

Zeitschrift: Arbido
Herausgeber: Verein Schweizerischer Archivarinnen und Archivare; Bibliothek
Information Schweiz
Band: 12 (1997)
Heft: 2

Artikel: L'éphémère et le numérique
Autor: Abou-Jaoudé, Georges
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-770320>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 22.01.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

L'ÉPHÉMÈRE ET LE NUMÉRIQUE

par Georges Abou-Jaoudé, Professeur d'informatique du Département d'architecture EPFL

«Où le mot manque, il n'est pas de chose. Seul le mot disponible accorde à la chose l'être»¹. Face à l'éphémère de la chose, il y a sa conservation et sa restauration, et le temps qui à chaque altération de la matière en fait une image de ce qu'elle était il y a juste un instant. Dans la lutte contre l'éphémère, il y a aussi la copie de la chose, qui lui accorde une sorte de mémoire. Mais tout support appartient à la matière, et subit de ce fait l'altération physique plus ou moins rapide de toute chose, et la copie de la copie viendra inéluctablement détériorer la mémoire temporairement acquise.

Il ne reste que le mot pour transgresser l'éphémère dans la représentation de la chose. L'image informatique, en raison de son existence entre matière et mémoire, faite de mots sur un support électronique, permet de perpétuer la copie sans perte. Contrairement aux copies sur support strictement physique, la copie au numérique conserve l'image et le contenu d'une génération à l'autre. Une caractéristique, qui n'accorde certes pas l'éternité à l'image informatique, car elle est aussi contenue sur un support matériel fragile et de courte durée.

L'altération due au temps n'a aucun effet sur l'image que contient le support, et mérite un parcours dans l'espace informatique, pour comprendre qu'à l'image de notre mémoire, il est fait de processus et de données pour décrire et devenir une nouvelle virtualité, miroir du monde et de nous-mêmes.

Nous entendons par image numérique, «une certaine existence qui est plus que ce que l'idéaliste appelle une représentation, et moins que ce que le réaliste appelle une chose, – une existence située à mi-chemin entre la «chose» et la «représentation»².

D'une génération à l'autre, l'écriture d'un code quasi génétique est nécessaire pour perpétuer le contenu d'un document, et une image du contenant. A chaque reproduction, il y aura nécessairement transcodification et naissance d'un être qui va établir un rapport de ressemblance, dissemblance avec ses «pères».

L'image numérique ne peut échapper à ces règles, elle est mémoire de ce qu'un capteur analogique a vu, subissant et enrichie par les capacités et contraintes propres à l'organe électronique, liées aux artefacts de l'analogique et aux transmissions d'information.

La nuit ou le jour, est un premier changement d'état, la lumière est particules, photons ou pas de photons, situation binaire, qui permet déjà une codification. Entre la nuit et le jour, un espace continu, analogique dans la continuité de la vision de l'organe récepteur. La codification binaire, va permettre en une succession de signes qui deviennent «mots», c'est l'écriture du signal analogique capté par une cellule photosensible dans un espace discret.

Cette image n'est finalement qu'une matrice bidimensionnelle, contenant des valeurs, que l'on pourrait très bien conserver sur un support papier ou un enregistrement analogique. La matrice n'est alors qu'un contenant, et les questions relatives à ses propriétés intrinsèques restent mineures. Les questions liées au contenu appartiennent à son héritage, provenant des conditions d'acquisition de l'information.

Le «Logos» entre raisonnement et rapport permet d'écrire à la fois le contenu et l'image de l'objet numérisé sur un support numérique. Ce support que l'on appellera informatique, ne gère pas uniquement des données, mais selon la définition d'Alan Turing, est capable d'exécuter un processus avec décision. C'est la naissance

d'une «machine» capable de contenir à la fois les données images et les procédures, qui nous mène à l'intérêt propre au numérique informatique.

Dans cet espace numérique, que l'on qualifie à tort de multimédia, tout ce qui se réfère à un objet est rapporté à un seul type d'écriture. L'informatique signifie la cohabitation de toutes les images d'un objet, matrice image, modèle géométrique, texte ou programme sur un même support. Cette codification sur un support de langage unique, un seul média, permet de ramener des modes de représentations et d'écriture provenant de supports différents à partager le même espace.

Un même espace pour les images et la pensée, le «cerveau électronique», à l'image du «cerveau», à la seule différence, l'espace de la pensée humaine reste un espace individuel, alors que l'électronique permet l'existence de programmes et d'images sans matérialité propre dans un espace collectif.

A l'image de l'humain dont «l'œil est ce qui a été ému par un certain impact du monde et le restitue au visible par la trace de la main»³ la machine informatique est dotée de «machines organe» pour enrichir ses données, et de périphériques qui restitueront au visible les images que produisent les algorithmes appliqués à ces données.

De l'«original» à la restitution d'une copie, en passant par l'image informatique:

Prenez un objet, texte ou pictural, placez-le sous le regard d'une cellule photosensible, enregistrez en une image dite «image de l'original»; cette image contient les niveaux de lumière reçus par la cellule, couleur ou niveaux de gris.

L'«image de l'original» sera enregistrée sur un support magnétique, selon un format donné. Si l'objet suscite un intérêt quant à sa géométrie, les télémètres et cellules photosensibles permettront de générer un modèle géométrique et d'y associer la couleur.

Dans l'espace informatique, les processus ou programmes, permettent de créer de nouvelles images à partir de votre «image ou modèle de l'original».

De l'amélioration picturale, aux simulations ou vectorisations du contenu pour les plans, et reconnaissance de caractères pour les textes; ces nouvelles images, permettent donc la distribution, la consultation et la modification des documents, laissant l'original à l'abri.

N'étant pas liées à un média, les images pourront être restituées au visible non-informatique avec toute la liberté du choix d'un support.

C'est essentiellement en ces possibilités que réside l'intérêt primordial pour l'image numérique et non comme palliatif en lieu et place des copies traditionnelles.

A l'entrée de l'espace numérique, toute la richesse et la problématique des capteurs de la matérialité que sont les organes récepteurs. A la sortie du numérique, toute l'émotion face à un support que l'on touche et qui comme nous sera éphémère. Dans le numérique, illusion d'éternité et légèreté de l'immatériel.

1 Martin Heidegger, Acheminement vers la parole, Gallimard 1976.

2 Henri Bergson, Matière et Mémoire, Skira Genève 1945.

3 Maurice Merlau-Ponty, L'œil et le cerveau, Gallimard 1986