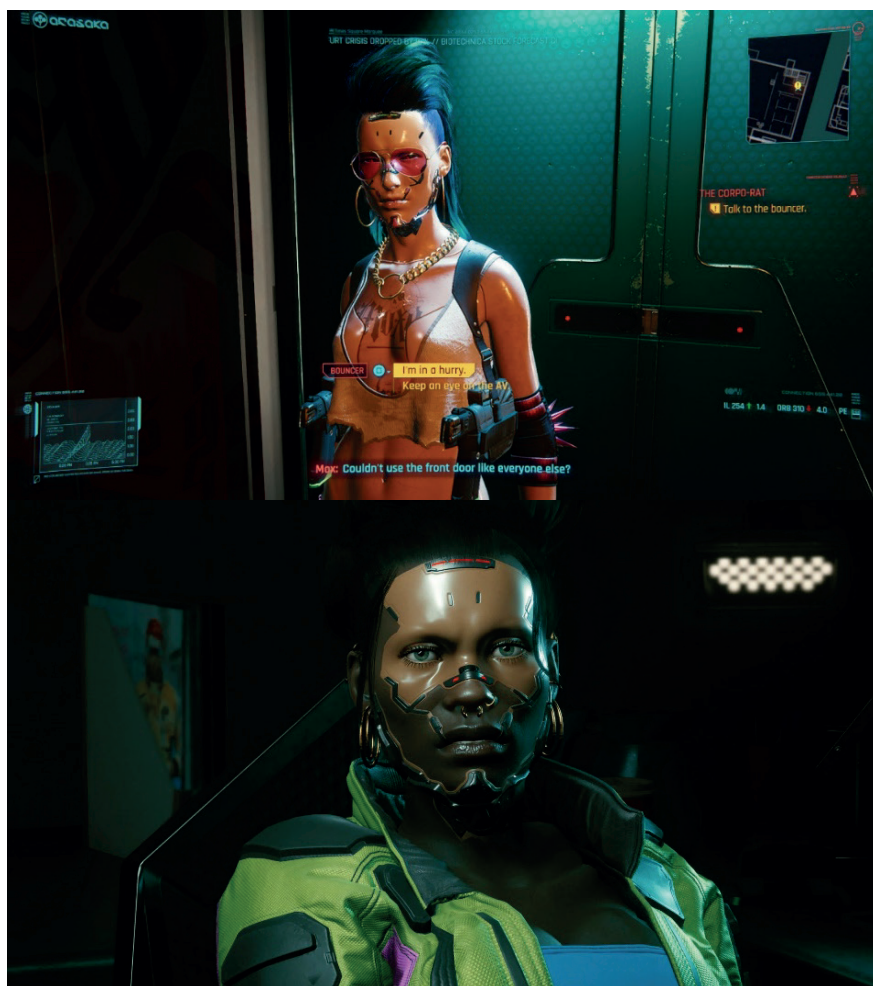
incapable de renoncer à l'importance de l'unicité du visage et de son fort lien avec l'identité. Pas de surprise donc en découvrant que sur les forums les joueurs s'échangent et comparent les photos de leurs personnages¹². Toutefois, en rentrant dans les détails des options disponibles, *Cyberpunk 2077* montre en réalité une certaine originalité en concevant un visage où dès le départ les éléments organiques et non organiques sont intégrés en un seul objet–signe. C'est surtout le cas des implants cybernétiques et des yeux mécaniques qui, différemment d'éléments comme les piercings ou les grillz, ne sont pas facilement attribuables à un *dehors* ou *dessus* du visage.



Image 3. Portrait d'un avatar créé par un joueur et partagé en ligne.

Un changement qui implique une objectification du visage–image et par conséquent un nouveau régime d'interaction : en effet, comment lire un regard si les yeux d'une personne ne sont plus qu'une image ? Quel sens donné aux traces des implants ? Cette condition hybride d'un visage quasiment sans contraintes n'appartient pas seulement aux joueurs et joueuses mais est constante dans tous les personnages que les joueurs vont rencontrer.

¹² <https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/share-your-v-keep-it-classy.11040580/page-12>.



Images 4 et 5. Captures d'écran des habitants du monde de *Cyberpunk*.

Et atteint son summum dans le cas de personnages qui ont pour masque un écran qui affiche un visage ou encore dans les cas des « bozos » qui sculptent leur visage pour ressembler à des clowns assassins.

Cette mise en crise des fonctions et du sens du visage, qui le rend quasiment illisible, est par ailleurs renforcée par la narration même du jeu qui dès le départ pose le problème du visage. La première mission du jeu prévoit de retrouver un personnage disparu mais une fois en face de son visage la seule façon de l'identifier et de se connecter directement à son « cerveau » par le biais d'un câble. Par ailleurs, le parcours qui

mène à ce personnage nous montre de façon assez dysphorique plusieurs corps et visage mutilé par la chirurgie cybernétique.



Image 6. Corps mutilé et non plus reconnaissable à cause de la chirurgie cybernétique.

De plus, l'histoire principale du jeune sujet interprété par le joueur regarde aussi la perte de l'identité : l'avatar du joueur « V » insère à son malgré dans son cerveau une puce électronique qui contient la personnalité de la rockstar et terroriste « Johnny Silverhand » mort il y a 50 ans. Personnalité qui est lentement en train de tuer V *et de remplacer son identité*. Enfin, le thème de l'identité incertaine du visage de V apparaît aussi dans des missions comme « The Ballad of Buck Ravers » où, pour convaincre un vieux fan de Johnny à lui vendre un disque d'un de ses premiers concerts, le personnage va affirmer qu'il est lui aussi un vieux fan mais qu'il s'ait fait implanter un visage de jeune. Il s'agit donc d'une isotopie narrative assez consistante.

Nous retrouvons donc dans le monde de *Cyberpunk 2077* un conflit entre une générale euphorie du dispositif et la dysphorie d'un visage qui semble quasiment incapable de résister aux nouvelles pratiques et dispositifs d'énonciation, annulant matériellement la différence entre visage virtuel et visage potentiel dont nous parlions à propos du numérique. En résumant :

- Le visage devient un assemblage de prothèses *magnificative* (Eco 1997) ;
- L'opposition sémantique entre masque et face se dissout ;
- Les dispositifs faciaux lisent d'autres dispositifs et s'interfacent entre eux (la caméra regarde la caméra), c'est le nouveaux *vis-à-vis* ;
- Les dispositifs culturels du passé ne sont plus valables puisque le visage est en grande partie ou inaccessible ou en constante évolution ;
- L'esthétique est celle du visage-image qui peut tout *afficher* et devient ainsi un *écran et une superficie virtuelle* telle que les visages 3D d'un *avatar* ;
- Le rapport identitaire est compromis et dystopique.

Tout cela pourrait donc bien faire envisager une fin du visage, du moins pour comme nous l'avions connu jusqu'au XXème siècle, et bien entendu nous ramène à toutes la lignes de pensée du transhumanisme qui justement postule une équivalence entre homme et machine en concevant le corps humain comme un dispositif en termes non sémiotique (O'Connel 2017).



Image 7. Capture d'écran d'un « mécanicien » connecté à un robot qui montre bien la transversalité de la visagéité en vertu des nouveaux dispositifs.

Or, en réalité dans *Cyberpunk 2077* les visages sont partout et leur sens semble plus fort que jamais. Il sont visualisés lors des appels téléphoniques, il sont sur les affiches publicitaires posées sur les

buildings de la ville autant que dans les ascenseurs, il sont à télévision à travers les présentateurs célèbres, il sont sur les distributeurs automatiques doté de conscience comme « Brendan », et ils sont bien entendu tout autour du joueur avec les habitants qui ne trouve aucune contradiction entre avoir un visage machinique et l'importance de se faire un selfie comme « au bon vieux temps ».



Image 8. Piétonne avec un visage prosthétique qui se fait un selfie dans la rue.



Image 9. « Brendan »: un distributeur avec une A.I. pour augmenter les ventes.

Non seulement ils sont partout, mais les grilles de lecture culturelles nécessaires à leur interprétation restent ancrées au visage du XXème siècle. C'est le cas par exemple du chef de la méga corporation que l'on rencontre dès le début de l'histoire et qui a sans aucun doute ce que l'on pourrait décrire comme un visage du pouvoir :

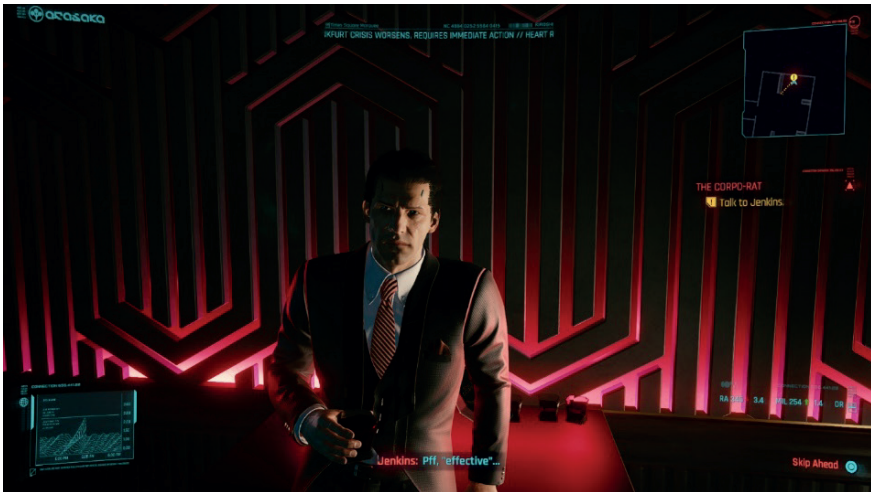


Image 10. Capture d'écran de notre « boss ».

De plus, *les faces existent encore en tant que visages uniques* à cause de l'existence de lois qui interdisent la reproduction de certaines configurations faciales de célébrités. Ainsi, c'est exactement grâce à cette situation que la face accroit immensément sa valeur en étant *protégé par un droit d'auteur* réservés aux élites socio-économiques de ce monde futur. Enfin, l'unicité du visage résiste aussi en termes d'expressivité. En effet, dans la narration un des signes les plus importants du fait que l'identité du rockeur Silverhand est en train d'effacer celle du protagoniste est que *ses expressions faciales* sont en train de changer et que *sa façon de sourire* est désormais la même que celle de Johnny. Cela laisse entendre que les prothèses intégrés du visage peuvent *se porter* de façon très différentes et laisser ainsi un espace à l'identité.

Nous terminons ici cette brève description de l'imaginaire du futur du visage dans ce texte et allons donc vers nos conclusions.

4. Conclusions

L'analyse textuelle de *Cyberpunk 2077* nous a portés à faire deux observations. La première est que, en effet, le visage du futur représenté dans ce texte est en ligne avec le changement de statut sémiotique que le visage a subi dans les dernières années. En tant qu'objet presque entièrement configurable et toujours plus difficilement interprétables, ce visage-dispositif est un masque sémiotiquement augmenté qui efface quasiment toute trace de la face/gueule (seul reste le crâne). Sa vérité et son sens ne posent plus le problème de la résistance ou de la contrainte, ils se donnent moment par moment, image par image, et ne peuvent se lire que littéralement (c'est la caméra qui regarde l'autre caméra). C'est en effet la fin du visage du point de vue de sa construction discursive jusqu'au XX^{ème} siècle : le triomphe du support sur l'apport. La deuxième observation, au contraire, semble souligner le fait que même les conditions matérielles moins favorables pour une signification du visage ne peuvent ici porter à une situation où il est possible faire à moins d'une sémiotique du visage. Celui-ci étant signe avant d'être objet et ses signes étant capables de s'adapter à tout support en portant avec eux le sens qui a été construit à travers l'histoire. Le visage moment par moment, image par image, n'est pas sémiotiquement possible puisque les configurations et significations de ces dispositifs prévoient des *logiques de production* ancrées dans le discours du passé où le visage est terme participatif entre masque et face.

Que conclure, donc ? Commençons par ce qu'il ne faut pas conclure : que ce qui est représenté dans ce texte sera effectivement le futur du visage. La sémiotique, en effet, n'est pas une discipline qui peut se vanter de prévoir le futur et cela d'autant plus lorsqu'elle concentre sur un seul texte parmi milliers d'autres dans la semiosphère. De plus, soutenir le discours de la fin du visage par apport à la situation

contemporaine serait certainement tomber de piège de devenir ce que Umberto Eco (1964) appelait les apocalyptiques de la technologie.

Toutefois, notre analyse à pour le moins démontré l'existence d'une esthétique et d'un régime de sens du *visage-image* qui se reflète sans ce texte fictionnel en partant de la situation présente réelle. Cette esthétique sollicite la réflexion sémiotique aussi bien d'un point de vue applicatif que théorique. D'un côté elle nous demande d'exercer une grande attention aussi bien sur les textes que sur les pratiques contemporaines d'*imagification* du visage. De l'autre elle nous demande sans doute d'affiner une notion sémiotique de *dispositif* peut-être trop vague et inclusive (selon laquelle le visage est un dispositif aussi bien que le masque et les lunettes) en rendant plus pertinentes les distinctions pragmatiques (dispositif intégré VS dispositif superposé) et matérielles (dispositif manufacturé VS dispositif image) sans lesquelles il est impossible de comprendre ce nouveau régime de sens. En effet, le concept de dispositif est né dans un auteur comme Bruno Latour (1996) strictement lié à une idée de programme d'action aussi vaste que possible (Beuscart & Peerbaye, 2006). Or, pour rendre compte des différences de significations que nous avons mis en évidence dans cet essai il nous faut au contraire, dans une perspective similaire à celle de Dondero (2020), un métalangage sémiotique capable de prendre en compte les spécificités du support et revenir, paradoxalement, à une sémiotique de la matérialité de l'Expression.

Références bibliographiques

- Barthes R. (1977) *Fragments d'un discours amoureux*, Seuil, Paris.
- Beuscart, J. Et Peerbaye A. (2006). "Dispositifs": (Introduction). *Terrains & travaux*, 11, pp. 3-15.
- Blake-Turner C. (2020) *Fake news, relevant alternatives, and the degradation of our epistemic environment*, "Inquiry", pp. 1-21, DOI: 10.1080/0020174X.2020.1725623.
- Brondal V (1950) *Théorie des prépositions, introduction à une sémantique rationnelle*, Ejnar Munksgaard, Copenhague.

- Deleuze G. et Guattari F. (1980) *Mille plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*, Minuit, Paris.
- Descola P. (2005) *Par-delà de nature et culture*, Galimard, Paris.
- Dondero M.G et Reyes E. (2016) *Les supports des images : de la photographie à l'image numérique* « Revue française en sciences de l'information et de la communication (Online) », 9. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/2124>; DOI : <https://doi.org/10.4000/rfsic.2124>.
- Dondero M.G. (2020) *Les langages de l'image: de la peinture aux Big Visual Data*, Hermann, Paris.
- Eco U. (1964) *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano.
- Eco U. (1975) *Trattato di Semiotica Generale*, Bompiani, Milan.
- Eco U. (1979) *Lector in Fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano.
- Eco U (1997/2016) *Kant e l'ornitorinco*, La Nave di Teseo, Milan.
- Foucault M. (1994) *Dits et écrits III. 1976-1979*, Gallimard, Paris.
- Giuliana G.T. (2021) "L'Objetuale e la Persona nella cultura digitale", In Ponzo J. e Vissio G. (a cura di), *Culture delle persona: itinerari di ricerca tra semiotica, filosofia e scienze umane*, Accademia Press, Turin.
- Giuliana G.T. (2021) *Funzioni e valori del volto nei giochi digitali*, "Lexia", 37-38, pp. 381-420.
- Giuliana G.T. (2022) *What's so special about contemporary CG faces? Semiotics of MetaHumans*, "Topoi", 17.
- Gramigna, R., & Voto, C. (2021). Notes on the semiotics of face recognition. *Sign Systems Studies*, 49(3-4), pp. 338-360.
- Greimas A.J. et Courtés J. (1979) *Sémiotique, dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette Université, Paris.
- Latour B. (1996). *On actor-network theory: A few clarifications*. "Soziale Welt" 47(4), pp. 369-381.
- Lee-Morrison L. (2019) *Portraits of Automated Facial Recognition. On Machinic Ways of Seeing the Face*. Transcript, Bielefeld.
- Leone M. (édité par) (2021) *Volti artificiali / Artificial Faces*. Numéro monographique de Lexia, 37-38, Aracne, Rome.
- O'Connell M. (2017) *To Be a Machine: Adventures Among Cyborgs, Utopians, Hackers, and the Futurists Solving the Modest Problem of Death*, Doubleday, New York.
- Paolucci C. (2010) *Strutturalismo e Interpretazione*, Bompiani, Milan.
- Paolucci C (2020) *Persona. Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione*, Bompiani, Milan.

- Soro E. et Voto C. (2021) “Il complotto in bocca. Accessori del volto e culture del subvertire”, dans Leone M. (édité par) *I volti del complotto*, Digital FACETS, Turin, pp. 84–104.
- Thibault M. (2019) *Ludosemiotica: il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi*, Aracne, Rome.
- Treleani M. (2014) « Dispositifs numériques », Actes Sémiotiques [En ligne], 117, consulté le 06/01/2022, URL : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/5035>, DOI : 10.25965/as.5035.
- Verhaegen P. (1999) *Les dispositifs techno-sémiotiques : signes ou objets ?* « Hermès » 25 :3, pp. 109–121.
- Volli U. (2020) “Archeologia semiotica del virtuale”. Dans : Biggio F, Dos Santos V, Giuliana GT (eds) (2020) *Meaning-Making in Extended Reality. Senso e Virtualità*. Aracne, Rome, pp. 21–42.

LA MULTIDIMENSIONALITÉ DANS LA CONSTRUCTION DU FUTUR: LE VISAGE, LE DÉSERT ET LES MACHINES

SILVIA BARBOTTO¹

English title: Future projections: tomorrow's visages

Abstract: Trying to address the still widespread colonial view through a “recovery process” towards sustainability and equanimity, the following article raises the issues of attending to and accounting for arbitrary times, systemic discrimination and climatic urgency, data visualization and perceptual visibility, and stratified, hybrid, and mechanized visages. Adopting a semiotics of the body and of space that includes aspects of a contemporary globalized digital culture, the proposal investigates the material and local dimension of the face and outlines some guidelines for thinking about its future, holistically. From the critique of the measurement of time, to the analysis of the *maintenant*, from the prefabrication of the future to the resemantization of the past, we will see how art's language intervene to sediment and co-create the content.

Keywords: futurability, sustainability, maintenant, AI face, body-face.

1. Le visage de l'avenir

Compte tenu de l'immensité et de l'ambiguïté du panorama évoqué par le titre de ce volume, son élaboration textuelle peut s'égarer au milieu d'une forêt de signes en construction, non encore identifiables car pragmatiquement inexistantes. Une telle approche de l'inconnu souligne la vulnérabilité d'un projet a priori à la fois incomplet et colossal, et

¹ Université de Turin.

requiert, comme l'affirme Eco, une curiosité absolue et nécessaire — une attitude mieux définie comme un syncrétisme : « Se douter que tout est possible signifie ne renoncer à aucune voie de recherche, mais aussi accepter la possibilité que, si une voie semble bonne, d'autres se révèlent inutiles » (Eco, 1973 : 71). En effet, dans le futur du présent et du passé, dans celui qui ne se réalisera jamais, et, surtout, dans celui que *nous* construisons ensemble en tant que communauté d'entités humaines et non-humaines (Wildcut 2005 : 420), il existe de multiples possibilités dont les graines sont déjà en train de germer.

Ces possibilités conçues en tant que *totalité* ont été représenté à travers une œuvre visuelle exposée à la conférence sur laquelle ce livre est basé, œuvre dont le texte ci-présent reprend la structure tout en la décomposant et en intégrant à de nouveaux apports épistémiques. En effet, nous savons que la compréhension visuelle suit des parcours différents de ceux de la lecture graphémique et narrative.

Son contenu provient principalement de propositions artistiques d'avant-garde et d'inventions technologiques de pointe, mais il comprend toutefois aussi des exemples datés et met en garde face à l'idée dominante, surtout en Occident, d'une unicité événementielle dictée par la linéarité temporelle.

Il propose plutôt une vision non romantisée et non contractée de l'avenir, vision consciente de l'état flou d'une trajectoire qui implique non pas un mais plusieurs avenir inédits. Cette conception de l'avenir, qui est aussi un déchiffrement, aide à un positionnement systématisé et *sémiotisé* dans la tourmente du temps :

Les moments pris dans des flux turbulents, formant des tourbillons re-tournant en mouvements circulaires, re-configurant ce que nous avons été. Le temps est diffracté, enchevêtrement du passé, du présent et du futur, superposition du maintenant et de ce qui est à venir, se prenant à et réalisant un défaire itératif du soi dans son historicité sédimentée. (Barad, 2018. Notre traduction)²

² Text original: "Moments caught up in turbulent flows, forming eddies circling back around re-turning, re-configuring what we have been. Time is diffracted, entanglement of past-present and future, superposition of now-then to come, caught up in and performing iterative undoing of the self in its sedimenting historicity. Transcription de la conférence

Les ressources pour déchiffrer le devenir et pour décanter les palimpsestes déjà opérationnels sont des textes phénoménologiques, notamment visuels, à partir desquels dériver des lignes typologiques et modales qui permettent d'avancer des réflexions : quelles sont les fondements que nous construisons pour que demain profile une certaine gamme de panoramas plutôt que d'autres ? Ou encore, quels fondements théoriques-épistémiques et éthico-politiques fomentent les actions et la textualité contemporaines, et quelles en sont les répercussions à moyen et à long terme ? Comment produire, stocker, utiliser et analyser les données issues de la lecture systématisée du visage ?

En évitant partiellement la polarisation d'une vision nécessairement utopique ou dystopique, tant dans l'affiche que dans le manuscrit, nous nous référons à l'avenir du visage comme à un processus ouvert à l'imbrication toujours plus grande de l'être humain et de la technologie³, mais nous voulons aussi garder un œil sur un avenir qui s'appuie avec ferveur sur le monde naturel en le faisant cohabiter, et ce, avec rigueur, avec le passé, en le re-présentant et, d'une certaine manière, en le futurisant.

Nous mettons l'accent sur les images qui prennent forme, ainsi que sur les matériaux avec lesquels nous entrons en relation, parce que nous concédons le tournant nécessaire pour la reconnaissance du rôle fondamental de la matière, une inclinaison se dessinant en même temps que la dématérialisation des identités, la précarité des relations et l'intangibilité de l'éphémère de plus en plus répandu.

Dans cette perspective, l'état latent de la matière entre en contact direct avec l'état latent de la pensée, de sorte que, dans l'attente de l'éventuelle rencontre, une incorporation de la part des deux peut être envisagée a priori. L'agentivité humaine, sur laquelle reposent intrinsèquement l'intentionnalité et le caractère possibilisant de la pensée, ainsi que l'ontologie de la matière, constituent le mélange

disponible à : https://www.youtube.com/watch?v=bMVkg5UiRog&ab_channel=BarnardCenterforResearchonWomen partiellement présente dans Barad, 2018.

³ L'un des aspects saillants partagés par Massimo Leone lors de l'introduction de la conférence *Le futur du visage* à Paris les 22 et 23 octobre 2021 concernait la technologie et la nécessité pour le visage d'être vu, d'être reconnu par l'autre. Cette action est déjà dotée de technique : le regard est déjà technique en soi.

sémantique et phénoménal de la proposition de Malafouris dans *How Things Shape the Mind*: reprendre les rênes de la ‘choséité’ et rétablir les modes du fonctionnement matériel, redonner de la vigueur à l’esprit en l’incorporant au visage que l’on traite et le transposer en l’assumant comme une partie intégrante et non isolée, redéfinir le dénominateur commun de l’être au monde, le traverser.

“La ‘choséité et l’esprit’ sont des états très instables et ontologiquement fluides. Ils restent informes et plastiques, attendant de prendre la forme de nos projections incarnées, qui varient inévitablement en fonction de l’époque et du lieu. Mais notre incapacité à définir ce que sont les choses et les esprits ne signifie pas que nous ne pouvons pas les reconnaître si nous les rencontrons [...] Dans l’engagement humain avec le monde matériel, il n’y a pas d’attributs fixes des entités agents et des entités patients, ni de séparations ontologiques nettes entre elles ; il y a plutôt un entrelacement constitutif entre l’intentionnalité et l’affordance. L’agentivité et l’intentionnalité ne sont peut-être pas des propriétés des choses ; elles ne sont pas non plus des propriétés des humains ; elles sont les propriétés de l’engagement matériel (Malafouris, 2013 : 8 et 18. Notre traduction).⁴

Dans le parcours évolutif de la passivité à l’activité du monde matériel, dans une sorte de chemin de reconnaissance de la personne, nous constatons dans l’approche de Malafouris un élagage avec un fond animiste, qui entraîne la création d’un espace sémiotique consacré à la rencontre et à la relation entre le vivant et le non-vivant. En même temps, ce passage est pertinent en tant que dénotation projective imbriquée : le futur, une branche imbriquée de pas à pas, est composé de projections virtualisées, finalement actualisées.

⁴ Texte original: “Thingness’ and ‘mindness’ are highly unsettled and ontologically fluid states. They remain formless and plastic, waiting to take the shape of our embodied projections, which inevitably vary in different times and places. But our inability to define what things and minds are does not mean that we cannot recognize them if we come across them [...] In the human engagement with the material world there are no fixed attributes of agent entities and patient entities and no clean ontological separations between them; rather, there is a constitutive intertwining between intentionality and affordance. Agency and intentionality may not be properties of things; they are not properties of humans either; they are the properties of material engagement”.

Il en ressort donc un certain nombre d'idées qui traversent tout le développement du texte à venir : pour penser le futur, un travail collégial est nécessaire, un qui tienne compte du chevauchement événementiel individuel et collectif, mais qui laisse des aperçus inconnus, qui détermine, à travers la vision et la tension, la matérialisation durable d'actions sur une base stratégique et consciente, impliquant tous les moyens disponibles, technologiques, environnementaux et sociopolitiques.

Qu'elle agisse de toute urgence pour limiter les dégâts déjà causés, et qu'elle s'appuie avec prudence et clarté sur des fondements éthiques et idéologiques qui envisagent la rédemption du subalterne et la réduction de la vulnérabilité ! Un programme pour les personnes, la planète et la prospérité ?⁵

L'idée d'un avenir fondé sur un progrès technologique croissant est un topos courant. La loi de Moore, loi empirique élaborée en 1965 comme perspective incrémentale de l'évolution technologique, est posée comme fondement dans *Who Owns the Future* (Lanier, 2013). Selon l'auteur, la multiplication effrénée et l'automatisation croissante opèrent en creusant des écarts sociaux qui s'accroissent également. Nous devons donc nourrir la nature épistémique d'un avenir qui envisage des alternatives conciliant le progrès quantitatif, accumulatif, prédisposé à l'autoréférence, avec des paradigmes durables de développement du sens. Considérer et resémantiser ce qu'un certain type de progrès exclut (par exemple, on a beaucoup parlé ces dernières années d'une nouvelle citoyenneté numérique : Qui en fait partie ? Qui en est exclu ? Quelles sont les dynamiques d'inclusion et de discrimination ? Quelles sont les perspectives à long terme ?).

Avant d'aller plus loin dans la sphère du futur, essayons de comprendre la dynamique d'ordonnement dans le comptage du temps. Selon Karen Barad, le traçage du futur proche a commencé vers 1950, avec la dispersion mondiale de matériaux radioactifs provoquée par les essais de

⁵ Cette phrase se trouve parmi les premières lignes du Programme 2030 de l'Assemblée générale des Nations Unies. Adopté en 2016, le programme utilise le titre *Transformer notre monde : le programme 2030 pour le développement durable* et insiste sur les mots-clés #peuple, #planète, #prospérité, #paix et #collaboration. Les objectifs et les cibles animent les documents des Nations Unies en envisageant institutionnellement l'avenir, un futur dans lequel nous évoluons toujours.

la bombe nucléaire : cela a donné naissance à une nouvelle époque. L'horloge Domsday, par exemple, a annoncé 1947 comme une date représentative pour compter l'approche de la catastrophe mondiale. À l'origine, ce calcul spécial se fondait uniquement sur le critère de la distance temporelle par rapport à l'apocalypse nucléaire, mais en 2007, le changement climatique a été introduit dans le décompte de la bulle des scientifiques atomiques comme un facteur de dissuasion en plus devant la perspective d'un anéantissement mondial. La Domsday Clock⁶ est une sorte d'horloge scientifique calibrée une fois par an en fonction des avancées socio-politiques ; elle est non linéaire, non mécanique mais symbolique et marque, depuis sa dernière mise à jour (en janvier 2020), qu'il reste 100 secondes avant minuit.

Il est important de souligner, nous dit Barad, que cette horloge ne fait pas qu'avancer seulement et nécessairement et n'est pas synchronisée à un phénomène physique particulier qui en marque le début, mais qu'elle est plutôt liée au progrès politique et technologique mondial et que sa mesure va à rebours, c'est-à-dire qu'elle part d'un point final plutôt que d'un point initial. La conférence de Barad explique ensuite d'autres horloges et, surtout, d'autres façons de mesurer le temps qui, dans certaines cultures, s'identifie avant tout à l'espace : c'est la spatialité qui met en évidence le détour matériel et qui peut donc offrir des suggestions sur l'indétermination du devenir. Wildcat (2005), par exemple, nous en parle lorsqu'il propose de reconceptualiser l'histoire dans une perspective spatiale en se référant à la philosophie de Vine Deloria.

Barad, pour conclure cette première introduction, met en scène à la fois la sagesse traditionnelle indigène et les fondements contemporains de la physique quantique basés sur l'intrication et nous rappelle l'inexistence de l'espace vide et la composition du temps futur qui est une superposition de phénomènes en réciprocity : tous les types d'interaction, y compris la mesure, contribuent à la matérialisation du monde. L'auteur, reprenant Bohr et implicitement toute la linguistique et la sémiologie qui nous intéresse directement, nous dit que aussi les concepts sont des dispositions spécifiques de la matière.

⁶ <https://thebulletin.org/doomsday-clock/current-time/>.

L'avenir, l'avenir du visage, exigerait donc une déclinaison plurielle, une recueillement qui englobe non seulement ce qui est en perspective mais aussi ce qui a été, une conscience profonde de l'existence d'horloges alternatives au comptage dominant et mécanique qui s'est imposé avec force depuis longtemps, une synergie matérielle, corporelle–machine–environnementale qui propulse l'urgence d'appliquer des fondements durables au processus en cours : l'avenir est une onde.



Image 1. Yani Us Catzim. *Viaje en el tiempo*. 2021⁷.

⁷ Collage numérique de souvenirs familiaux. (dans le cadre de SED 2021 – Sémiotique de l'espace – UADY). Courtoisie de l'artiste.

Provenant d'une pratique de recherche généalogique, cette image est inspirante dans la contemplation du futur visage comme une stratification performée du passé : reconnaître dans les traits somatiques, les traits des ancêtres, signifie donner voix à notre échafaudage matériel, corporel, génétique. Valoriser les traits communs, découvrir et traiter les preuves de la post-vérité, lire parmi les traces sédimentées des connaissances ataviques, resémantiser les inscriptions familières.

Ce tableau suggère une lecture du visage à la fois onirique et archéologique, superficielle et épidermique mais aussi ancestrale, profonde et paradigmatique. La construction qui en résulte est, dans ce cas, éclairante : l'interposition partielle des trois visages en crée un troisième composé de trois yeux, et l'illusion optique anamorphique rappelle ces êtres mythologiques si célébrés dans le genre de la fiction.

Une telle visualisation pourrait être une œuvre mytho-poétique, selon les termes des auteurs Burrows et O'Sullivan, qui la présentent comme l'une des trois possibilités⁸ concernant la finalité et la construction d'un futur visant à la re-construction du mythe à travers la réorganisation du matériel : "nous étendons la notion de fiction au-delà de l'invention par l'écriture, le discours ou les actes performatifs pour inclure le matériel visuel et les arrangements sonores. [...] Nous explorons la fiction de performance comme engendrant de nouvelles subjectivités et collectivités — appelant un peuple à venir — à travers des actions, des performances, des expériences, etc." (Burrows et O'Sullivan, 2019 : 6. Notre traduction)⁹.

Nous commençons à assimiler que, dans le vaste panorama potentiel du *facescape*, l'avenir est une construction d'alternatives viables : "nous abordons la mythopoésie comme la génération de mondes et de communautés différents qui sont le potentiel des mondes existants et des alternatives à ces derniers" (*ibidem*)¹⁰.

⁸ Conjointement avec la *Myth-Science* et la *Mythotechnesis*.

⁹ Texte original: "we extend the notion of fictioning beyond invention through writing, discourse or performative acts to include visual material and sonic arrangements. [...] We explore performance fictioning as engendering new subjectivities and collectivities — calling forth a people to come — through actions, performances, experiments".

¹⁰ Texte original: "we address mythopoesis as the generation of different worlds and communities that are the potential of, and alternatives to, existing worlds".

En s'enfonçant plus profondément dans l'humus paradigmatique d'un tel positionnement, il faut noter que la saisie du temps, sur le temps, et l'assujettissement à celui-ci, c'est-à-dire la possibilité ou l'illusion de la possibilité d'intervenir sur lui, n'est pas une croyance omniprésente ou universelle, mais est aussi émancipée dans certaines cultures. Par exemple, parmi les fondements de la philosophie hindoue, la dimension factuelle et le conditionnement cognitif et phénoménal à celle-ci sur une base volontaire sont critiqués, s'agissant plutôt d'une dimension apparemment et erronément indépendante de la volonté du temps en soi :

En plaçant au sommet de l'expérience phénoménale la logique du déroulement du complexe de cognitions, notre auteur (Patanjali, *nda*) montre la primauté de la capacité de conditionnement exercée par la dimension auto-représentative qui, se présumant autonome, considère possible l'assujettissement et la subordination à sa logique intrinsèque du devenir tripartite — c'est-à-dire passé, présent et futur — du monde objectif dont elle fait l'expérience, en en tirant par ailleurs la sensation erronée d'en être indépendante. D'autre part, les éléments physiques et les sens avec lesquels ils sont perçus sont l'incipit réel des modalités de procéder de la cognition représentationnelle, qui — à cause de *avidyā* (traduisible comme une sorte d'ignorance, *nda*) — au lieu de voir sa dépendance modale de la syntaxe des éléments et des sens qui les perçoivent, se considère indépendante d'eux (Squarcini, 2015 : 128. Notre traduction).¹¹

Le positionnement écolâtre typiquement contemporain présume avoir le contrôle sur la tripartition du temps : sur le passé, le présent

¹¹ Texte original: "Con questo voler porre al vertice dell'esperienza fenomenica la logica d'andamento del plesso delle cognizioni, il nostro autore (Patanjali *nda*) mostra il primato della capacità di condizionamento esercitata dalla dimensione auto-rappresentativa, la quale, presumendosi autonoma, reputa possibile l'assoggettamento e la subordinazione alle sue logiche intrinseche il divenire tripartito — ossia passato, presente e futuro — del mondo oggettivo di cui fa esperienza, derivando da ciò ulteriori quote di erronea sensazione di indipendenza da essi. Di contro, gli elementi fisici e i sensi con cui li si percepisce sono il reale *incipit* delle modalità di procedere della cognizione rappresentativa, la quale — a causa di *avidyā* (traducibile come una sorta di ignoranza, *nda*) —, invece di scorgere la sua dipendenza modale dalla sintassi degli elementi e dei sensi che li percepiscono, si reputa indipendente da essi".

et, surtout, le futur. L'indépendance conséquente et illusoire des phénomènes par rapport aux dynamiques temporelles et cosmiques, ainsi que par rapport à la syntaxe des éléments, oblige les processus de signification à effectuer des acrobaties articulées, et y obligent aussi avec eux les êtres humains qui les propitient et les utilisent. Si l'assujettissement du temps, quel que soit le côté directionnel vers lequel il est dirigé, passé ou futur, est une ostentation réglée de manière erronée, il reste la construction de telles vérités à partir du présent, qui, cependant, se nourrit aussi du risque d'assujettissement : si l'on ne tient pas compte des moyens, des éléments, des sens avec lesquels on affronte le thème, avec lesquels on aborde le positionnement et la catégorisation, l'illusion de le *posséder* augmente. Ce qui subsiste, cependant, c'est la construction d'un avenir si immédiat qu'il a, comme le dirait Bertrand, à voir avec le *maintenant* : c'est ce *maintenant* qui transforme l'instant d'avant et l'instant d'après en passé et en futur. "Je ne soupçonnais pas combien ce mot était suspendu sur un abîme : abîme ontologique de la temporalité en tant que telle, mais aussi abîme spéculatif des théories du temps" (Bertrand, 1 et 2).



Image 2. Ku Chavarria Juan de Dios. *Houdini*. 2021¹².

L'actualité de l'expérience du futur est une prescription indirecte : l'insondable relation de cause à effet, la disposition inférentielle sur cet axiome, la restructuration des formes logiques qui édifient ce lien

¹² Scénographie et retouches numériques. (dans le cadre de SED 2021 – Sémiotique de l'espace – UADY). Courtoisie de l'artiste.

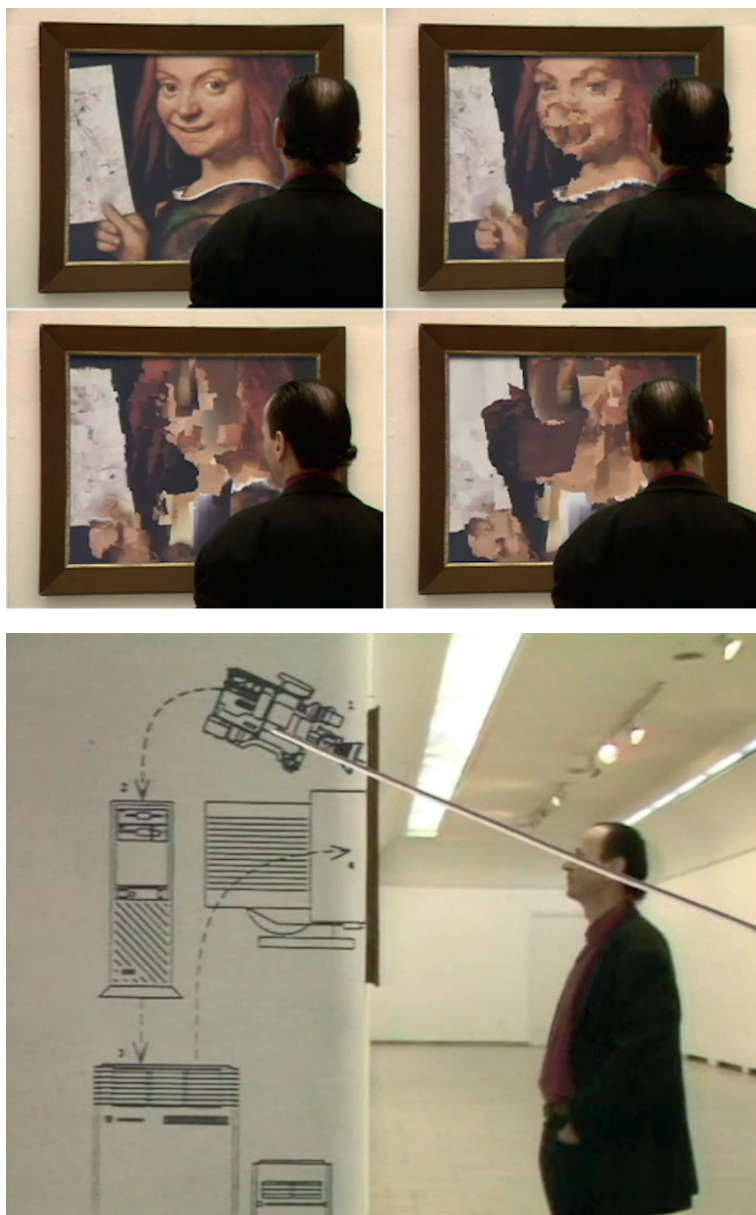
et le rendent tantôt plus lâche ou plus confus, tantôt plus rigide ou compact, sont les facteurs fondateurs du futur. Envisagé en termes probabilistes, et suivant des progressions similaires, l'avenir ne peut être que la *prédiction incertaine de potentialités tensives*.

Enfin, Bertrand dirige une des principales réflexions de Paul Ricoeur, *Temps et récit*, vers le sémème de l'analyse *maintenant* et nous dit qu'il a une double composition : "concernant l'exclusion réciproque des deux perspectives principales sur le concept de temps : celle, d'une part, qui est basée sur la cosmologie et impose l'idée d'un temps objectif, et celle, d'autre part, qui se fonde sur la phénoménologie de l'expérience intime, effectivement vécue" (Bertrand, 3).

Pour illustrer cette dynamique, le *maintenant* à partir duquel s'opère le fractionnement, projeté (aussi) dans le futur, un futur intime et propre mais aussi objectivé et dicté socialement, nous proposons l'image *hexcanographique* présentée ci-dessus: expression de la vibration photonique au contact du visage sur la plaque, elle est à l'origine d'une sorte de prolongation du moment présent en prévision de la constitution d'un nouveau maintenant, d'une nouvelle image *visagifiée*, d'un visage du futur qui devient immédiatement marqué, écrit, actualisé.

L'avenir ne concernerait donc pas tant une planification rigoureuse sur une base volontaire, mais l'incorporation contextuelle et agentive d'une projection hybride.

Introduisons une autre œuvre d'art qui nous aide à dessiner le futur du visage en termes technico-prothétiques, en tenant compte du fait que cette œuvre d'art, dès 1992, a subverti les mécanismes de visibilité et de visualisation, en transposant dans l'objet vu l'action prescriptive du sujet voyant. Cette inversion, tout en soulignant la prédisposition des avancées technologiques et l'augmentation des infrastructures nécessaires à leur réalisation, conduit à une réflexion sur l'acte visuel lui-même.



Images 3a et 3b. Joachim Sauter. *Zerseher*. 1992. Nouveaux médias Capture d'écran par le site officiel du libre accès¹³.

¹³ <http://www.joachimsauter.com/en/work/zerseher.html>.

Cette valorisation élémentaire, manifestant en fait le geste prescriptif et perceptif du voyant et de la voyante, aide notre parcours en apportant également une valeur vitale à ce qui est trop souvent considéré comme inerte : l'espace — la dimension spatiale du temps que nous avons déjà vue précédemment avec Barad et Wildcat. L'espace construit et partagé, l'espace de transition entre le corps et l'environnement, à la limite entre l'extéroceptivité et l'altérité, le médium dans lequel nous participons, présente une propriété flexible dans laquelle nous nous insérons en nous incorporant: "du point de vue de la sémiotique cognitive, cet environnement n'est pas un environnement 'naturel', mais un environnement sémiotique rempli d'objets, de normes, d'habitudes, d'institutions et d'artefacts qui façonnent notre esprit" (Paolucci, 2021: 10).¹⁴

D'une certaine manière, dans l'acte d'imaginer, d'expliquer, de décrire, de prédire, nous participons activement en nous incorporant dans des scénarios futurs. Nous ordonnons et *transduisons* le bagage structurel et paradigmatique, nous planifions des scénarios syntaxiques et évolutifs : il s'agit en fait de déchiffrer des formules préétablies et précognitives pour leur livrer une forme, une valeur, un accomplissement.

L'espace multivers, qui semble bientôt se diriger vers le métavers, est rendu de plus en plus actif par des dispositifs interactifs et/ou automatiques : le point clé et emblématique de la lecture faciale contemporaine réside dans l'automatisme, comme dans le cas de la reconnaissance faciale. Cette portée provient d'une longue trajectoire d'améliorations techniques et technologiques allant de l'étude physiologique et émotionnelle du visage d'une à l'avancée dans la stipulation du contrat identitaire entre l'indicialité du corps et sa paramétrisation : on se référera à Leone (2020) à propos de l'intense parcours réalisé dans le domaine de la sémiotique visuelle et de la criminalistique.

¹⁴ Texte original: "from a cognitive semiotics' point of view, this environment is not a 'natural' one, but a semiotic environment crowded with objects, norms, habits, institutions, and artefacts that shape our minds".

L'apprentissage profond, en tant que méthode à la base de nombreuses dynamiques d'intelligence artificielle, est utilisé comme formule programmatique notamment dans les langages de programmation audiovisuelle. Parmi les principaux outils accessibles sur le web, on trouve StyleGan, un système de codage dont les réseaux neuronaux, une fois entraînés avec des ensembles de données spécifiques sur le visage, sont capables de générer, automatiquement, de nouveaux visages et de reconnaître leurs caractéristiques formelles grâce au principe discriminant sur lequel repose le *réseau antagoniste génératif*.

Ce procédé, qui trouve une large application tant dans la (post)photographie que dans la vidéo, vient interroger la transmission et la perception de la *vérité* et du *fake*. La formation peut se dérouler sur plusieurs fronts et prédisposer à des syncrétismes de différentes natures : visage humain / figure humaine, visage humain / artefact, visage humain / élément naturel, visage humain / animal, etc. Vous trouverez ci-dessous une étude de cas dans laquelle la formation porte sur l'interaction entre les images de visages et les images de désert, où l'intention du chercheur est de : "saisir la beauté envoûtante du jeu avec l'identité, l'étirer jusqu'au point de non-retour dans une rétroaction continue de mélange avec d'autres objets. *AI Reportage, [sur] face _ & _ desert* est une recherche sur l'identité du point de vue des capacités d'un système d'apprentissage machine qui doit apprendre, déformer et reproduire des images de désert à partir de visages humains".¹⁵

¹⁵ Texte original: "catching the mesmerizing beauty of playing with the identity, stretched it to the point of non-return in a continuous feedback of shuffling with other object. *AI Reportage, [sur] face _ & _ desert* is a research on identity from the point of view of the capabilities of a machine learning system which is asked to learn, distort and reproduce images of deserts starting from human faces".



Images 4a, 4b, 4c, 4d et 4e. Iodice Arianna. *AI Reportage. [sur]face_&_desert. 2021/2022*¹⁶.

¹⁶ Digital médias (dans le cadre de ISTART 2021/2022 – Interactive storytelling and art – UNITO). Courtoisie de l'artiste

Il semble donc que l'une des tendances d'avenir soit à envisager dans la sphère du monde hybride, à la fois numérique et analogique : le capteur imaginé par l'ingénieur Dario Gil et le neuroscientifique Rafael Yuste serait peut-être l'avènement de cette hybridation. Les chercheurs ont annoncé "l'arrivée imminente d'un monde dans lequel les citoyens se connecteront¹⁷ à l'internet directement avec leur cerveau, grâce à des casquettes ou des casques capables de lire les pensées. Dans cet avenir hypothétique, un algorithme sera capable de compléter automatiquement l'imagination, comme le font déjà les logiciels de traitement de texte avec les mots. Les premiers appareils, encore rudimentaires, pourraient être en vente dans les magasins d'électronique d'ici 10 ans".¹⁸ Ce contenu serait à la base du dernier documentaire de Werner Herzog qui a à ce stade un titre provisoire, *Le théâtre de la pensée* : le tournage est en cours d'achèvement au Chili, un pays qui semble avoir adopté, en septembre 2021, la première loi pour sauvegarder l'hybridité, en contrôlant le suivi éthique de ces éventualités. Au Chili, la Commission pour le défi du futur, de la science, de la technologie et de l'innovation propose une réforme constitutionnelle axée sur la sauvegarde de l'activité cérébrale et des informations qui en découlent.¹⁹

Si l'on se tourne vers l'avenir, les humanoïdes devraient certainement être mentionnés dans cette directive, où l'on constate que l'approche esthétique de l'homme passe précisément par la sensibilisation des mouvements du visage. La dernière version est Ameca, révélé lors de l'un des plus grands rendez-vous technologiques

¹⁷ Rappelons qu'en dépit des promesses d'hyperconnectivité, il existe encore des pays où moins de 50% de la population a un accès de base à l'internet. *The State of Internet in Africa 2020* indique que l'utilisation de l'internet en Afrique est la plus faible au monde, avec 28,2%. (AA.VV., 2020 : 27, notre traduction).

¹⁸ https://elpais.com/ciencia/2022-01-05/tener-un-sensor-en-la-cabeza-sera-de-rigor-en-10-anos-igual-que-ahora-todo-el-mundo-tiene-un-telefono-inteligente.html?fbclid=IwAR1jbsUnZYtKRnZW7lie9rX5_tsIBHoYvBOoL8Z4mD4NewOzs6qv8Moe1vo.

¹⁹ Dans le cadre du projet "Protection des neurodroits et de l'intégrité mentale, et développement de la recherche et des neurotechnologies" le texte approuvé à ce jour (14/01/2022) est le suivant : "El desarrollo científico y tecnológico estará al servicio de las personas y se llevará a cabo con respecto a la vida y su integridad física y síquica. La ley establecerá los requisitos, condiciones y restricciones para su uso en las personas debiendo resguardar especialmente la actividad cerebral e información de ella".

de l'année, le CES2022²⁰. La course à l'innovation est étonnante. Nous avons présenté Sofia il y a deux ans, lors de l'une des premières réunions FACETS à Varsovie²¹, et maintenant Ameca semble soumettre de nouvelles solutions. Ameca a été exposé sur Twitter le 9 décembre 2021 par CNET avec cette description : "Meet Ameca, a robot that has an array of human-like facial expressions".²²

Loin d'être un élément isolé dans le magma du corps physique et social, bien qu'il soit parfois étudié comme un corpus à part, le visage est au contraire une scène et une coulisse rhizomatique, un connecteur infinitésimal de variétés sémantiques différentielles en synergie. Dans l'approche culturelle de la sémiotique proposée par Lorusso, en référence à Roland Barthes, l'aspect relationnel est mis en avant par rapport à chaque objet d'étude, chaque action prise en considération :

Il n'y a pas de phénomène de signe autonome; chaque discours, chaque pratique, chaque forme linguistique est informé par le système social et culturel général dont elle fait partie, et le travail du sémioticien doit se concentrer précisément sur cet aspect: saisir la systématité qui se cache derrière la singularité, saisir les codes (en tant que tels généraux) qui informent les processus, saisir, en somme, la manière dont la société et la culture parlent à travers le phénomène observé (Lorusso, 2010 : 90).²³

Comment peut-on établir des généralisations sur un avenir ? Que sont les nouveaux codes qui sous-tendent les proto-phénomènes, les prémisses et, en quelque sorte, les promesses de l'avenir ? Comment aborder et humaniser la tendance à la datation mathématique du visage ? Le visage devient un code binaire, il devient une composition complexe de millièmes d'un nombre millimétrique et de codes

²⁰ <https://www.ces.tech/> Dernière consultation 8/01/2022.

²¹ https://www.youtube.com/watch?v=iqy3nd9oISI&list=PLhX1Ir2ZnJ4z1R53o4K3boLq16eFD5egA&index=9&ab_channel=FacetsERC.

²² 55 000 reproductions, dernier visionnement 7/01/2022.

²³ Texte original: "Non c'è fenomeno segnico autonomo; ogni discorso, ogni pratica, ogni forma linguistica è informata dal sistema generale, di tipo sociale e culturale, di cui fa parte, e il lavoro del semiologo deve concentrarsi proprio su questo aspetto: cogliere la sistematicità che vi è dietro la singolarità, cogliere i codici (come tali generali) che informano i processi, cogliere insomma il modo in cui la società e la cultura parlano attraverso il fenomeno osservato".

numériques, mais il reste aussi la substance réfléchie d'une intimité partagée, d'un arrangement charnel et social, d'un collage transterritorial de relations combinatoires, d'une extension compacte de formes formantes.

Le visage de l'avenir réside dans le multivers, comme une dimension stratifiée et protéiforme, un terme exploré en profondeur dans la discipline de l'anthropologie par Esteban Krotz, qui y voit un laboratoire de la vie heureuse, l'ouverture de l'interprétation du "le diagnostic des tendances utopiques contenues dans toutes les cultures humaines, qui visent à créer des conditions sociales propices à une vie digne et satisfaisante" (Krotz, 2003: 35).²⁴ Du point de vue de l'étude des processus de signification, il est nécessaire de faire levier sur les univers de signes existants, ainsi que sur les panoramas discursifs en action, afin de comprendre et, éventuellement, de *sous-tendre* des réseaux capables de construire, *con-sensuellement*, un champ contemplatif et génératif, réformateur et prospectif, pour les visages du futur.

Références bibliographiques:

- AA.VV. (2020) Resetting Digital Rights Amidst The Covid-19 Fallout. State of Internet Freedom in Africa 2020. CIPESA.
- Barad K. (2017) "Troubling time/s and ecologies of nothingness: re-turning, re-membering, and facing the incalculable" in M. Rossini, Toggweiler (eds.), *Posthuman Temporalities*, Vol.92, Lawrence & Wishart, 5-10 (editorial) and 56-86.
- Bertrand D., *Maintenant*, EC-AISS on line 345. Open access: <http://www.ec-aiss.it/archivio/topologico/autore.php>.
- Burrows D. and O'Sullivan S. (2019), *Fictioning. The myth-functions of Contemporary art and Philosophy*, Edinburg University Press, Edinburg.

²⁴ Texte original: "diagnóstico de las tendencias utópicas contenidas en todas las culturas humanas que se dirigen hacia la creación de condiciones sociales propicias para una vida digna y plena".

- Depraz N., Varela F., Vermersch P. (eds.) (2003) *On becoming aware: a pragmatics of experiencing*, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Dorpenyo I.K. (2021) *User localization strategies in the face of technological breakdown*, Switzerland: Palgrave Macmillan – Springer Nature.
- Duchowski A. T. (2007. 2nd ed.) *Eye Tracking Methodology. Theory and practice*, Springer.
- Eco U. (1973) Oviedo E. (trans.) *La estrategia de la ilusión*, Titivillus ePub Open Access.
- Karras T. (2019) *A style-based generator Architecture for Generative Adversarial Network*. GAN's NVIDIA open Access.
- Karras T. et al. (2020) *Analyzing and Improving the Image Quality of StyleGAN*, NVIDIA, Open source.
- Lanier K. (2013) *Quien controla el futuro*, (M. Pérez Sánchez trans.) EPub base r2.0 Open Access Editor digital XcUiDi.
- Leone M. (2020) *From fingers to face: visual semiotics and digital forensics*, Springer.
- Lorusso A. M. (2010), *Semiotica della cultura*, Laterza, Ed. Digital (2014)36, Roma–Bari.
- Malafouris Lambros (2013) *How things shape the mind. A theory of material engagement*, The MIT Press, Cambridge–London.
- Paolucci C. (2021) *Cognitive Semiotics. Integrating signs, minds, meaning and cognition*. In Serie Perspectives in Pragmatics, philosophy & psychology 24, Springer, Switzerland.
- Squarcini F. (2015) *Patañjali Yogasūtra* (Serie Nuova Universale Einaudi) Einaudi, Torino.
- Wildcat D. R. (2005) “Indigenizing the Future: Why we must think spatially in the Twenty-first century” in *Indigeneity at the crossroads of American studies. Indigenous studies today*, Issue. American Studies, vol. 46, n. 3/4, 417–440.

CONCLUSION

GIANMARCO THIERRY GIULIANA

I. Le visage *a-venir*

Les textes qui composent ce livre ont à la fois décrit, analysé et proposé des hypothèses sur le visage du futur comme visage *a-venir*.

D'une part, comme l'illustre si bien Denis Bertrand, le visage de l'avenir se caractérise par une double temporalité : il est avant tout le *visage avenir* en constant devenir néoténique : non pas le visage actuel vieilli, mais le visage absent qui n'est pas encore né et qui, de Tintin à FaceApp, n'a jamais que la jeunesse devant lui. Ce visage futur est certainement un *éros* idéologique, mais il est en même temps aussi un *logos* utopique dans la mesure où nous concevons sémiotiquement le visage comme un objet culturellement construit qui, possédant un devenir fondé sur une motilité intrinsèque du visage selon laquelle le familier confine toujours avec l'étranger, renaît constamment avec la réorganisation des oppositions, des médiations et des interprétations qui constituent son sens phénoménologique. En ce sens, c'est l'idée au cœur de l'essai d'Anne Beyaert-Geslin, le mode du visage de l'avenir n'est pas du tout l'indicatif mais plutôt le conditionnel. Il ne s'agit cependant pas d'une conditionnalité due à un banal relativisme, mais au contraire à la nature hautement sémiotique et intersubjective des interactions par lesquelles les regards humains constituent des visages. Notre volonté de fixer un objet-visage sur la personne-masque se heurte inévitablement à la nature ouverte du visage en tant qu'œuvre et à sa nature secrète du visage en tant qu'écran dans les passions : révélant ainsi dans la vision du visage un parcours sémio-actantiel du potentiel de l'expérience à l'actuel qui n'est rien d'autre qu'une manifestation du potentiel de l'existence.

D'autre part, nous avons le visage comme un *visage à venir* : un objet fondé dans le passé et orienté vers un futur déterminé.

Fondement qui, comme l'illustre Rossana De Angelis, fait du visage un objet inscrit à la fois dans la biologie et la culture. En effet, en appliquant la théorie philosophique de la projection aux artefacts culturels humains tels que les textes, nous réalisons que le visage est une forme tellement fondatrice de la signification humaine qu'il agit comme une structure formelle lorsque nous produisons bon nombre de nos objets culturels les plus iconiques et les plus significatifs. L'expression "lire le visage" s'avère être bien plus qu'une métaphore. Notre expérience et habit de la constitution du visage par le regard a en fait donné et continue de donner naissance à des artefacts projectifs que nous regardons comme des visages et qui nous regardent en quelque sorte en retour. En somme, même la fin de l'humanité telle que nous la connaissons ne semble pas pouvoir compromettre l'avenir du visage qui reste une véritable forme du futur. Cependant, cette compréhension différente du visage à venir nous conduit également aux problèmes et aux opportunités du visage contemporain, en particulier en ce qui concerne sa numérisation et sa présence et son influence dans différents médias. Tel est le point de départ de la réflexion de Julien Longhi, qui ouvre une nouvelle perspective émique/étique sur l'avenir de l'analyse de la communication politique en combinant les outils de la linguistique avec ceux de la lecture automatisée des émotions faciales par le biais de l'intelligence artificielle. Combinant à la fois des facteurs psychologiques et socioculturels, l'expression et l'interprétation des émotions expliquent ici l'irréductibilité précitée du visage humain en termes multimodaux. Ainsi, un avenir se dessine dans lequel le visage revêt une importance fondamentale non seulement en tant qu'objet singulier, mais aussi et surtout en tant que nœud et catalyseur de différents modes de signification humaine. Savoir lire le visage de manière critique devient un défi scientifique qui concerne l'avenir non seulement du point de vue de la recherche philosophique mais aussi et surtout parce que le devenir du visage est un enjeu politique. De manière absolument complémentaire, Valeria de Luca se penche également sur la valeur politique du visage, bien qu'en inversant le point de vue précédent : elle part de l'art contemporain pour réfléchir

aux pratiques de dissimulation du visage et aux tactiques de non-visibilité et d'illisibilité du visage à l'ère numérique. L'appropriation du visage par des lectures automatisées et la diffusion capitaliste de leurs images sont en effet les nouvelles formes d'une dictature de la visibilité à laquelle s'oppose la création de *dé-visages*.

L'avenir du visage semble donc se diriger vers des performances et des dispositifs faciaux anti-paréidoliques et re-figuratifs qui visent à la fois une réappropriation collective de l'identité faciale et une critique de l'identité faciale elle-même en tant que trace et signature de soi. Enfin, la réflexion sociopolitique sur la numérisation du visage est conclue par l'essai d'Alberto Romele et Dario Rodighiero dans lequel les auteurs réfléchissent à la manière dont les bases de données d'images de visages reflètent une nouvelle "datafication" des visions du monde et influence le futur par la culture. Ils utilisent ici eux aussi la technologie numérique pour lire le visage, mais non plus comme un objet à signification singulière, mais comme une icône de l'imaginaire contemporain : une certaine vision du visage représente ainsi une certaine vision de l'avenir. Se concentrant en particulier sur les représentations du visage par l'intelligence artificielle, leur analyse qualitative-quantitative rigoureuse, inspirée à la fois par l'iconologie d'Erwin Panofsky et par la critique par Georges Didi-Huberman de cette même iconologie, révèle comment le futur à venir semble se caractériser par un double dilemme philosophico-éthique : une ontologie du fragment comme fondement du sens et un manque de pensivité et de pluriperspectivité.

Enfin, le volume se termine par des essais de Gianmarco Giuliana et Silvia Barbotto qui, bien que partant d'exemples différents et employant des méthodes différentes, parviennent à des conclusions très similaires sur *le visage avenir et à venir*. Dans le premier essai, l'analyse sémiotique figurative et narrative du jeu vidéo *Cyberpunk 2077* montre comment le visage du futur à venir semble inévitablement aller à l'encontre d'une crise épistémologique qui invalide l'opposition fondamentale entre gueule et masque. Et pourtant, il montre aussi comment cette même crise ne correspond nullement à une fin du visage mais, au contraire, à son nouvel avenir interprétatif qui est en

continuité avec le passé du visage en tant qu'artefact encyclopédique aussi bien que pragmatique. Dans le deuxième essai, Silvia Barbotto utilise la sémiotique de l'art pour montrer comment les multiples expressions du visage futur, parfois en désaccord les unes avec les autres, peuvent être pensées comme une totalité constituée collectivement par une *agency* non seulement humaine mais aussi environnementale. Cette totalité rhizomique fait du visage un multivers qui devient le lieu de la fusion de l'homme et du désert, de la personne et de la machine, du passé et du futur, de l'espace et du temps, dans une logique plurielle qui décuple la relation entre visage et identité à la lumière de sa transformabilité naturelle et de son adaptabilité aux pratiques futures. Ici encore, donc, les deux dimensions du visage en tant que direction temporelle et en tant que processus de méta- et sémio-morphose ont été soulignées dans une perspective qui permet, à partir de l'étude sémiotique du visage, de concevoir des futurs inédits.

À la lumière de l'étonnante syntonie entre tous ces différents essais, il nous semble donc que nous pouvons conclure, en parfaite continuation avec l'introduction de Massimo Leone, en affirmant que la sémiotique du visage futur, discipline vouée à l'étude des rhétoriques du visage, est la clé pour pouvoir fonder les sémiotiques et les philosophies *a-venir* sans lesquelles nous serons bientôt incapables de comprendre non seulement le futur mais aussi et surtout notre présent.

LES AUTEURS

Silvia Barbotto Forzano est Post Doc dans le projet Erc FACETS où elle étudie les dynamiques de signification du visage physique et virtuel, humain et non-humain dans la société contemporaine. Elle est titulaire d'un doctorat en Art (Art : recherche et production) de l'université polytechnique de Valence ; elle est chargée de cours à l'université de Turin ("Interactive Storytelling & Art" au Maîtrise en Communication de la culture et des médias) et à l'Université Autonome du Yucatan ("Sémiotique de l'espace" au Campus d'art, d'architecture et de Dessin de l'habitat). Avec une approche théorico-pratique, elle se spécialise dans la sémiotique de la culture, de l'espace et du corps, ainsi que dans les langages et les médias de l'art.

Denis Bertrand est professeur émérite de littérature française à l'Université de Paris 8 – Vincennes–Saint–Denis, où il a enseigné la théorie littéraire et la sémiotique générale (*Bases de la sémiotique littéraire*, Meltemi, 2007). Ses recherches portent sur les rapports entre la phénoménologie et la figurativité rhétorique dans le contexte plus large des rapports entre la sémiotique et la rhétorique et leurs champs concrets (*Parler pour convaincre. Rhétorique et discours*, Gallimard, 1999). Il a codirigé le Séminaire d'intersémiotique de Paris avec Fontanille Jacques, Jean-François Bordron, Molini George et Claude Zilberberg.

Anne Beyaert–Geslin est Professeur en sciences de l'information (sémiotique) à l'université Bordeaux Montaigne, Anne Beyaert–Geslin y a dirigé le laboratoire MICA (Médiations, information, communication, arts) et, précédemment le CeReS (Centre de Recherches sémiotiques) à

l'université de Limoges. Elle est actuellement présidente de l'Association française de sémiotique (AFS), responsable du master *Sémiologie et communication : Transitions des mondes* à l'université Bordeaux Montaigne et experte–panel pour les sciences de l'information et de la communication auprès du Haut comité à l'évaluation scientifique (HCERES).

Ses recherches portent sur la sémiotique de l'image et du design.

Elle a publié 170 articles et chapitres d'ouvrages en français, anglais, italien, portugais, persan, espagnol, chinois, et 5 ouvrages personnels : *L'image préoccupée* (Hermès–Lavoisier, 2009) ; *Sémiotique du design* (Presses universitaires de France, 2012 ; traduction en italien, éditions ETS, 2017) ; *Sémiotique des objets. La matière du temps* (Presses de l'université de Liège, 2015) ; *Sémiotique du portrait. De Dibutade au selfie* (De Boeck, 2017) ; *L'invention de l'autre. Le Juif, le Noir, le paysan, l'alien* (Classiques Garnier, 2021). Elle a également coordonné 25 dossiers de revues et ouvrages collectifs.

Rossana De Angelis est Maître de Conférences en Sciences du Langage à l'Université Paris–Est Créteil où elle enseigne les théories et les pratiques du texte écrit et de l'écriture. Membre du *Centre d'étude des discours, images, textes, écrits, communications* (Céditec), ses recherches portent notamment sur les approches linguistiques et sémiologiques dans l'analyse des écrits ; la relation entre supports, formats et textes ; les pratiques de l'écriture et de l'édition traditionnelles et numériques. Elle s'intéresse également à l'histoire et à l'épistémologie des sciences du langage, comme le montre l'entrée "Textuality" rédigée pour la *Oxford Research Encyclopedia of Literature* (2020). Lauréate du Prix Vittorio Sainati décerné par les Editions ETS, avec l'adhésion du Président de la République Italienne, pour son travail de thèse de doctorat, son premier ouvrage, *Il testo conteso. Semiotiche ed ermeneutiche nella seconda metà del Novecento* (ETS, 2014), offre un panorama des principales théories du texte écrit contemporaines. Récemment, elle a co-dirigé l'ouvrage *Les Écritures confinées* (Hermann, 2022) qui offre à la fois un panorama et une réflexion sur les écrits produits lors d'un événement mondial extraordinaire.

Valeria De Luca est Maître de conférences en sciences du langage/sémiotique à l'Université de Limoges. En sémiotique générale, ses recherches portent sur les notions transversales de forme et de geste, ainsi que sur la dimension figurale de la signification. Cette approche morpho- et sémiogénétique est appliquée à l'expérience, aux pratiques et aux dispositifs sémioesthétiques, tels que des performances, des installations ou des processus artistiques collectifs. Dans cette perspective, sont convoquées des notions à la frontière entre sémiotique, esthétique et écologie, telles celles d'ambiance, de niche et de matérialité. En 2021, elle a publié aux presses universitaires de Liège son premier ouvrage *Le tango argentin. Gestes, formes, sens*, qui porte sur une analyse anthroposémiotique et morphogénétique de la danse sociale connue sous le nom de *tango argentin*. Parmi ses autres publications récentes ou en cours de parution : “Pour une sémioesthétique sociale. Horizons et défis de quelques ‘pratiques socio-artistiques’ d’aujourd’hui” (2023, chapitre d’ouvrage, *sous presse*), “L’apparaître des phrases. Perception et figuralité chez Yannick Haenel” (2022, chapitre d’ouvrage), *Qui gardera les gardiens ? Sur certaines déclinaisons sémiotiques de la transparence en vue d’une évaluation critique des nudges*, « Actes sémiotiques », 2021.

Gianmarco Thierry Giuliana (San Cataldo, 1989) est un sémioticien expert en jeux vidéo, réalités virtuelles et culture numérique. Il a étudié communication à l’université de Catane, puis a obtenu un master en sémiotique à l’université de Bologne et un doctorat en sémiotique et médias à l’université de Turin. Il est actuellement chargé de recherche au Département de philosophie et des sciences de l’éducation de UniTo dans le cadre du projet ERC “FACETS” (P.I. Massimo Leone), où il étudie la spécificité sémiotique et la pertinence philosophique des interactions et des intermédiations entre les visages humains et numériques. Il est également chargé de cours pour STUDIUM (UniTo) où il enseigne sémiotique du game design. Plus généralement, ses recherches portent sur la relation entre expérience, croyance, subjectivité et interprétation dans les réalités virtuelles et dans les contextes ludiques. Il a écrit plusieurs articles scientifiques sur ces sujets

(dans des revues de *game studies*, de sémiotique et de philosophie) et a récemment coédité le livre *Meaning–Making in Extended Reality* (Aracne, 2020).

Massimo Leone est ancien élève de l'École Normale Supérieure et de l'École Française à Rome ; Doctorat auprès de l'EPHE–Sorbonne ; Doctorat auprès de l'Université de Fribourg (CH) ; Professeur ordinaire de Sémiotique, Sémiotique visuelle, Sémiotique de la Culture et Philosophie de la Communication auprès du Département de Philosophie et Sciences de l'Éducation de l'Université de Turin, Italie ; Professeur à temps partiel de Sémiotique auprès du Département de Langue et Littérature Chinoises, Université de Shanghai, Chine ; Directeur de la Fondation “Bruno Kessler” de Trente. Auteur d'une quinzaine de volumes, éditeur d'une cinquantaine d'ouvrages collectifs, auteur de près de six cent articles dans des revues scientifiques, professeur invité dans les cinq continents (en France, Professeur invité à la Sorbonne, au Collegium de Lyon, au Centre d'Études Avancées de Paris–Seine, auprès de la Fondation Maison des sciences de l'homme). Bénéficiaire d'un financement ERC “Consolidator” (2019–2024) ; rédacteur en chef des revues *Lexia* (Aracne) et *Semiotica* (De Gruyter) ; directeur des séries “I saggi di Lexia” (Aracne), “Semiotics of Religion” (De Gruyter) et “Advances in Face Studies” (Routledge).

Julien Longhi est linguiste, professeur des universités à CY Cergy Paris université, et membre junior de l'institut universitaire de France (IUF 2018). Ses domaines d'expertise sont l'analyse du discours, la sémantique, les humanités numériques, et la linguistique de corpus. Il est co-fondateur et directeur du réseau de recherche sur les discours institutionnels et politiques (R2DIP), et directeur de l'Institut des humanités numériques (IDHN) de CY. Il est l'auteur de plusieurs ouvrages comme *Du discours comme champ au corpus comme terrain. Contribution méthodologique à l'analyse sémantique du discours*, ou articles (récemment : *Mapping information and identifying disinformation based on digital humanities methods: From accuracy to plasticity*, « Digital

Scholarship in the Humanities », 2021 ; *Using digital humanities and linguistics to help with terrorism investigations*, « Forensic Science International », 2021), qui traitent de ses domaines de recherche. Il a également coordonné plusieurs numéros thématiques de revue, comme *Humanités, numérique : des corpus au sens, du sens aux corpus* pour « Questions de communication », 2017). Il est le porteur de plusieurs projets de recherche, comme le projet ANR TALAD (Traitement automatique des langues et analyse du discours), ou le projet Horizon Europe ARENAS (Analysis of and Responses to Extremist Narratives).

Dario Rodighiero est un chercheur en design de la connaissance, données critiques et humanités numériques, qui se concentre sur la cartographie numérique des organisations scientifiques et des institutions culturelles. Il est maître de conférences d'études des sciences et des techniques à l'université de Groningue et membre du metaLAB de l'université de Harvard. Dario est titulaire d'un doctorat de l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne et a travaillé dans des institutions telles que le MIT et Sciences Po, donné des conférences au CERN et à Ars Electronica, et exposé au MAXXI et aux Harvard Art Museums. Son livre *Cartographie des affinités* (Metis Presses, 2021) explore les communautés scientifiques d'un point de vue axé sur le design.

Alberto Romele est chercheur en philosophie et éthique des techniques à l'université de Turin. Il enseigne en outre la communication numérique à l'université Sorbonne Nouvelle. Ses travaux portent sur l'herméneutique numérique, les imaginaires sociotechniques et la question des représentations visuelles des nouvelles technologies numériques dans la communication scientifique. Il est membre du conseil scientifique du Fonds Ricoeur et du comité de rédaction de la revue « Philosophy & Technology ». Il est l'auteur des monographies *Digital Hermeneutics : Philosophical Investigations in New Media and Technologies* (Routledge, 2019) et *Digital Habitus : A Critique of the Imaginaries of Artificial Intelligence* (Routledge, 2023).

I SAGGI DI LEXIA

1. Gian Marco DE MARIA (a cura di)
Ieri, oggi, domani. Studi sulla previsione nelle scienze umane
ISBN 978-88-548-4184-0, formato 17 × 24 cm, 172 pagine, 11 euro

2. Alessandra LUCIANO
Anime allo specchio. Le mirouer des simples ames di Marguerite Porete
ISBN 978-88-548-4426-1, formato 17 × 24 cm, 168 pagine, 12 euro

3. Leonardo CAFFO
Soltanto per loro. Un manifesto per l'animalità attraverso la politica e la filosofia
ISBN 978-88-548-4510-7, formato 17 × 24 cm, 108 pagine, 10 euro

4. Jenny PONZO
Lingue angeliche e discorsi fondamentalisti. Alla ricerca di uno stile interpretativo
ISBN 978-88-548-4732-3, formato 17 × 24 cm, 356 pagine, 20 euro

5. Gian Marco DE MARIA, Antonio SANTANGELO (a cura di)
La TV o l'uomo immaginario
ISBN 978-88-548-5073-6, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 15 euro

6. Guido FERRARO
Fondamenti di teoria sociosemiotica. La visione "neoclassica"
ISBN 978-88-548-5432-1, formato 17 × 24 cm, 200 pagine, 12 euro

7. Piero POLIDORO
Umberto Eco e il dibattito sull'iconismo
ISBN 978-88-548-5267-9, formato 17 × 24 cm, 112 pagine, 9 euro

8. Antonio SANTANGELO
Le radici della televisione intermediale. Comprendere le trasformazioni del linguaggio della TV
ISBN 978-88-548-5481-9, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 19 euro

9. Gianluca CUOZZO
Resti del senso. Ripensare il mondo a partire dai rifiuti
ISBN 978-88-548-5231-0, formato 17 × 24 cm, 204 pagine, 14 euro

10. Guido FERRARO, Antonio SANTANGELO (a cura di)
Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici
ISBN 978-88-548-6330-9, formato 17 × 24 cm, 208 pagine, 13 euro

11. Massimo LEONE, Isabella PEZZINI (a cura di)
Semiotica delle soggettività
ISBN 978-88-548-6329-3, formato 17 × 24 cm, 464 pagine, 30 euro
12. Roberto MASTROIANNI (a cura di)
Writing the city. Scrivere la città Graffitiismo, immaginario urbano e Street Art
ISBN 978-88-548-6369-9, formato 17 × 24 cm, 284 pagine, 16 euro
13. Massimo LEONE
Annunciazioni. Percorsi di semiotica della religione
ISBN 978-88-548-6392-7, formato 17 × 24 cm, 2 tomi, 1000 pagine, 53 euro
14. Antonio SANTANGELO
Sociosemiotica dell'audiovisivo
ISBN 978-88-548-6460-3, formato 17 × 24 cm, 216 pagine, 14 euro
15. Mario DE PAOLI, Alessandro PESAVENTO
La signora del piano di sopra. Struttura semantica di un percorso narrativo onirico
ISBN 978-88-548-6784-0, formato 17 × 24 cm, 88 pagine, 9 euro
16. Jenny PONZO
La narrativa di argomento risorgimentale (1948–2011). Tomo I. Sistemi di valori e ruoli tematici. Tomo II. Analisi semiotica dei personaggi
ISBN 978-88-548-7751-1, formato 17 × 24 cm, 2 tomi, 788 pagine, 45 euro
17. Guido FERRARO, Alice GIANNITRAPANI, Gianfranco MARRONE, Stefano TRANI (a cura di)
Dire la Natura. Ambiente e significazione
ISBN 978-88-548-8662-9, formato 17 × 24 cm, 488 pagine, 28 euro
18. Massimo LEONE
Signatim. Profili di semiotica della cultura
ISBN 978-88-548-8730-5, formato 17 × 24 cm, 688 pagine, 40 euro
19. Massimo LEONE, Henri DE RIEDMATTEN, Victor I. STOICHITA
*Il sistema del velo / Système du voile.
Trasparenze e opacità nell'arte moderna e contemporanea / Transparence et opacité dans l'art moderne et contemporain*
ISBN 978-88-548-8838-8, formato 17 × 24 cm, 344 pagine, 26 euro
20. Mattia THIBAUT (a cura di)
Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini
ISBN 978-88-548-9288-0, formato 17 × 24 cm, 280 pagine, 20 euro

21. Ugo VOLLI
Alla periferia del senso. Esplorazioni semiotiche
ISBN 978-88-548-9465-5, formato 17 × 24 cm, 380 pagine, 22 euro
22. Giampaolo PRONI
La semiotica di Charles S. Peirce. Il sistema e l'evoluzione
ISBN 978-88-255-0064-6, formato 17 × 24 cm, 480 pagine, 22 euro
23. Guido FERRARO, Antonio SANTANGELO (a cura di)
I sensi del testo. Percorsi interpretativi tra la superficie e il profondo
ISBN 978-88-255-0060-8, formato 17 × 24 cm, 208 pagine, 12 euro
24. Marianna BOERO
Linguaggi del consumo. Segni, luoghi, pratiche, identità
ISBN 978-88-255-0130-8, formato 17 × 24 cm, 192 pagine, 16 euro
25. Guido FERRARO (a cura di)
Narrazione e realtà. Il senso degli eventi
ISBN 978-88-255-0560-3, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 15 euro
26. Alessandro PRATO (a cura di)
Comunicazione e potere. Le strategie retoriche e mediatiche per il controllo del consenso
ISBN 978-88-255-0942-7, formato 17 × 24 cm, 164 pagine, 12 euro
27. Vitaliana ROCCA
La voce dell'immagine. Parola poetica e arti visive nei Neue Gedichte di Rilke
ISBN 978-88-255-0973-1, formato 17 × 24 cm, 176 pagine, 12 euro
28. Vincenzo IDONE CASSONE, Bruno SURACE, Mattia THIBAUT (a cura di)
I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi
ISBN 978-88-255-1346-2, formato 17 × 24 cm, 260 pagine, 18 euro
29. Patrícia BRANCO, Nadirsyah HOSEN, Massimo LEONE, Richard MOHR (edited by)
Tools of Meaning. Representation, Objects, and Agency in the Technologies of Law and Religion
ISBN 978-88-255-1867-2, formato 17 × 24 cm, 296 pagine, 18 euro
30. Simona STANO
I sensi del cibo. Elementi di semiotica dell'alimentazione
ISBN 978-88-255-2096-5, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 18 euro
31. Guido FERRARO
Semiotica 3.0. 50 idee chiave per un rilancio della scienza della significazione
ISBN 978-88-255-2318-8, formato 17 × 24 cm, 308 pagine, 18 euro

32. Simone GAROFALO
Narrarsi in salvo. Semiosi e antropo-poiesi in due buddhismi giapponesi
ISBN 978-88-255-2368-3, formato 17 × 24 cm, 516 pagine, 26 euro
33. Massimo LEONE
Il programma scientifico della semiotica. Scritti in onore di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-2763-6, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 18 euro
34. Massimo LEONE, Bruno SURACE, Jun ZENG (edited by)
The Waterfall and the Fountain. Comparative Semiotic Essays on Contemporary Arts in China
ISBN 978-88-255-2787-2, formato 17 × 24 cm, 360 pagine, 25 euro
35. Jenny PONZO, Mattia THIBAUT, Vincenzo IDONE CASSONE (a cura di)
Languescapes. Ancient and Artificial Languages in Today's Culture
ISBN 978-88-255-2958-6, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 22 euro
36. Andrea MAZZOLA
Trasumano mon amour. Note sul movimento H+ (scritti 2015-2019)
Prefazione di Riccardo de Biase
Traduzione di Annamaria Di Gioia, Federica Fiasca, Francesco Tagliavia, Giorgio Cristina
ISBN 978-88-255-3029-2, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 18 euro
37. Mattia THIBAUT
Ludosemiotica. Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi
Prefazione di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-3212-8, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 16 euro
38. Massimo LEONE
Colpire nel segno. La semiotica dell'irragionevole
ISBN 978-88-255-3381-1, formato 17 × 24 cm, 252 pagine, 18 euro
39. Massimo LEONE
Scevà. Parasemiotiche
ISBN 978-88-255-3455-9, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 16 euro
40. Federico BIGGIO, Victoria DOS SANTOS, Gianmarco Thierry GIULIANA (eds.)
Meaning-Making in Extended Reality. Senso e Virtualità
ISBN 978-88-255-3432-0, formato 17 × 24 cm, 336 pagine, 22 euro
41. Gabriele MARINO
Frammenti di un disco incantato. Teorie semiotiche, testualità e generi musicali
Prefazione di Andrea Valle
Postfazione di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-3586-0, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 17 euro

42. Xianzhang ZHAO
Text – Image Theory: Comparative Semiotic Studies on Chinese Traditional Literature and Arts
ISBN 979-12-5994-008-7, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 22 euro
43. Cristina VOTO
Monstruos audiovisuales. Agentividad, movimiento y morfología
Prefazione di Massimo Leone
ISBN 979-12-5994-419-1, formato 17 × 24 cm, 108 pagine, 10 euro
44. Silvia BARBOTTO, Cristina VOTO, Massimo LEONE (eds.)
Rostrosferas de America Latina. Culturas, traducciones y mestizajes
ISBN 979-12-5994-921-9, formato 17 × 24 cm, 212 pagine, 18 euro
45. Jenny PONZO, Francesco GALOFARO (a cura di)
Autobiografie spirituali
ISBN 979-12-5994-878-6, formato 17 × 24 cm, 280 pagine, 16 euro
46. Massimo LEONE, Cristina VOTO (a cura di)
I cronotopi del volto
ISBN 979-12-218-0270-2, formato 17 × 24 cm, 260 pagine, 20 euro
47. Roberto FLORES
Magia Publicitaria. Semiótica de la eficacia simbólica
ISBN 979-12-218-0313-6, formato 17 × 24 cm, 184 pagine, 14 euro
48. Antonio SANTANGELO, Massimo LEONE (a cura di)
Semiotica e intelligenza artificiale
ISBN 979-12-218-0429-4, formato 17 × 24 cm, 308 pagine, 22 euro
49. Jenny PONZO, Simona STANO (a cura di)
Nuovi media
ISBN 979-12-218-0521-5, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 16 euro
50. Gianmarco THIERRY GIULIANA, Massimo LEONE (éds.)
Sémiotique du visage futur
ISBN 979-12-218-0492-8, formato 17 × 24 cm, 200 pagine, 18 euro

Achevé d'imprimer en Mars 2023
par l'imprimerie «The Factory S.r.l.»
via Tiburtina, 912 – 00156 Roma

SÉMIOLOGIE DU VISAGE FUTUR

Comment le visage va-t-il changer en fonction de sa nouvelle présence numérique ? Et comment l'avenir sera-t-il influencé par le visage en tant que simulacre numérisé ? Ce volume rassemble des essais de sémiologues et de philosophes qui abordent ces questions à partir d'études de cas hétérogènes allant de la première BD de *Tintin* au tout récent jeu vidéo *Cyberpunk 2077*, de Twitter à la une de journaux, des bases d'images à l'art contemporain. Le thème est ainsi analysé sous quatre angles différents : la temporalité intrinsèque du visage ; ses lectures incarnées et machiniques ; la construction et la déconstruction du visage numérique ; et enfin les différentes interprétations et hybridations du visage futur.

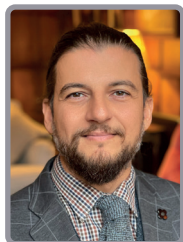
Contributions de Silvia BARBOTTO, Denis BERTRAND, Anne BEYAERT-GESLIN, Rossana DE ANGELIS, Valeria DE LUCA, Gianmarco Thierry GIULIANA, Massimo LEONE, Julien LONGHI, Dario RODIGHIERO, Alberto ROMELE.

ÉDITÉ PAR



GIANMARCO THIERRY GIULIANA

Est un sémioticien spécialiste des jeux vidéo et réalité virtuelle ainsi que de technologie et culture numérique. Il a obtenu une maîtrise en sémiotique à l'université de Bologne et un doctorat en sémiotique et médias à l'université de Turin. Il est chargé de recherche au Département de Philosophie et des Sciences de l'Éducation de Turin dans le cadre du projet ERC "FACETS".



MASSIMO LEONE

Est Professeur ordinaire de Philosophie de la Communication, Sémiotique de la Culture et Sémiotique visuelle auprès de l'Université de Turin et de l'Université de Shanghai. Bénéficiaire du financement ERC "Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies" et directeur de la Fondation "Bruno Kessler" de Trente, il est l'auteur de nombreux livres et articles scientifiques. Il est actuellement le rédacteur en chef des revues « Lexia » et « Semiotica » et dirige la série "Advances in Face Studies" pour Routledge.



sur la couverture

Masque digital (Pixabay/David Bruylant)

18,00 EURO

