

RÉCIT ET IMAGE “VIRTUELLE”

Jean-Pierre Esquenazi¹

Je voudrais ici me demander si l’usage des nouvelles technologies peut contribuer à inventer de nouveaux récits, ou, plus modestement, à incurver nos modes usuels de récit. A vrai dire, je me focaliserai sur la notion de personnage, et m’interrogerai sur ce qu’elle devient quand les “nouvelles images” s’en saisissent. Le “personnage” est si essentiel au récit qu’on peut considérer sa définition comme lui étant métonymiquement liée. Pour ce faire, j’aurai besoin de rappeler quelques idées simples sur le récit ; et je devrai également énumérer quelques propriétés attribuées à la “révolution du virtuel”, afin de préciser certaines notions, victimes d’un emploi souvent pré-conceptuel dans des textes à prétentions scientifiques. Je ferai converger à ce point les deux directions de ma recherche autour du concept d’identité, nécessaire au récit, et que les “nouvelles images” semblent mettre en question. Dans tout ce parcours, un film que j’espère bien connu, me servira d’exemple privilégié : il s’agit de *Terminator 2 Le jugement dernier* réalisé par James Cameron, qui sera, l’espace de ce texte, mon petit laboratoire expérimental privé. J’en rappelle immédiatement l’argument, afin qu’un lecteur peu familier avec ce film puisse suivre mon raisonnement. Dans un futur proche, les machines ont pris le pouvoir et presque anéanti

¹ Professeur à l’Université de Metz.

l'humanité. Un petit groupe de résistants, sous la conduite de John Connor, lutte encore. Les machines envoient alors dans le passé, c'est-à-dire dans notre univers actuel, un robot destiné à tuer Connor encore enfant. Mais le Connor adulte dépêche lui aussi un robot pour défendre l'être qu'il était alors. Le film raconte donc la lutte entre ces deux robots, qui ont, *en général*, une apparence humaine. Mais commençons par énumérer quelques données bien connues concernant le récit.

1. Récit et personnage

Nous nous conformerons à l'usage inauguré par Gérard Genette, qui distingue le récit, l'histoire et la narration. Par *récit*, l'auteur "désigne l'énoncé narratif, le discours oral ou écrit [nous ajouterons : filmé, virtualisé, etc.] qui assume la relation d'un événement ou d'une série d'événements"¹. Il appelle *histoire* "la succession d'événements, réels ou fictifs, qui font l'objet de ce discours", et *narration* l'événement "qui consiste en ce que quelqu'un raconte quelque chose"². Genette ne s'arrête pas sur la notion d'événement, qu'il semble présupposer. Nous conviendrons qu'un événement est un ensemble de circonstances dont l'unité provient du sens que lui donne un individu. Supposons que quelqu'un dise "il pleut" et qu'en effet il pleuve : cela ne constituera pas seulement un constat, mais aussi un événement que dans la mesure où cette pluie possède pour lui une signification de tristesse, de dépit, etc.

Comme y insiste Genette dans les pages qui suivent, récit, histoire et narration sont étroitement solidaires. En d'autres termes, tout discours narratif dépend de la relation entre un récit, une histoire et une narration. Cependant il faut remarquer que l'étude du récit a souvent pris la forme, au moins dans la tradition française, de l'étude de l'histoire. Ainsi l'étude des structures narratives proposée par Greimas concerne essentiellement ce que Genette appelle l'histoire³. Mais même dans le cadre réduit de l'étude de l'histoire, la notion de personnage apparaît indispensable : on sait que le fondateur de l'école de Paris s'intéresse aux structures profondes du sens, et cherche en particulier à définir les modes de relations fondamentaux que met en

¹ G. GENETTE, *Figures III*, Paris, Éd. du Seuil, 1972, p. 71.

² *Ibid.*

³ Voir par exemple A. GREIMAS, *Du sens*, Paris, Éd. du Seuil, 1970, p. 157-183.

œuvre toute histoire. Mais il admet que pour se manifester en surface, c'est-à-dire, pour pouvoir être racontée, toute histoire doit avoir recours à des actants qui supportent le mouvement de l'action en actualisant les structures profondes. Ces actants sont des personnes qui concrétisent les fonctions de sujets ou d'objets, de destinataires ou de destinataires : ils sont ce que nous appelons plus communément les *personnages* de l'histoire¹.

Genette lui-même, quoiqu'essentiellement préoccupé par le récit, ne cesse pas de présupposer la notion de personnage. Par exemple, quand il étudie les modes du récit, sa méthode consiste à comparer les différentes situations des personnages vis-à-vis de l'instance narrative. En résultent ses remarques sur les types de focalisation ou de perspective². Ainsi, pour ces deux analystes structuraux du récit, la notion de personnage demeure essentielle, bien qu'elle ne constitue ni pour l'un ni pour l'autre le point central de leurs préoccupations.

Dans une toute autre perspective théorique, Thomas Pavel montre que les structures ontologiques des mondes fictionnels se trouvent dans une certaine correspondance avec les structures ontologiques d'un monde (considéré comme) réel. Cette correspondance permet la construction de ce qu'il appelle nos "moi fictionnels", qui ont pour charge de parcourir les mondes fictionnels qui nous sont proposés³. L'ontologie des mondes fictionnels ne saurait être fondée sur des principes étrangers aux nôtres, en tout cas en ce qui concerne les fondations de ces principes. Particulièrement; Pavel insiste sur la forme d'homogénéité que doit avoir tout monde fictionnel. Et si un récit nous entraîne dans des mondes hétérogènes, il se doit de nous donner les clés des passages d'un monde à l'autre. Les personnages sont donc, du point de vue de la logique des mondes possibles, tout aussi essentiels au récit que dans la perspective structurale qui est celle de Greimas ou Genette⁴. En effet, les personnages, comme correspondants des êtres humains qui peuplent le monde réel, ne sauraient s'absenter complètement des mondes fictionnels, ne serait-ce qu'en tant que point de vue général offert sur ce monde. L'apport d'une problématique comme celle de Pavel est d'insister sur la solidarité entre les personnages et le monde qu'ils habitent : le personnage ne se définit que par rapport à ce que le monde de référence rend

¹ Voir A. GREIMAS, *Sémantique structurale*, Paris, Larousse, 1966, p. 172-191.

² G. GENETTE, *Figures III*, *op. cit.*, p.183-224.

³ T. PAVEL, *Univers de fiction*, Paris, Éd. du Seuil, 1988 (1ère éd. 1986), p. 95-143.

⁴ Même si ça n'est pas le même structuralisme...

possible, et réciproquement ce sont les personnages qui actualisent ce possible.

Par exemple, dans *Terminator 2*, le robot T2000 qui pourchasse le jeune John Connor n'est concevable que comme le produit d'un monde de référence existant en 2024 de notre ère, alors que les machines ont pris le pouvoir, et sont capables de fabriquer des robots autonomes, aux performances physiques exceptionnelles, qui peuvent prendre toute apparence humaine.

De ce très court rappel, nous retiendrons donc qu'un discours narratif dépend d'un acte de narration, lequel produit un récit, qui assume la relation à une histoire ; et nous nous souviendrons que cette dernière met en scène un monde dans lequel se meuvent des *personnages*, acteurs de l'histoire. Sans nous étendre sur ce point, nous admettrons qu'un "personnage" est un être singulier, facilement identifiable, auquel il est possible d'attribuer un nom propre, et qui est comparable à ce que nous appelons "un être humain" : la plupart des prédicats attribuables à un être humain le sont aux personnages.

Ajoutons que les mondes fictionnels ont des rapports nécessaires avec des mondes réels : d'abord, parce que seule la conception selon laquelle notre monde est réel permet de jouer le jeu du faire-semblant nécessaire au développement de mondes fictionnels. Ensuite, parce que tout monde fictionnel s'échafaude à partir d'un certain monde réel, ou plutôt d'une hypothèse sur un monde supposé réel.

Arrêtons-nous un instant sur les conséquences ontologiques de cette dernière remarque. Les mondes fictionnels sont à l'image de nos mondes réels : leur ontologie doit donc suivre les mêmes principes. Le philosophe P.F. Strawson s'est justement interrogé, dans son livre *Les individus*, sur les types de substance nécessaires à toute ontologie. Il commence par noter que "nous concevons le monde comme contenant des choses particulières"¹, qu'il décide de nommer des "particuliers objectifs". Il s'intéresse ensuite à nos manières de désigner ces *particuliers objectifs* : il découvre que les moyens qui nous servent à faire des "références identifiantes" sont variés et relatifs aux situations dans lesquels nous nous trouvons. Cependant, dans toute référence identifiante, il y a un élément démonstratif, qui agit comme un lien entre notre situation et le particulier désigné. Mais la référence identifiante n'opère que si nous admettons l'existence d'un cadre spatio-temporel à l'intérieur duquel se trouvent les objets impliqués par l'opération de

¹ P. F. STRAWSON, *Les individus*, Paris, Éd. du Seuil, 1973 (1ère éd. 1959), p. 15.

référence et le sujet effectuant l'opération de référence. Ce cadre spatio-temporel, même si nous sommes rarement certains de sa définition exacte, nous devons le penser comme unique. Car, dans le cas contraire, nous ne pourrions pas jamais être sûrs d'avoir identifié quoi que ce soit : deux objets apparemment identiques pourraient malgré tout être différents dans la mesure où ils appartiendraient à deux mondes différents. Comme l'écrit Strawson, "il ne fait pas de doute que nous avons l'idée d'un seul système spatio-temporel d'objets matériels"¹.

Mais il ajoute : "Une condition pour que nous ayons ce schème conceptuel, c'est l'acceptation sans question de l'identité des particuliers"². Imaginez que vous êtes témoin de la scène suivante : un camion chargé de carburant prend feu, vous voyez le chauffeur brûler, puis le camion exploser avec le chauffeur à son bord. Puis vous découvrez une sorte de liquide argenté qui s'écoule du camion, et qui recompose progressivement... le chauffeur. Celui-ci peut être considéré comme un particulier objectif, que vous étiez capable d'identifier visuellement. Puis ce particulier disparaît d'une manière telle qu'on peut le considérer comme détruit, puis réapparaît sous une apparence incompatible avec ce que l'on croyait savoir de son être physique. Les questions qu'on peut se poser sont les suivantes : qu'est-ce que la chose qui a émergé du camion ? Est-ce *le même* chauffeur ? Cette scène est évidemment tirée de *Terminator 2*. Le film a besoin, pour la rendre admissible, d'avoir indiqué que "la chose" provient d'une technologie futuriste, et, pour la réaliser, d'avoir fait appel aux "nouvelles images". Nous attendrons, pour répondre à nos questions, d'avoir progressé sur les questions ontologiques.

Mais nous pouvons cependant affirmer qu'une réponse cohérente doit leur être donnée, afin que nous puissions comprendre comment le récit conduit par *Terminator 2* se poursuit : l'ontologie des mondes fictionnels se doit de respecter les principes généraux qui fondent l'ontologie de notre monde réel, même si la première peut admettre certains accommodements.

¹ *Ibid.*, p. 37.

² *Ibid.*, p. 38.

2. L'image numérique

On a beaucoup dit et écrit que les “nouvelles technologies” allaient modifier radicalement nos espaces de vie. On a par exemple insisté sur le fait que les “mondes virtuels” permettent une tromperie généralisée : “Dans le réel, il est aisé de se laisser prendre (consciemment ou non) au piège des évidences apparemment partagées par tous. Dans le virtuel, même ce qui semble d’une évidence criante peut très bien ne pas l’être”¹. On notera l’ambiguïté de la formulation : le réel, ce serait ce que tout le monde admet pour réel, mais qui est quand même un piège. Tandis que le “virtuel” serait marqué par une ambiguïté généralisée qui expulse toute évidence. On a aussi écrit que les “mondes virtuels” allaient nous donner une connaissance ultime du monde : l’horizon de l’image numérique est cette fenêtre utopique d’où l’univers entier serait visible sous toutes les échelles et sous tous les modes de représentation imaginables”². La première citation situe, en les opposant, réel et virtuel sur un même plan ; tandis que la seconde fait du virtuel un mode de représentation exhibant exhaustivement le réel. Essayons de dissiper le brouillard langagier qui rôde autour des produits des technologies informatiques, et qui permet des emplois aussi divers, avant d’examiner le cœur de l’affaire, c’est-à-dire l’ontologie de l’image numérique : celle-ci n’admet *plus seulement* des particuliers objectifs comme objets fondamentaux, mais des objets de toutes espèces, représentés de toutes les façons.

Un texte remarquable de Anne Cauquelin, *Mots et mythes du virtuel*, nous met sur la voie d’une clarification : l’auteur s’interroge sur l’étymologie du mot “virtuel”, et montre comment la philosophie antique prend soin de distinguer la puissance et l’acte, la vertu comme “pouvoir être quelque chose” et la vertu comme “qualité spécifiée, affectée à une manière d’être particulière”³. Poursuivant sur sa lancée, elle remarque que l’ambiguïté qui touche l’emploi de “vertu” atteint aussi le terme de “virtuel”. D’une part le terme désigne “la potentialité non encore éveillée, attendant la réalisation” ; mais “pour les professionnels des «images virtuelles», en revanche, «virtuel» ne qualifie pas un état, mais existe en tant qu’un certain mode d’apparition des

¹ P. QUÉAU, *Le virtuel*, Paris, Champ Vallon/INA, 1993, p. 103.

² P. LÉVY, *La machine univers*, Paris, La Découverte/Éd. du Seuil, coll. “Point”, 1992, p. 21.

³ A. CAUQUELIN, “Mots et mythes du virtuel”, *Quaderni*, n° 26, 1995, p. 69.

objets, dépendant d'un dispositif technique élaboré"¹. "Virtuel" se dédouble, et l'usage du terme par ses thuriféraires mélange couramment les deux significations, ou plus exactement passe sans cesse d'un sens à l'autre. L'exemple le plus remarquable en est l'expression de "réalité virtuelle", qui réussit à se contredire elle-même. On comprend qu'elle fascine...

Gilles Deleuze est sans doute l'un des philosophes contemporains qui a le plus employé le concept de virtuel. Ses précisions éclairent singulièrement l'usage qu'on peut en faire. Le virtuel, selon lui, ne s'oppose pas au réel, mais à l'actuel : le virtuel et l'actuel sont les deux modes de présence de la réalité. Car "le virtuel possède une pleine réalité par lui-même. Son processus est l'actualisation"². L'objet est d'abord défini par sa structure proprement virtuelle, qui détermine ses capacités d'actualisation. Mais celles-ci sont également l'effet de la situation à l'intérieur de laquelle l'objet s'actualise. Ainsi, actuel et virtuel ne nous sont connus que l'un à travers l'autre : nous ne comprenons l'actualité qu'en la situant par rapport à la virtualité dont elle procède ; et celle-ci resterait cachée si l'objet ne s'actualisait jamais³.

Revenons aux "images virtuelles", qu'on préférera nommer, je pense qu'on peut maintenant le comprendre, "images numériques". La réalité de ces images est à la fois *actuelle* et *virtuelle* : leur *actualité* se manifeste pour nous sur un écran, qu'il soit télévisuel ou cinématographique ; et leur *virtualité* est déterminée par l'ensemble des programmes informatiques qui établit l'univers des images actualisables. Quelle est la différence entre l'image numérique et l'image cinématographique de ce point de vue ? Du point de vue du créateur, la virtualité du film correspond à l'ensemble des images qu'il juge nécessaire de tourner pour concrétiser son film. Mais un créateur utilisant les images numériques dispose à *l'avance* du programme informatique qui va rendre possible le produit final⁴. Or, l'ensemble des images rendues disponibles par le programme, et l'ensemble des transformations qu'il est possible d'appliquer à ces images, sont

¹ *Ibid.*, p. 73.

² G. DELEUZE, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968, p. 273.

³ Les textes deleuziens les plus clairs sur les rapports entre virtuel et actuel sont sans doute le quatrième chapitre de *Différence et répétition* et le quatrième chapitre de *L'image-temps* (Paris, Éd. de Minuit, 1985).

⁴ Nous simplifions quelque peu, mais sans changer notablement, croyons-nous, les données du problème.

inépuisables. D'où l'impression que ce créateur dispose présentement de la totalité de ce fond inépuisable, l'impression que la *virtualité* mathématique est *actuellement* présente sur l'écran. On se contentera de rappeler ici que ce sont des hommes qui manipulent ces programmes, dont l'esprit et le temps sont limités, et qui travaillent sur des contraintes qu'eux-mêmes fixent afin de donner du sens à la virtualité proprement insensée du programme.

Une fois ces limites fixées, certaines potentialités des images numériques nous renvoient directement à notre problématique ontologique du récit. Le cinéma pouvait, grâce par exemple au dessin animé, modifier rapidement le contenu de ses images. Mais l'image numérique a simplifié les procédures de transformation, et ajouté sa propre capacité de mimétisme : elle sait imiter tout objet réel, en numériser la structure, et produire de cet objet toutes les apparences possibles. Elle sait, par exemple, nous faire voir sur un écran la continuité de la métamorphose qui transforme des gouttes de liquide métallique en un homme grand et fort. On doit donc distinguer deux types d'aptitude de l'image numérique :

- d'une part, ses capacités d'appropriation et d'imitation ;
- d'autre part, ses facultés de transformation par changement de point de vue, d'échelle, ou de schème représentatif.

Il faut ajouter que c'est l'association de ces potentialités qui permet à l'image numérique de trouver ses meilleurs emplois.

Le fait que l'image numérique travaille, comme son nom l'indique, avec des nombres, rend possible de telles dispositions. Ajoutons qu'il ne s'agit pas de manœuvrer l'essence du nombre, comme certaines déclarations enflammées et ignorantes pourraient le laisser croire, mais des nombres tels qu'ils témoignent de structures topologiques particulières. Les programmes informatiques sont de petites théories, si l'on veut bien donner au terme son sens originel : ils sont des *manières de voir* une image en deux dimensions à partir d'une codification numérique et d'une liste de propriétés attachées à cette codification. Les éléments constitutifs de l'image numérique sont donc des séries de nombres, dont la mise en ordre est rapportée à une structure topologique virtuelle préétablie.

En d'autres termes, parce qu'elle n'est plus obligée, comme le cinéma, de travailler avec des traces des objets réels, donc avec des *particuliers objectifs*, mais que ses unités de base sont des séries de nombre, l'image numérique peut très bien se passer des contraintes ontologiques qui sont les nôtres.

3. T2000, un personnage changeant

Les films numériques pourraient donc rompre complètement avec nos représentations usuelles de ce qu'est un « monde ». S'il existait de tels films, ils ne pourraient certainement pas prétendre être des récits. Mais, à ma connaissance, de tels films n'existent pas : sans doute parce qu'ils sont conçus par des hommes et destinés à d'autres hommes. Les films en images numériques nous proposent donc la plupart du temps un monde possible (au sens usuel de l'expression), une orientation à l'intérieur de ce monde, et une série d'objets, ou du moins une série de taches dont l'unité apparente fait que nous les identifions comme des objets, comme des « particuliers objectifs » de ce monde. La numérisation permet essentiellement de proposer des mondes originaux en quelque manière ou de quelque façon. Ces films ne sont pas pour autant des récits, car leurs objets manquent en général d'individualité. Ceux-ci sont souvent identiques, et nous ne savons pas les distinguer les uns des autres : ces objets ne réussissent pas à être des personnages. De plus, les films numériques ne se donnent pas toujours comme une succession d'événements identifiables (personne ne leur donne sens), mais plutôt comme une série de descriptions. Ainsi, ce type de film ne recèle pas de *personnage*, même s'ils présentent des objets qui font figure de particuliers objectifs, au moins pendant un certain laps de temps : c'est-à-dire qu'il ne comprend aucun objet parfaitement individualisé auquel il est possible de penser comme à un être humain.

Peut-on dire que le robot T2000 est un *personnage* de *Terminator 2* ? Ce film n'est pas un film fabriqué uniquement en images numériques, il est même essentiellement composé avec des images analogiques. Cependant, T2000 apparaît, dans le récit, comme un objet dont l'ontologie est comparable à celle de l'image numérique : il apparaît décomposable en goutelettes, comme l'image numérique est composée de points chiffrés. T2000 se métamorphose à plusieurs reprises dans le film, en prenant l'apparence de personnages humains, ou en redevenant le métal liquide dont il est constitué. Cependant, il reprend toujours son apparence initiale, qui est celle de sa première apparition dans le film (et qui permet à un acteur de jouer son rôle). D'autre part, quelle que soit son apparence, il est toujours animé d'une même *intention*, qui est celle de tuer le jeune John Connor. Reconnaisant cette intention, nous pouvons comprendre ses actes : saisir à la fois les moyens utilisés pour atteindre le but fixé, et

le sens que ce but possède dans le contexte du monde dédoublé de *Terminator 2*. “Une intention est inhérente à une situation, à des coutumes, à des institutions humaines”¹ : avoir l’*intention* de supprimer celui qui vous empêche de détenir le pouvoir est un projet que chacun peut reconnaître. Cette reconnaissance est indispensable au développement du récit, et elle constitue l’être porteur de cette intention comme un *personnage*, ou comme un quasi-personnage. Le prédicat “avoir l’intention de” ne peut avoir qu’un sujet humain ou quasi-humain (extra-terrestre, divinité, robot conçu à notre image, etc.) dans notre ontologie usuelle. T2000 apparaît finalement comme une sorte de personne, si l’on admet la définition de la personne que donne Strawson, c’est-à-dire “un type d’entité telle que, à la fois des prédicats attribuant des états de conscience, et des prédicats attribuant des caractéristiques corporelles, une situation physique, etc., sont, et sont également, applicables à un seul individu de ce type”². T2000 manifeste une intention (un état de conscience), et des caractéristiques corporelles (sa consistance métallique, etc.) ; il est difficile de ne pas le considérer comme l’un des personnages essentiels du film, dans un sens tout à fait classique du terme de personnage.

La séquence finale du film accumule les transformations physiques de T2000, qui ne cesse pas de se recomposer, alors que son adversaire, le robot Terminator, revenu depuis le premier épisode avec de meilleures intentions, se détériore au fur et à mesure du combat. Enfin, T2000 tombe dans du métal en fusion et il se dissout dans d’*atroces souffrances* : le film nous le montre en effet prendre différentes figures parmi celles des personnages que T2000 a abattu au cours du film. Ce sont des portraits métalliques de visages hurlants et souffrants, emportés dans une succession de métamorphoses qui ressemblent, cette fois, à celles que proposent certains films entièrement numériques. Le film *Terminator 2* donne un sens très précis à cette séquence, peu conforme avec la logique narrative du film, mais entièrement ajusté à sa logique discursive : celui de l’horreur que ressent tout être (quasi) humain devant la mort.

Terminator 2 le jugement dernier sait mettre au service d’un film à la fois pleinement narratif et pleinement cinématographique la technologie numérique, en allant jusqu’à l’inclure dans la scénarisa-

¹ L. WITTGENSTEIN, *Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard, 1961 (1ère éd. 1945), p. 233.

² P. F. STRAWSON, *op. cit.*, p. 114.

tion. Celle-ci permet de rendre crédibles la situation et la définition des personnages ; mais elle n'est jamais utilisée pour remettre en question les fondements ontologiques de tout récit. Au contraire, en conservant à T2000 un même aspect humain, ce qui n'apparaît pourtant pas comme une nécessité fictionnelle, et en expliquant le pourquoi de chaque métamorphose, le film permet au spectateur de se retrouver dans un jeu narratif parfaitement simple et même limpide. Pour le dire brièvement, *Terminator 2* sait définir puis conserver à chacun de ses personnages une identité à la fois physique et mentale claire. La numérisation est *au service* de la construction de ces identités, et ne cherche jamais à brouiller les pistes.

On aurait pu imaginer que T2000 change d'apparence à chacune de ses apparitions en fonction de différents contextes : femme de ménage, puis policier, puis chef d'entreprise ; différents acteurs se succéderaient pour jouer le "rôle". On ne reconnaîtrait le "personnage" que par son intentionnalité. Mais, d'une part, le spectateur resterait dans le doute quant à l'identité du personnage, ne sachant pas s'il y a un ou plusieurs T2000 ; d'autre part, le film pourrait se passer de l'usage des technologies numériques. Or, la visibilité que le film leur donne est sans aucun doute l'un de ses attraits. T2000 aurait pu aussi rester à l'état de "chose" : dès que le spectateur verrait apparaître des mares de liquide métallique argenté, il connaîtrait la présence de T2000. C'est là une technique familière à l'amateur de films fantastiques. Mais on sortirait du film à transformations, et on réduirait l'impact des technologies numériques.

4. Récit, numérisation et identité

La notion de métamorphose suppose qu'il y a quelque chose à métamorphoser : il faut établir l'aspect et l'identité de l'objet qui va se transformer pour pouvoir parler de sa transformation. Il faut que cet objet possède, puis maintienne, une *forme d'identité*, afin qu'on puisse comprendre, admettre, ou s'étonner de sa métamorphose. Il arrive qu'un film, numérique ou réalisé grâce à la technique de l'animation, présente des séries de transformations privées de tout contexte, de toute explication ; ces films ne cherchent pas à garantir d'une manière quelconque l'identité de ce qui se transforme. Mais dès qu'un tel film veut élaborer quelque chose comme un récit, il devra

identifier des mondes et des personnages, en attribuant à ces derniers des spécificités matérielles et des qualités mentales constantes.

Si l'on accepte ce raisonnement, on pourrait être tenté de dire que l'image numérique a peu à faire avec le récit : elle ne pourrait raconter des histoires qu'en renonçant à ce qui fait sa spécificité propre. Comme la peinture, dont le point, la ligne et la surface sont les données primordiales selon Paul Klee, l'image numérique romprait fondamentalement avec l'ontologie nécessaire à tout récit. Mais la peinture a su inventer ses propres formes de narration sans cesser d'être peinture. L'image numérique peut elle aussi adapter son traitement des surfaces et des mouvements pour construire ses usages du récit.

Son utilisation par le cinéma donne quelques pistes à ce propos. Un film comme *The Mask* propose une filiation : celle qui lie d'évidence la peinture au cinéma technologique, via le cinéma d'animation. On peut espérer l'émergence de cinéastes, émules de Tex Avery, manipulateurs et mélangeurs d'images numériques et d'images analogiques. Mais c'est à nouveau en se tournant vers *Terminator 2*, sur son remarquable travail de scénarisation de la technologie numérique, et sur les questions posées à nos présupposés ontologiques, qu'on peut le mieux envisager les problématiques narratives liées aux images numériques.

Ce qui devient aisé avec les images numériques, c'est de montrer des transformations affectant les "particuliers objectifs", chers à Strawson. Ainsi, et comme on l'a vu avec *Terminator 2*, il devient facile de poser des *questions d'identité*. Arrêtons-nous un instant sur la controverse philosophique récente autour du problème du nom propre. On sait que la doctrine communément admise date de Russell, et qu'elle prévoit qu'un particulier est caractérisé par une "description définie" : une telle description est un énoncé contenant un démonstratif indiquant de quel objet il est question, et un prédicat qualifiant spécifiquement cet objet¹. Le nom propre ne serait alors que le nom de cette description définie. Mais Kripke a proposé une nouvelle conception, qui s'appuie sur le rôle joué usuellement par les noms propres. Pour Kripke, un particulier n'est reconnu et fondé à

¹ Pour une présentation et une critique de la théorie russellienne, voir P. F. STRAWSON, "De l'acte de référence", in *Études de logique et de linguistique*, Paris, Éd. du Seuil, (1ère éd. 1971).

faire valoir qu'il reste "le même" au cours du temps, que grâce au jeu de langage des noms propres¹. Ces derniers jouent le rôle d'étiquette pour les objets, sans pour autant qualifier d'une manière ou d'une autre ces objets. Les noms propres (et les expressions jouant le rôle de nom propre) sont ce que Kripke appelle des "désignateurs rigides"².

Il est clair que c'est un jeu d'enfant pour un film utilisant les images numériques de mettre en échec la théorie russellienne. Par contre, il est toujours possible d'attacher un nom à un objet et de lui conserver ce nom à travers toutes les apparences que cet objet voudra bien présenter (c'est d'ailleurs ce qu'on fait quand on change d'échelle pour examiner un objet : j'appelle "mon sang" aussi bien ce qui coule de mon pouce quand je me coupe, que les molécules que j'examine au microscope). On peut penser que les récits numériques peuvent jouer sur la force désignatrice des noms propres, pour constituer des personnages dont il n'est pas possible de donner une description définie quelconque.

Imaginons que dans chaque scène nouvelle d'un film, le personnage principal se métamorphose devant nous –grâce aux trucages numériques– et devienne un autre. Si cet autre changeait radicalement de personnalité, et malgré le fait qu'il conserve le même nom que le premier, le spectateur pourrait avoir quelque doute sur son identité. C'est pourquoi Luis Buñuel, faisant alterner deux actrices différentes, Carole Bouquet et Angéla Molina, pour jouer le même rôle dans *Cet obscur objet du désir*, conservait au personnage servi par les deux comédiennes la même attitude. C'est pourquoi aussi T2000, dans sa volonté de tuer, nous demeure intelligible au-delà de toutes ses transformations. On peut alors se demander si le nom propre suffit : dans la perspective de Kripke, le nom propre ne supporte aucune signification, il se contente de sa rigidité. Toutefois, dans le cas extrême que pose l'image numérique et ses métamorphoses, ou Buñuel et son imagination, on voit que la reconnaissance n'est pas seulement assurée par le nom, mais aussi par l'intentionnalité qui règle le comportement du personnage. En d'autres termes, nous avons besoin du sens (ou d'un sens) même pour utiliser un nom propre.

Pour conclure, nous proposerons une hypothèse, dont on excusera la rusticité, concernant l'évolution des récits en image : l'utilisa-

¹ Kripke montre que de nombreuses expressions sont aptes à jouer le rôle de nom propre.

² Voir S. KRIPKE, *La logique des noms propres*, Paris, Éd. de Minuit, 1982 (1ère éd. 1980).

tion d'images numériques pour produire des récits en image pourrait tendre à mettre en jeu des "histoires d'identité". "Qui est qui" pourrait devenir une question à la mode. Si l'on veut toujours continuer à raconter des histoires –et on ne voit pas pourquoi on cesserait de le vouloir–, on pourrait cesser de confier à des héros dont l'origine culturelle et personnelle est fortement établie, la tâche de mener à bien une *quête* ; on s'orienterait plutôt vers la recherche de la définition des personnes. Les étiquettes permettant l'identification des personnes, au sens donné à ce mot par Kripke, seraient les enjeux de ces récits numériques. Déjà la série des *Stars'War* s'engageait sur cette voie ; et les *Batman* de Tim Burton associent les personnages de Batman et du Joker dans une même demande identitaire. De nombreux films n'utilisant pas les images numériques peuvent également être convoqués pour illustrer cette hypothèse : il est bien évident que les images numériques n'ont pas inventé nos préoccupations sociales. Simplement leur succès prouve que leur technologie répond à des inquiétudes fondées dans l'évolution de la société. On peut donc attendre d'un bon usage de l'image numérique une expression séduisante de nos interrogations sur la régénération nécessaire de notre ontologie usuelle¹.

¹ Films cités : *Cet obscur objet du désir*, de Luis Buñuel, 1977 ; *Terminator 2*, de James Cameron, 1991 ; *The Mask*, de Charles Russell, 1994 ; *Batman*, de Tim Burton, 1990 ; *Star'sWar*, de George Lucas, 1977.