



réel | virtuel

## Introduction

### « Textures du numérique »

Anaïs Lelièvre

---

« Une Esthétique des textures, il n'y a pas de notion plus difficile, à mon avis, c'est tellement plus beau - ce n'est pas pour attaquer la notion de "structure", mais je me dis : structure, ça fait un certain nombre d'années, on en a longtemps parlé, ce n'est pas que ce soit trop mal. [...] Mais si on se donnait un peu une récréation pour aller vers d'autres notions qui, elles sont restées... "texture" est une notion extrêmement difficile à analyser. » (Deleuze)

#### Contradiction : « texture du numérique »

« Texture ». C'est le terme qui est venu alors que je tentais de nommer la « multiplicité » qui constituait toute la surface de mes prises de vues digitales. Ces points, bruits et pixels confusément perçus, n'était pas ceux du référent : une texture non de la matière représentée mais de la représentation. « Texture du numérique ».

Cependant, n'est-il pas contradictoire de décrire ce médium réduit (par sa dénomination même) aux mathématiques, immatérielles et abstraites, par un terme depuis longtemps utilisé pour décrire la matérialité des objets réels, comme les empâtements de certaines peintures, la brutalité irrégulière de certaines sculptures ? Dans le champ des « images virtuelles », la « texture » a été étendue aux motifs qui créent un effet de matière, simulent une texture réelle, suggérant alors que le numérique n'aurait pas de texture propre.

Mais ce mot a surgi alors que, dans les images que je voyais, le lien au référent tendait à disparaître, et les composantes de la représentation à se manifester. Et, d'ailleurs, ces motifs, détaillés et répétitifs, dénommés « texture », renvoient à la structure d'une représentation numérique, fragmentée en pixels, parties de formes identiques. Le vocabulaire de la « texture » perd-il toute pertinence dans le champ des nouvelles technologies où la « toile » est dite « virtuelle » ? Ce numéro de revue propose de dépasser cette contradiction : le cas limite du numérique permettra-t-il la mise à jour d'une autre texture ou d'un autre sens du terme ? Qu'est-ce qu'une texture (du numérique) ?

#### « Textures » : définitions

Deleuze (cité en exergue) présente la « texture » comme une « notion extrêmement difficile à analyser ». Plus encore, par le suspens de son énonciation (transcrit par des points de suspension), la texture est suggérée comme relevant d'un indicible. D'ailleurs, on n'en trouve que quelques occurrences, souvent peu développées, dans quelques écrits théoriques : la texture – qui s'appréhende par une relation corporelle, ou dont l'effet rend une image haptique, réactivant des sensations tactiles – résisterait à sa prise intellectuelle.

De plus, le problème de sa définition persiste alors même que l'on se réfère au dictionnaire. Au lieu de la « texture », au sens de matière, telle qu'on l'entend notamment dans le champ des arts plastiques, d'autres sens sont donnés, relevant d'autres disciplines : on peut lire, par exemple, « mode d'entrecroisement des fils d'un tissage », ou, en littérature, « arrangement, disposition des parties d'un ouvrage<sup>ii</sup> ». Et par son étymologie<sup>iii</sup>, la « texture » est associée non seulement au « tissu » mais également au « texte » (articulation de lettres) et au « contexte » (ensemble de conditions qui entourent voire déterminent un objet). Ce qui est commun à ces acceptions est la notion de lien : la texture, plutôt que matérielle, serait alors relationnelle. Et d'ailleurs, les matières qu'elle désigne sont constituées d'une multitude de parties, en cohésion : elle caractérise non tant ces matières que le mode de relation entre leurs éléments. En cela, la texture serait proche de la structure, qui est d'ailleurs donnée comme son synonyme<sup>iv</sup>. Cependant Deleuze<sup>v</sup> propose de les distinguer, sans expliciter ici leur différence.

Aussitôt après la suspension de son discours, Deleuze explique cette difficulté à définir la « texture » : elle résiste à l'analyse. Dans *Le Pli*, il décrit les « textures de matière » ainsi : la texture n'est pas la matière mais « rapport des limites », « elle se définit moins par ses parties hétérogènes et réellement distinctes que par la manière dont celles-ci deviennent inséparables<sup>vi</sup> ». Essentiellement lien, elle ne peut en effet qu'excéder toute découpe, par laquelle procède l'analyse, « décomposition [...] d'un tout en ses parties<sup>vii</sup> ». Une structure est un contenant qui peut ne rien contenir, préexiste à son contenu, comme un ensemble de cases, un tout clairement découpé qui détermine ses parties et en maintient la coupure ; au contraire, la texture serait rapport entre des parties qui lui préexistent, qu'elle ne contient pas, mais qui la déterminent. Relation, elle extrait les fragments de leur isolement sans cependant les fondre pleinement : elle résiste à la synthèse comme à l'analyse.

« Texture » serait alors bien ce qui décrit le mieux les images numériques telles qu'elles apparaissent, tendues entre « macroperception », qui tend à en unifier les composantes, et « microperceptions<sup>viii</sup> », où elles persistent bien que confusément. Son origine étymologique, le latin *textura*<sup>ix</sup>, le « tissu », porte déjà en lui cette relation complexe. Sa surface est quadrillée, indication d'une multiplicité, alternance – au sein de chaque fil – entre absentement et manifestation, vide et plein, 0 ou 1, comme dans un fichier numérique. Mais cette structure objectivement fragmentaire, est excédée par la texture, relationnelle : les espaces vides sont renversés en pleins, deux points distincts sont en fait profondément liés, deux parties d'un même fil, comme d'une même représentation.

Pour Deleuze, la texture est « texture de la matière », relation entre les parties d'un corps, « l'ensemble de ses caractères internes<sup>x</sup> ». Si on l'y réduisait, cela exclurait une texture du numérique, immatériel, et produite dans et par la vision. Un rapport entre des fragments (ou pixels) est lui-même relatif à une vision qui envisage le tout, met en relation, qui est lien : par cela, le voyant y est également lié, « tissant-tissé » dirait Merleau-Ponty. Dans les écrits de celui-ci, la « texture » et le « tissu » sont des synonymes de la « chair », cette « énigme<sup>xi</sup> », qui n'est pas le corps objectif, mais la sensation par laquelle il s'« ouvre » et s'« entrelace » au monde extérieur, « faits de la même étoffe<sup>xii</sup> » : « leur texture charnelle nous présente l'absence de toute chair<sup>xiii</sup> » matérielle. « Le « quale visuel » [...], comme texture, [...] est la concrétion [...] d'un unique Espace qui sépare et qui réunit, qui soutient toute cohésion ». « Texture imaginaire du réel<sup>xiv</sup> ».

La texture serait alors impliquée d'un voyant, et plus largement d'un usager lorsqu'il s'agit de manipulation d'images, de participation à des dispositifs interactifs ou de navigation sur la « toile » Internet. Afin d'élargir encore cette réflexion, nous pouvons nous demander si ces relations mettent aussi en jeu des processus subjectifs, psychiques ou sociaux, activés spécifiquement par le médium numérique. Peuvent en effet être rapportés à la « texture », non seulement les concepts de « pli », de « rhizome » (Deleuze), de « chair », d'« entrelacs » (Merleau-Ponty) mais également de « rets », de « chaîne », de « nœud » (Lacan), de « réseau » (Law, Latour), etc.

### **Redéfinition du « numérique »**

En confrontant le numérique à la notion de « texture », en nous déplaçant de sa dimension technique à son extension pratique, parviendrons-nous à en élaborer une définition relationnelle, dynamique plutôt que figée, et impliquant l'humain plutôt que réductrice aux mathématiques ? En retour, dans ce médium particulier qui modèle les relations qui s'y tissent, découvrirons-nous des textures qui lui sont spécifiques ?

Pour le premier numéro, à visée exploratoire, de cette revue pluridisciplinaire, il s'agit d'observer l'ampleur des approches proposées, c'est-à-dire l'étendue de la « texture du numérique », dont le sens, ouvert à des complexités, peut être multiple, est à (re)définir : les « textures du numérique ». Du croisement de champs disciplinaires différents, ont néanmoins émergé trois axes, qui interrogent, en se fondant sur des pratiques, des oppositions *a priori*. Comment les caractères textuels qui constituent la trame d'un fichier numérique, adviennent-ils à la « vision », dans l'imaginaire créatif comme dans le graphisme d'une page ? Plus encore, les images dites « virtuelles » impliquent-elles des relations à la matière, illusoire ou corporelles ? Et enfin, les nouvelles technologies, par les manipulations d'image et les réseaux Internet qu'elles permettent, touchent-elles à une part fondamentalement humaine, qu'elle soit psychique ou éthique, anhistorique ou sociale ? Au sein de chaque partie, les articles sont ordonnés, d'interprétations conceptualisées prenant en compte le facteur subjectif, à des méthodes visant à mettre à jour de manière précise des faits objectifs. La texture du numérique, tissée par l'intervention du sujet humain, a-t-elle également ses fondements dans les spécificités techniques de ce médium ?

## Notes

- 
- <sup>i</sup> G. Deleuze, « Sur Leibniz », Cours Vincennes - St Denis, 20/05/1987, <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=151&groupe=Leibniz&langue=1> [consulté le 08/05/2009].
- <sup>ii</sup> Larousse, *Encyclopédie Multimédia, l'essentielle 2008* [DVD-ROM], Paris, éd. Larousse, 2007.
- <sup>iii</sup> J. Picoche, *Dictionnaire étymologique du français* (1994), Paris, éd. Le Robert, coll. « Les usuels », 2002, art. « tisser ».
- <sup>iv</sup> Centre National de Ressources textuelles et lexicales, <http://www.cnrtl.fr/synonymie/texture> [consulté le 09/05/2009].
- <sup>v</sup> Cf. citation en exergue.
- <sup>vi</sup> G. Deleuze, *Le Pli. Leibniz et le Baroque* (1988), Paris, éd. de Minuit, 2002, p. 63 et 51.
- <sup>vii</sup> . Baumgartner, P. Ménard, *Dictionnaire étymologique et historique de la langue française*, Paris, éd. Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de Poche », 1996, art. « analyse ». A. Lalande, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie (Bulletin de la Société française de Philosophie, 1902-1923)*, texte revu par les membres et correspondantes de la Société française de Philosophie et publié avec leurs corrections et observations, avant-propos de R. Poirier, Paris, éd. P.U.F., coll. « Quadrige », 2006, art. « analyse ».
- <sup>viii</sup> G. Deleuze, *Le Pli. Leibniz et le Baroque, op. cit.*, chap. « La perception dans les plis », pp. 113-132.
- <sup>ix</sup> E. Baumgartner, P. Ménard, *op. cit.*, art. « texture ».
- <sup>x</sup> G. Deleuze, *Le Pli. Leibniz et le Baroque, op. cit.*, p. 63.
- <sup>xi</sup> M. Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit* (1964), Paris, éd. Gallimard, coll. « Folio / Essais », 1999, p. 19, 21.
- <sup>xii</sup> M. Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit, ibid.*, p. 21.
- <sup>xiii</sup> M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible* (1964), Paris, éd. Gallimard, coll. « Tel », 2002, p. 195.
- <sup>xiv</sup> M. Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit, op. cit.*, pp. 24 et 84-85.
- 

Sauf mention contraire, tous les textes et toutes les images copyright de l'auteur.

Si vous voyez sur ce site des images dont vous détenez les droits, merci de nous en faire part, elles seront retirées du site immédiatement

Pour citer cet article, indiquez cette adresse :

<http://reelvirtuel.univ-paris1.fr/index.php?/revue-en-ligne/introduction/>