

4. signe e-mouvant

« L'art interactif procède par des concepts et a toujours un support technologique. travers l'utilisation des médias numériques et des systèmes computationnels, cet art travaille pour une convergence entre technologie et biologie vers ce que j'annonce, sous le nom de "moistmedia" (médias humides), comme le substrat de l'art du XXI^{me} siècle ; l'assimilation des systèmes computationnels secs (dry) et de la biologie vivante humide (moist). [...] Mais d'abord, permettez-moi de présenter sommairement le quintuple chemin qui, de mon point de vue, peut conduire à une pratique de l'art qui soit interactive et entièrement différente. Ce quintuple chemin implique : Connectivité, immersion, interaction, transformation, émergence. » Roy Ascott, « Planetary technoetics : art, technology and consciousness » traduit de l'anglais par Madeleine AkTypi. Conférence au CIREN, MSH Paris-Nord, le 28 novembre 2001.

4.1 le livre comme modèle navigationnel

Historiquement, le web entretient sans doute des rapports privilégiés avec le texte dont il emprunte des codes de lecture majeurs. Le passage du volumen au codex apporte au texte un nouveau dispositif qui libère un peu plus les mains du lecteur. Ce « cortex externalisé » (André LEROI-GOURHAN), est fait de tables, index, sommaire, notes de bas de page, et va changer les habitudes de lecture et préfigurer d'une certaine manière la navigation hypertextuelle dans un document. On pourrait d'ailleurs questionner cette analogie en partie trompeuse puisque si elle fonctionne au niveau de la métaphore de la « page » de l'écran, ce n'est que grâce à l'artefact de l'ascenseur. L'écran reste une table matricielle dans laquelle rien ne *monte* ni ne *descend*, mais où chaque point s'allume ou s'éteint, s'actualise selon le média qu'il doit afficher. Un texte à l'écran, sans ascenseur, est la matrice descriptive des points composant, dans un agencement différencié, les lettres de notre écriture.

Si la lecture sur papier occupe encore nos mains, c'est dans une gestuelle longuement apprise, dans une proximité culturelle qui fait que les rares gestes marquant le texte (au sens d'une manipulation consciente, d'un travail) sont le marquage des pages (plis en coin), leur annotation en marge ou sur un autre support voisin... Mais s'agit-il encore de lecture ?

Tout l'arsenal de la lecture savante s'est vu systématisé et intégré au dispositif *web*. Nous n'avons peut-être pas fini de mesurer la portée de la vision éclairée de Vannevar Bush lorsque celui-ci propose une alternative à la vision arborescente et hiérarchique de la représentation des informations. Il est toujours question aujourd'hui de chemin, d'association et de liens d'objets en réseau. En apportant clarté, ouverture et distributivité, le réseau hyper textuel apporte aussi son lot de complications pour le récit : multiplicité, voire dislocation des temps, perte de la clôture⁵¹³, perte de la lecture au profit d'une lectature⁵¹⁴ selon le néologisme de Jean-Louis Weissberg.

Espen Aarseth⁵¹⁵ propose d'appeler *cybertext* tout texte dont la constitution nécessite une opération physique de la part de l'utilisateur. Espen Aarseth ne fait pas de différence entre les supports et propose la notion de littérature ergodique qui s'applique aussi bien aux textes de l'Oulipo, des « Cent mille milliards de poèmes »⁵¹⁶ de Raymond Queneau, qu'au livre-fiches « Composition n°1 » de Marc Saporta ou aux hypertextes à support numérique. Sa notion de cyber-littérature est donc large mais fait strictement référence à une lecture active, manipulatoire, kinesthésique.

« ... il [le concept de cybertexte] concentre l'attention sur le consommateur ou l'utilisateur comme figure intégrante du texte encore plus que ne le prétendent les théoriciens de la réception. Pour ces derniers, la performance du lecteur est entièrement dans sa tête, tandis que pour l'utilisateur d'un cybertexte, la performance a aussi une composante extra-noématique. Dans

...

- 513 CLEMENT Jean « **Afternoon, a Story, du narratif au poétique dans l'oeuvre hypertextuelle** » in A:\LITTÉRATUREø numéro spécial des Cahiers du CIRCAV, Actes du colloque Nord Poésie et Ordinateur, 1994, CIRCAV-GERICO, Roubaix, 1994
- 514 WEISSBERG Jean-Louis « **Présences à distance – déplacements virtuels et réseaux numériques** » - Ed. L'Harmattan Paris, 1999
- 515 AARSETH Espen J. « **Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature** », John Hopkins University Press, Baltimore 1997. Extrait traduit par Jean Clément pour le « Groupe Ecritures Hypertextuelles 98 » consultable sur : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/groupe/fs-navi.htm>
- 516 QUENEAU Raymond « **Cent mille milliards de poèmes** » Ed. Gallimard , 1961, Paris

un processus cybertextuel, l'utilisateur déroule une séquence sémiotique, et ce mouvement de sélection est un travail de construction physique dont les différents concepts de "lecture" ne suffisent pas à rendre compte. J'appelle ce phénomène "ergodique", utilisant un terme emprunté au vocabulaire de la physique qui vient du grec *ergon* et *hodos*, qui signifient "travail" et "chemin". »⁵¹⁷

À considérer le *cybertext* ou la littérature ergodique comme un genre à naître, Aarseth ouvre une voie : reconnaître le dispositif comme faisant système, et comme étant cybernétiquement « vivant ». L'extension de cette notion à l'image semble prometteuse, l'idée d'une surface-représentation dont l'acte des lectures demande un travail, un chemin et qui constitue une boucle de rétro-action ouvre des perspectives. L'image prend les vertus d'un miroir : renvoyer le découvreur d'image à ses interrogations qui l'invitent à (re)tenter de nouveaux parcours dans ce qui s'affirme maintenant comme une constante de la pratique de lecture hypermédia : la réitération.

4.2 L'œuvre off-line comme mod le interactif

Si les interfaces des cédéroms commencent à pouvoir se prêter à divers types d'analyses, c'est que le corpus d'œuvres disponibles est maintenant riche en thèmes et en genres et que leurs conditions de réalisation sont finalement normées par des outils peu nombreux⁵¹⁸. Le cd-rom en tant qu'objet emprunte un canal de distribution en filiation directe avec celui du livre même si son support reste opaque et ne livre rien de sa densité. En tant que produit, le cd-rom reste comme le livre, un objet d'édition identifiable. Il est élaboré par un auteur, possède un code barre, une référence et un prix, ce qui le rend plus visible mais le soumet aussi aux pressions normatives d'un système éditorial adapté à un marché. Son mode d'existence d'objet technologique a fait historiquement de lui un certain modèle étalon de l'interactivité.

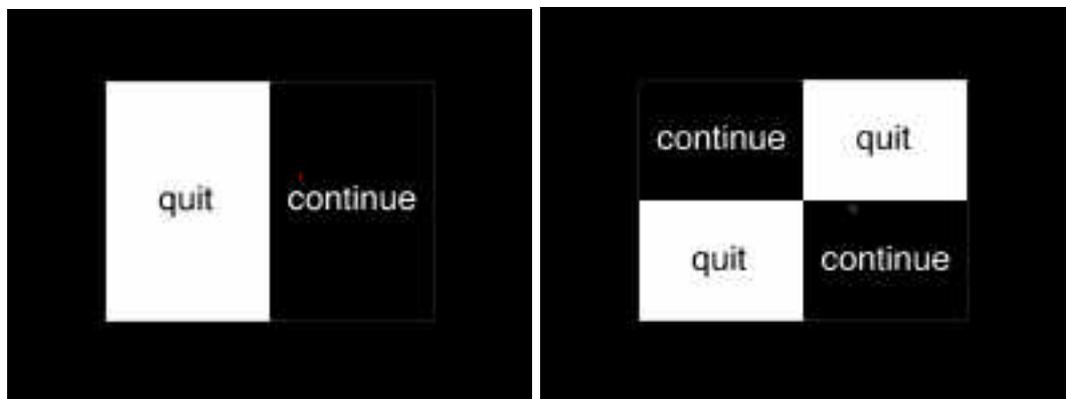
...

⁵¹⁷ ibid. extrait traduit par Jean Clément pour son groupe de recherche « Ecritures Hypertextuelles ». Voir <http://hypermedia.univ-paris8.fr/groupe/fs-navi.htm>

⁵¹⁸ Les interfaces écrites à l'aide des logiciels intégrateurs tels qu'HyperCard, Director, AppleMediaTools, Mtopolis, Katabounga ne permettent le plus souvent pas de savoir – y compris pour un utilisateur averti – avec lequel de ces logiciels le produit a été réalisé. Considérons également qu'il n'existe pas aujourd'hui réellement d'alternative face à la richesse fonctionnelle de Director qui se trouve être le plus largement utilisé.

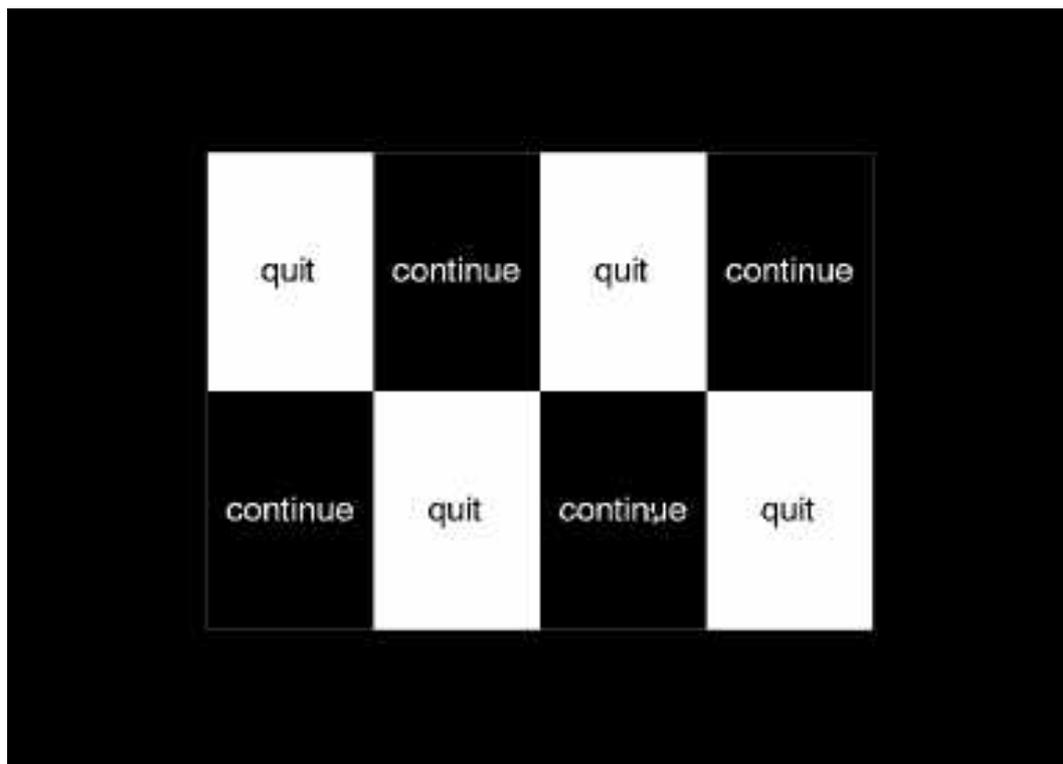
Les barres de navigation, la fragmentation des écrans, l'usage d'icônes comme mode d'entrée dans un espace cognitif... Il est des réflexes que tout utilisateur possède par expérience et qui constituent une sorte de degré zéro de l'interactivité. « Continue », travail de Dieter Kiessling,⁵¹⁹ par exemple en est une illustration minimaliste et efficace.

Chaque écran propose deux alternatives (quit/continue) et chaque réponse positive divise l'écran jusqu'au vertige (jusqu'au pixel) et jusqu'au moment où on ne peut plus faire de choix, le texte ayant usage de bouton devenant trop petit... La disparition de l'image met fin à la navigation, inexorablement.



➤ **deux écrans successifs depuis « Continue », ibid. Dieter Kiessling, 1997**

...
519 « **artintact** » n°4, cd-rom collection ZKM Karlsruhe, Ed. Medientechnologie, 1997



etc.

- **suite de « Continue » de Dieter Kiessling, 1997, ibid.**

Le processus à l'œuvre ici est celui de l'interactivité mise en scène dans le cadre sans cesse fragmenté de l'écran. Chaque étape de « clic » entraîne une fragmentation multipliée par deux : le premier clic divise l'écran en quatre, le deuxième en huit, etc.

Ce procédé de mise en abyme caractérise une attitude à la fois exploratoire, ludique et pose la question de l'usage dans le contexte de la puissance infinie des calculs du *computer*. Celui-ci devient un allié de la pensée rationnelle tout autant qu'il sert la pensée créatrice. La puissance de calcul peut, nous l'avons vu, servir des besoins de gestion (énergétiques, biologiques, mathématiques, etc.) tout autant que des questions esthétiques. L'esthétique qui est cette « science des sens » apparue au XVII^e siècle, peut aujourd'hui être un moyen philosophique d'investigation des rapports entre un opérateur humain, un système et un média⁵²⁰. Elle a de nouveaux objets d'étude, non stables, soumis à variations. La difficulté tient autant dans le caractère mouvant et

...
520

TARKKA Mina « **L'esthétique de l'usage ? un point de vue rhétorique** » notes personnelles prises lors de la conférence Numer 00, dans le cadre de ISEA 2000, Paris, 2000.

dynamique d'œuvres qu'elle pouvait, avant l'apparition des médias électroniques commenter et questionner dans leur stabilité.

Son nouvel espace est maintenant fait d'objets en mouvement (vidéo, films) et des objets changeant (installations interactives, œuvres en réseau) et hybrides. Il s'agit bien comme le souligne Edmond Couchot d'une nouvelle inscription des images dans une culture de l'hybridation. « La numérisation tend par conséquent à placer l'image optique sous la dépendance aussi bien de la technique que de l'esthétique numérique qui lui est sous-jacente. »⁵²¹. Le nouveau régime de figuration qui sous tend l'image numérique est en fait une représentation simulée, en devenir, elle devient donc une *présentation*. Elle contient, dans l'attente d'une action, ses virtuels prêts à s'actualiser. Hybride, l'image numérique l'est encore dans ses modes de perception et de socialisation. Elle instaure en effet un rapport nouveau à l'œuvre qui ne peut s'effectuer que dans l'engagement physique (cliquer) ou présenciel (capteurs). « Hybridation enfin, du symbole et de l'outil »⁵²² qui se présentent à l'opérateur comme une seule et même « chose ». Les portraits décrits au chapitre 3.3.2 à propos de « trois fils » se présentent comme une image à l'écran, certes le dispositif écran, clavier, souris est visible en tant qu'objet mais les modalités de transformation de l'image laissent opaque l'opérabilité de l'image, qui continue de se présenter comme figurative.

4.3 d sacralisation de l'image

On nomme « désacralisation de l'image » ce mouvement contemporain qui - par et après la télévision - a changé notre rapport aux images. Dans « Vie et mort de l'image », Régis Debray distingue trois périodes⁵²³ qu'il nomme les « trois âges du regard » :

- o logosphère après l'écriture (régime idole)
- o graphosphère après l'imprimerie (régime art)
- o vidéosphère après l'audio visuel (régime visuel)

...

⁵²¹ op. cit. COUCHOT Edmond « **Images – De l'optique au numérique** » 1988, p. 234 et voir p. 233 à 237 pour un approfondissement de la question de l'hybridation ici reformulée.

⁵²² ibid. COUCHOT Edmond, 1988, p. 235

⁵²³ DEBRAY Régis, in "**Vie et mort de l'image**" Ed. Gallimard, Coll. Folio Essais, Paris, 1992, p.293

Nous sommes vraisemblablement entrés aujourd'hui dans une quatrième période qu'il faudrait nommer, à la suite des propositions précédentes :

- « numérosphère » après le multimédia (régime interactif)

Ce changement prend toute sa mesure avec des pratiques d'écriture numérique comme le *slicing* ou découpage systématique des images rendues à l'état de fragments. Les auteurs et *designers* écrivant leurs dispositifs pour le web ont à leur portée des outils de découpage automatique des images. Ceci pour répondre à plusieurs exigences, en premier lieu il s'agit de limiter le chargement lourd de grands fichiers, peu aptes au téléchargement lors d'une consultation à travers le réseau Internet. Une série de petites images – même si leur assemblage dans un tableau, finit par en construire une plus grande – est de ce point de vue plus efficace en termes de transport de données. En second lieu, la séparation d'une grande image en multitude de petites autorise de déposer des liens sur chacun des fragments, qui peuvent se faire les vecteurs de liens plus fins tout en offrant la possibilité de disposer de plusieurs variantes de chaque fragment d'image.

La généralisation du rollover ou survol-permutation des fragments donne, par le procédé même, une lecture plurielle du signe qui possède jusqu'à trois (ou plus) états : inactif, survol, appuyé. Le fragment d'image devient support d'une opérabilité : validation d'un formulaire, calcul délégué à un programme distant, ou requête auprès d'une base de donnée. Il sert de « bouton », appellation presque d'un autre âge tant les usages ont fait de l'image une surface opérable couplée à des dispositifs haptiques c'est-à-dire une interface.

Ainsi, ce que l'on pourrait appeler la culture web - faite de ses technologies, de ses pratiques, de ses influences - a amené peu à peu à réhabiliter l'image à l'écran⁵²⁴ au point que la question qui se pose le plus souvent est celle des équilibres ergonomiques qui y sont en œuvre. Cette réhabilitation fait suite à notre longue tradition verbocentrique⁵²⁵ qui s'achève sans doute avec la généralisation des écrans de l'ère numérique. Le texte retrouve ses proximités avec l'image, ses échos et renvois, de même, les autres médias (son, vidéo) sont injectés dans ce continuum de signification en acte.

...

524 On pourra questionner d'ailleurs le statut du texte à l'écran puisque qu'il semble bien que chaque écran *fasse » quel que soit son contenu.*

525 "Au début était le Verbe, et le Verbe était Dieu" prologue de l'Evangile de Saint Jean.

Si le concept de littérature ergodique prend en compte l'idée d'un chemin nécessitant un travail, comment prend-t-elle en compte l'image dans sa lecture actée ? Celle-ci se situe-t-elle en dehors du champ d'une narration encore massivement portée par le texte mais aux côtés duquel l'image reste un texte à produire ? La question est ouverte et le restera vraisemblablement encore⁵²⁶ longtemps. Le travail du cadrage en photographie mais aussi au cinéma agit comme un langage au sein du média, cadrage, décadrage, montage, collage. La même image n'est pourtant plus la même, c'est l'angle qui fait la vue. Le regard qui oriente le choix.

L'image photographique peut-être constituée selon Bruno Lussato de blocs informationnels ou *chunks*⁵²⁷ considérés « plus lourds » que le discours du texte. Les chunks sont donc des blocs d'information, qui s'échelonnent dans une échelle de complexité opérant du degré 1 au degré 9. Les *chunks* de Georges Miller [nous y reviendrons au chapitre 7.2] désignent selon Bruno Lussato ces « agrégats d'information se traduisant en phase psychologique (par opposition à la phase abstraite) par une représentation unique perçue comme une totalité »⁵²⁸ (et donc comme cette représentation même).

Plus perceptible directement - en ce sens que « l'effet d'image se passe de mots »⁵²⁹ - elle nécessite toutefois une orientation contextuelle importante pour l'extraire de l'ambiguïté. Elle possède également⁵³⁰ selon Gregory Bateson une information importante : l'addition du temps (cinéma, vidéo, image animée) où est visible l'information digitale discontinue destinée à la mesure et à l'intellectualisation et l'information analogique continue, véhiculant les émotions.

...

526 Voir ici « **Icône-Image** » MEI n° 6 – 1997 sous la direction de Bernard Darras – Ed L'Harmattan et notamment l'article « **L'image à quatre mains** » de Dominique Château, Michel Costantini, Jean-Marie Floch et Pierre Fresnault-Reruelle

527 LUSSATO Bruno « **Théorie de l'empreinte** » ESF Editeur – Coll. Communication et complexité, 1991, (p. 185 à 192). L'échelle de synthèse de l'information et notamment les « chunks » informationnels s'inspirent des travaux de Georges Miller (Perception de la complexité) et sont situés sur une échelle graduée de 1 à 9 et au-delà. Le chunk de degré 1 est de 0 bit. C'est par exemple le « allo » de l'appel téléphonique qui ne sert qu'à vérifier que le protocole est prêt. Le degré 2 est binaire (commutateur électrique, on-off). Etc... jusqu'au degré 9 qui inclut non seulement le noyau de la représentation mais aussi ses relations et associations. Ce point sera détaillé au chapitre 7.2.

528 *ibid* – « Théorie de l'empreinte » Bruno Lussato (p.184)

529 *ibid* – « Icône-Image » MEI n° 6 – 1997 - Dominique Château (p.13)

530 *ibid* – « Théorie de l'empreinte » Bruno Lussato (p.188)

Notons ici que cette bi-partition, un peu « brutale » ne rend sans doute pas compte d'une réalité de la perception qui n'exclut pas l'émotion dans l'intellection. Si la charge potentielle de l'image est grande, elle s'exprime en priorité par le langage : c'est avec les mots d'une culture, un « discours sur », que l'on commente ou tente d'épuiser une image.

4.4 signes-objets : composants h t r o g n e s

Il apparaît utile d'objectiver un certain nombre de qualités des objets qui composent les interfaces en écartant la tentation de dresser une typologie des signes qui les constituent⁵³¹. Certains éléments constitutifs des interfaces web par exemple, sont des signes repérables comme tels, arbitraires ou motivés, et ne relèvent en aucun cas d'une spécificité du web : icônes, vignettes, images, vidéos, mots, textes.

D'autres éléments peuvent être considérés comme les briques de base du dispositif de consultation *web* et semblent obéir à d'autres lois : bouton radio, case à cocher, menu déroulant, formulaire mais parfois également images.

Ces objets (propres à HTML) sont des signes comme recouverts de fonctions d'opérabilité variable : déclenchement de liens, d'ouverture ou de fermeture de fenêtres, sollicitation de calcul auprès du serveur, envoi de message mails, affichages de messages utilisateurs à travers la barre d'états ou à travers une fenêtre... Mais tout objet dans une interface web peut devenir le support d'une interactivité à divers degrés : images photographiques découpées pour servir les besoins d'une permutation d'image lors d'un survol du pointeur de souris, images photographiques sectorisées en image-map, où l'interactivité devient un calque sur l'image qu'elle « fait parler » d'une manière particulière.

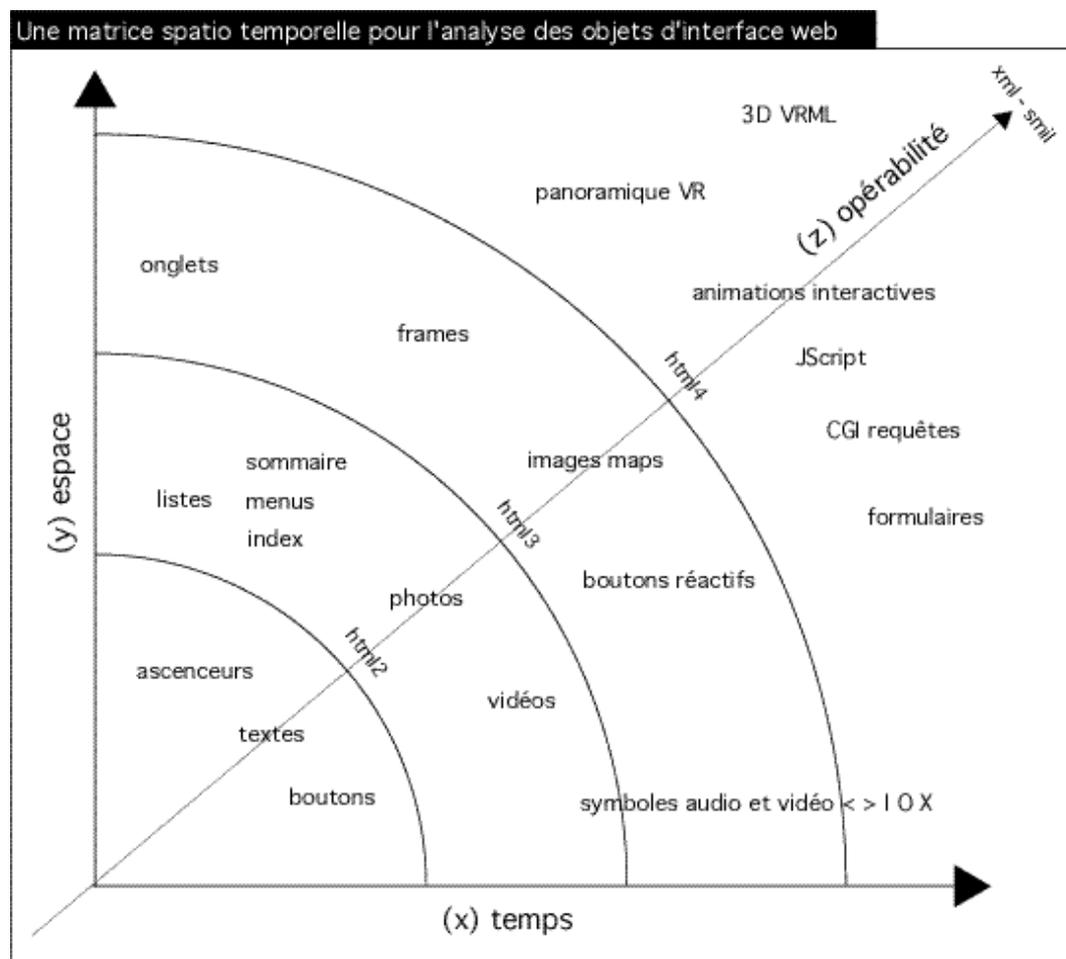
Les notions même de calques ou couches ou layers expriment bien les états de l'image, ses supports de réactivité, et livrent aussi un peu de ses

...

531 Umberto Eco a déjà signalé dans « **La production des signes** » Ed. Poche-bibliothèque n°4152 Paris 1992,1976 - les tentatives inabouties de typologie du signe (Pierce n'a relevé que de 10 des 66 types prévus initialement). Umberto Eco considère comme une impasse de tenter de résoudre le débat de la différence entre les signes conventionnels et signes motivés (verbal et iconique) à des unités minimales dites « signes » et dont on pourrait faire une typologie. Il préfère évoquer l'idée d'une typologie des modes de production des signes, plus apte à son sens à rendre compte des « types d'activités productives ». Voir mon résumé du livre sur <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Groupe/documents/eco-sign.html>

polysémies. L'image, désacralisée avec le dispositif web, est réellement découpée (*slicing*) ou virtuellement (*image-map*) comme nous l'avons vu. Elle est également livrée sur la place publique.

Aucune des données affichées sur une page web ne peut plus, par le dispositif même, être à l'abri d'un pillage total ou partiel. C'est là même tout un courant de l'art numérique, qui revendique n'utiliser que des pixels de seconde main, du matériau de récupération. La donnée extraite redevient brute dans un lent processus de recyclage créatif.



➤ **Ce tableau met en évidence trois grands axes (espace-temps-opérabilité) qui semblent agir comme des lois d'organisation de l'interface web. [luc dall – 00]**

Ce tableau devait s'avérer être un échec en ce sens qu'il pose des problèmes à différents niveaux : quantitatifs et qualitatifs. La position des « objets » sur la grille est d'une grande imprécision, la plupart des objets pourraient être placés ailleurs. Cette grille malgré ses défauts nous servira tout de même de

révélateur. Par exemple, une image photographique procède-t-elle des dimensions de l'espace ou du temps ? Répondre à cette question nous engage à une approche philosophique, esthétique, historique mais ne nous permet pas d'y répondre par le positionnement d'un média sur une grille. Ce qui ne veut pas dire que le tenter n'apporte rien : cette grille à trois composantes fait toutefois apparaître (tels qu'ils sont placés là bien sûr) qu'au plus près des lignes de force « espace » et « temps » se trouvent des objets caractéristiques des interfaces web dits de première génération⁵³² c'est-à-dire ayant pour modèle la mise en page papier. Les ascenseurs permettent à l'écran d'accueillir une page plus grande que le cadre-écran, ils sont donc situés dans une logique de spatialisation, le paramètre temps ne représentant que le temps du geste de l'action du défilement.

Au centre du tableau apparaît une constellation plus éclatée faite des objets des sites de seconde génération (images-map, boutons réactifs) où les images font leur entrée au côtés du texte et où l'idée de cheminement, voire de scénario de visite d'un site commence à s'imposer.

Enfin, le haut de l'espace correspondant au maximum de l'opérabilité met en valeur des éléments constitutifs des sites dits de troisième génération et au delà. La majeure partie des sites web actuels utilise en effet la génération de pages dynamique, c'est-à-dire créées à la demande et selon les actions de l'internaute visiteur. Les objets de type VRML et QTVR présentant eux, la spécificité d'envisager spatialisation et opérabilité : l'espace tridimensionnel peut servir de support à interaction lors d'une visite virtuelle à l'aide de liens spatiaux ou hot-spot. La spécificité des sites dits de troisième génération est l'articulation d'une entrée rapide ou *splash* page suivie d'un tunnel⁵³³ éventuel puis d'un véritable parcours expérientiel ayant parfois une issue donnée à voir comme une sortie. Cette complexification des sites web a vu naître différentes tentatives de cartographie, donnant le site comme carte, nous en détailleront les implications en § 7.8, 7.9 et 7.10.

...

532 Classification du *designer* web David Siegel qui comprend 3 niveaux « Le *design* des sites de troisième génération » Shuster & MacMillan 1996. Notons que cette classification correspond très bien avec les versions successives du code html (1, 2, 3, 4) du World Wide Web Consortium.

533 La notion métaphorique de tunnel sert à indiquer, après la page d'accueil, que l'on se prépare à entrer dans un site et c'est généralement le lieu où sont indiqués les ressources particulières nécessaires (plug-ins ou modules multimedia spécialisés nécessaires à la consultation du site).

4.5 sp cificit du m dia

Même si le système de balisage HTML, invisible pour l'internaute, est censé garantir l'homogénéité des conditions de réceptions des pages web sur l'écran d'un utilisateur, les faits sont infiniment plus complexes :

- multiplicité des versions du code HTML, différences d'interprétation du code html selon le navigateur, sa version et la plate-forme matérielle utilisée,
- intégration de niveaux d'interactivité variable avec DHTML, JavaScript, VBScript, Applet Java, etc.
- usage de formulaires de requête CGI.
- technologies d'animation tierces : Flash, Java, Shockwave Director.

La diversité des solutions d'écriture et de lecture d'une page web ne permet pas (comme c'est le cas avec une œuvre sur cédérom) d'offrir la même expérience perceptive à chacun. La navigation web devient alors une affaire d'initié : avoir le bon plug-in (donc savoir le télécharger, l'installer, le paramétrer...), lire les applications de tous types (donc savoir régler les préférences de son navigateur concernant les compatibilités MIME, JavaScript, Java...).

Ces obstacles ou pré-requis technologiques font que la lecture de ce média devient un véritable engagement, un véritable travail intellectuel et kinesthésique. L'utilisateur est fréquemment interpellé sur différents registres : technicien, lecteur, acteur, scripteur, son attention est soumise à grande intensité.

L'aspect manipulateur de l'œuvre y est sans doute plus réel encore que sur un dispositif hors-ligne, beaucoup plus réglé/règlable sur le plan technique. Il est fréquent d'avoir à redimensionner les fenêtres dans lesquelles s'ouvrent les nouvelles pages. Le lecteur doit surveiller les temps de chargement des différents médias... Son attention n'est plus seulement localisée et centrée sur l'objet de la visite : l'œuvre mais également sur les conditions techniques de sa réception.

De ce fait, tout le dispositif repose sur la primauté de la manipulation. Il n'existe vraisemblablement pas de visite de site web sans un travail important de la pensée créative, intellectuelle et technique, de la main et de ses prolongements à l'écran (pointeurs de souris, curseurs...). De quoi nommer

praxis ce travail conjoint de la tête et des mains, de l'action/perception/cognition.

Pour Roy Ascott, la présence des signes numériques dans notre environnement opère une mutation d'un ordre plus vaste [annexe-Roy Ascott]. Plus radicalement, c'est un « changement de paradigme culturel que cette nouvelle façon d'aborder l'art nécessite, et qui représente, pour certains, une rupture des pratiques passées. »⁵³⁴.

Les éléments différenciateurs vers/de l'art interactif : connectivité, immersion, interaction, transformation, émergence. Mais l'art interactif entraîne aussi un changement de paradigme qu'il résume ainsi :

CHANGEMENT DE PARADIGME	
de:	à:
Réception	négociation
Représentation	construction
Herméneutique	heuristique
vision de tunnel	point de vue d'oiseau
Contenu	contexte
Objet	processus
Perspective	immersion
figure/terrain	modèle
Iconicité	bionicité
Nature	vie artificielle

...

534 ASCOTT Roy « **Planetary technoetics : art, technology and consciousness** » traduit de l'anglais par Madeleine AKTYPI. Séminaire CIREN, MSH Paris-Nord, 93210 Saint-Denis la Plaine, le 28 novembre 2001. Roy Ascott est artiste et théoricien, il est le fondateur et directeur CAiiA-STAR (Centre de recherche avancée dans les Arts Interactifs) à l'Université de Wales, Collège de Newport, et du Centre de Recherche en Art et Technologie (STAR) à l'Ecole d'informatique de l'Université de Plymouth, où il enseigne " l'art technoetic". Professeur associé au Département Art des Médias à l'Ecole d' Arts et d'Architecture de l'Université de Californie, à Los Angeles. Texte et glossaire traduit de l'anglais par Madeleine AKTYPI.

Certitude	contingence
Résolution	émergence
de haut en bas	du bas vers le haut
réalité observée	réalité construite
Paranoïa	télénoïa
cerveau autonome	esprit distribué
comportement de formes	formes de comportement

➤ **changement de paradigme entraîné par l'art interactif , tableau de Roy Ascott**

Nous pouvons, à ce stade de notre travail, signaler la juste rencontre de ces quelques lignes de forces issues de la pensée de Roy Ascott, avec nos observations précédentes sur les médias.

4.6 études de cas

Les réalisations web sont soumises à des conditions de production très hétérogènes. L'infinie liberté d'écriture que permet le dispositif web vient aussi du contexte de ses origines. Le réseau est le support matériel d'un processus d'échanges qui s'est radicalisé. Tout un courant de l'art numérique émergent et qui prend le nom de Net.Art⁵³⁵ revendique cette spécificité du réseau. Mais les sites artistiques représentent une catégorie presque confidentielle parmi toutes celles en ligne sur le réseau. Les stratégies déployées peuvent être de nature complètement différente : logique marchande avec l'achat en ligne, logique informationnelle pour les diffuseurs tels journaux, magazines, chaînes de télévision, logique de l'expérimentation de nouvelles représentations pour quelques sites « d'avant garde ». La perspective de l'image actée et de sa position-proposition à travers la narration amène ici à explorer principalement deux sites web, retenus pour leur genre et leur forme.

...

535 Annick Bureau « **Utopies distribuées, NetArt, WebArt** » - ART Press hors série novembre 1999

La difficulté est de maintenir, à ce point de notre étude, la position qu'il peut exister une méthodologie opérante et généralisable de l'évaluation des interfaces actées sur le web en deçà ou au-delà de la logique d'information et du type de celui-ci.

Les questions posées ici par les interfaces web reposent sur les notions de fragments (textes ou images) opérables (support d'interaction) et où la représentation des données, des relations qu'elles entretiennent créent ensemble les conditions d'une lecture-acture où c'est l'interface dans sa globalité qui fait signe.

On ne peut pas à proprement parler ici de logique de média. Il s'agit plutôt d'une spécificité du média *web* qui comme aucun autre⁵³⁶, semble posséder une grande faculté d'intégrer les médias précédents.

4.6.1 « Anacoluthé » site de littérature hypertextuelle

« Anacoluthé »⁵³⁷ est un site d'auteurs dédié à l'expérimentation de fictions hypertextuelles. Une de ses premières métaphores a été le quai de gare. Le lecteur est invité à prendre un train, le train d'un récit manipulable, au gré de liens textes ou images. Certains modules illustrent bien et sous différentes formes les rapports texte-image.

« Apparitions inquiétantes » est un roman-feuilleton à épisodes. Le propos est celui d'une intrigue de type roman policier. Des personnages que l'on suit et dont on comprend les liens en parcourant ce récit à embranchements multiples. La navigation proposée est de divers ordres : revenir à la dernière page lue, revenir au dernier croisement (dernière page à deux choix), choix aléatoire dans les fragments, retour au début, aller aux derniers avatars de l'histoire. Le résumé de l'auteur en donne un aperçu :

...

⁵³⁶ Voir ici l'op. cit « **Théorie de l'écran** » de Raphaël Lellouche et notamment les sections 2.2 concernant le « continuum sémio-cognitif » de l'écran et 2.6.1 et 2.6.2 concernant les « loi d'enveloppement » et « loi de branchement » où il est question de la resémiotisation des anciens médias par les nouveaux. Revue Traverses n° 2 [<http://www.cnac-gp.fr/traverses>]

⁵³⁷ <http://www.anacoluthé.com/bulles/apparitions/jump.html> de Anne Cécile Brandebourger et Olivier Lefèvre

« Le voyeur a-t-il vu quelque chose de suspect dans le jardin de feu le Docteur Marbella ou s'est-il contenté de mater la chair fraîche en bikini ? Tout ce qu'on sait, c'est que son chemin croise celui de Cindy Texas, une évaporée qui croit aux anges gardiens depuis qu'elle a lu le best-seller de Johnny Moreno, ex-taulard criminel reconverti dans le mysticisme... Parmi les admirateurs du célèbre auteur: Ricky, un psychopathe qui a la mémoire qui flanche, et qui ne se doute pas qu'un certain Marcel, dit Le Gentleman, est sur ses traces...(...)»

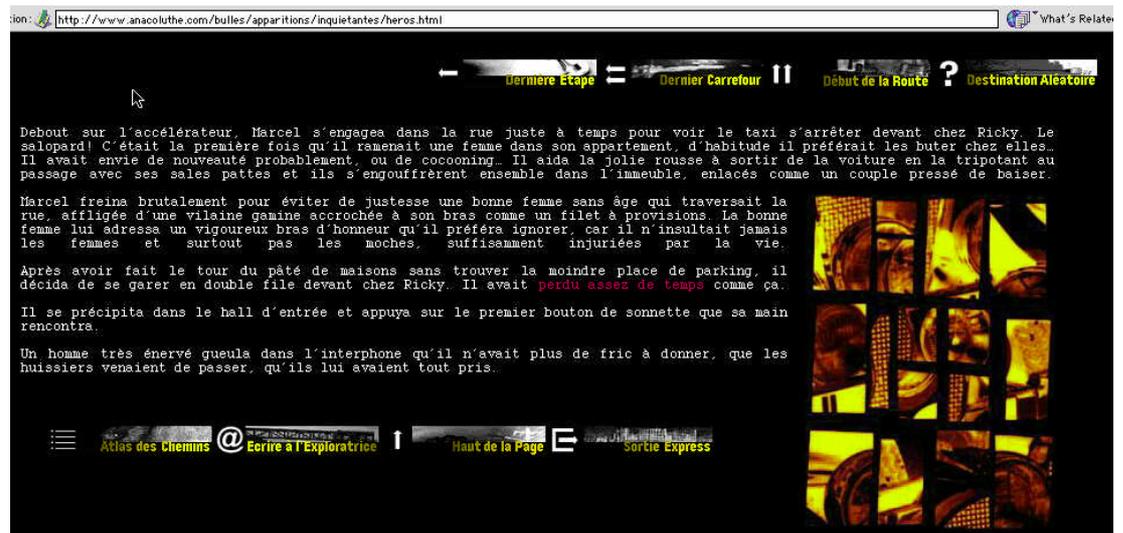
Pour tenter d'y voir plus clair, on peut éventuellement aller boire une téquila au Cactus Rouge, un bar mexicain où la victime avait coutume d'aller se bourrer la gueule.

C'est ce que constate Chris Winter, le détective engagé par la vieille mère du mort, quand il fait la connaissance du patron et de la barmaid, une fille insupportable prénommée Déborah... laquelle a manifestement de curieuses fréquentations et des choses à cacher.

Au fait, que se passe-t-il dans les ruelles sombres de la ville à des heures indues? Michael, le jeune squatter finira-t-il par rentrer chez sa maman?

Et que va devenir sa copine, la fatale Magali? La vie est-elle plus belle dans les luxueux penthouses avec vue sur le parc? Et que se passera-t-il dans quelques années? Cette histoire a-t-elle un lien avec des crimes futurs ? »

Dans « Apparitions inquiétantes » les liens textes servent la poursuite d'une des suites possibles de la narration, ils sont des points de bifurcation. L'image elle, sert de pivot sous la forme d'une incise, figure énoncée de la narration hypertextuelle par Jean Clément. L'incise est un « pas de côté » dans la lecture, il ne s'agit pas d'une bifurcation du récit mais d'un simple saut, momentané, comme pour s'attarder, musarder sur un détail à explorer.



➤ **ibid. « Apparitions inquiétantes » Anne Cécile Brandebourger et Olivier Lefèvre**

Notons ici que l'image ; conçue comme un collage, juxtaposant seize fragments est cliquable globalement et non par zones, ce qui renforce sans doute sa cohérence d'image en tant que telle. Un découpage en seize zones en aurait fait une carte, support et nœud narratif à la fois, l'image se serait effacée derrière sa fonction d'image map ou de sommaire.



- **détail d'un lien de type « incise » depuis le récit**
« Apparitions inquiétantes », ibid.

Le lien posé sur l'image placée aux côtés du texte permet un pas de côté, une nouvelle page s'affiche alors, fond noir avec une brève citation. La page disparaît d'elle même au bout de quelques secondes pour revenir à la page en cours de lecture. Les conséquences pour la lecture sont réelles mais relatives : ces chemins de traverse n'apportent rien au déroulement de l'histoire mais la complètent, ce sont des **catalyses**⁵³⁸ et non des **fonctions** dans le récit.

Parfois encore dans ce module narratif, le lien sur l'image déclenche la lecture d'une musique créée pour la circonstance. Même système : l'incise est musicale, sans remise en cause sur le plan du récit, la pause est de type catalyse.

« Autres histoires »⁵³⁹, module des mêmes auteurs, expérimente des figures narratives originales. Dans cet exemple, le texte est une image (au sens numérique : c'est un fichier bitmap et non un champ texte) au format Gif Animé. Chacun des fichiers (3 lignes) contient plusieurs images qui s'affichent

...
538

Catalyse et fonction sont deux termes clés de l'analyse structurale du récit telle que définie par Roland BARTHES à la suite des travaux des formalistes Russes. « ... les catalyses ne sont que des unités consécutives, les fonctions cardinales sont à la fois consécutives et conséquentes » in « **L'analyse structurale du récit** » Introduction à l'analyse structurale, Communications n°8, Ed. du Seuil, 1966, 1981, Paris, voir spécialement p. 14 à 17

539

« **Autres histoires** » <http://www.anacoluthe.com/bulles/autres/histoires.html>
 Anne Cécile BRANDEBOURGER et Olivier LEFEVRE

selon une temporisation donnée. Le dispositif donne une combinatoire finie sans cesse recomposée.

TROIS HISTOIRES AVEC DES MOTS QUI BOUGENT...

Tout à coup, la fenêtre du salon vola en éclats et

La lumière s'éteignit brusquement

Les détonations se turent

- **capture d'un moment de « Autres histoires », *ibid.* où chaque phrase est rendue variable à l'aide d'images (de texte) animées**

Notons que dans ces dispositifs, l'annonce du lien ne se fait que par le changement du curseur qui prend la forme d'un doigt pointé, ce qui est un réglage par défaut du dispositif hypertextuel web. Le lecteur ne sait pas à l'avance ce qu'il active et déclenche. Le curseur ne peut changer d'apparence que dans le cas où les auteurs ont recours à des applications spécialisées (Adobe LiveMotion™, Macromedia Flash™ ou Director™). Le dispositif web seul n'est pas toujours en mesure d'offrir ces finesses de l'interactivité. Le curseur sensible au contexte est devenu sur cédérom un véritable attendu parce qu'il renseigne ou prépare le *spectateur* au type d'expérience qu'il va faire. Cette limitation fonctionnelle fait cruellement défaut à la majeure partie des sites web actuels, même s'il existe quelques variantes de substitution : permutation d'image (rollover) qui explicite la nature du lien à suivre, message écrit dans la barre d'état du navigateur. Mais aucun ne remplace la permutation du pointeur, sorte de synecdoque gestuelle et de prolongement de la main dans le dispositif.

Mais plus que la main ou le doigt pointé, c'est l'intentionnalité d'une gestuelle qui se retrouve cristallisée dans l'écran, comme encapsulée dans l'icône d'une action.

L'absence d'information sur le lien renvoie le *spectateur* à l'angoisse du choix. Ce moment de vérité où l'interacteur est livré à l'opacité du média, où chaque choix possible est un renoncement aux autres. L'interactivité génère aussi cette perversité : large ouverture des possibles mais un seul chemin par lecture. Chaque lecture devient unique, chaque parcours est la construction

sur mesure de la rencontre d'une œuvre aux potentiels offerts, d'un *spectacteur* tendu entre désir de multiplicité et besoin de cohérence, et d'un dispositif réglé et agit par l'internaute comme un théâtre.

Dans l'écran de départ du module « Lucie et les diamants »⁵⁴⁰, l'image fait alternance avec un texte (« partir ») et le système proposé ici s'appuie sur l'alternance métaphorique du « couplet-refrain » de l'univers de la chanson.



➤ **l'écran de départ de « Lucie », ibid.**



➤ **l'écran de choix couplet/refrain de « Lucie et les diamants », ibid.**

Le lien texte sert ici l'idée de refrain, l'image celui de couplet. Est-ce la densité textuelle exprimée qui préside à cette idée ? On peut le penser.

540

« Lucie et les diamants » <http://www.anacoluthie.com/bulles/lucie/diamants.html> de Anne Cécile BRANDEBOURGER et Olivier LEFEVRE



Couplet 2



Couplet 2

...

- « Lucie et les diamants », *ibid.* Deux états de l'image (ci-dessus en gif animé)

L'image, comme refrain, revient régulièrement offrir sa polysémie à la chanson qui se crée sous nos yeux.

4.6.2 « oVosite » site de littérature hypertextuelle

« oVosite »⁵⁴¹ est un site web conçu et réalisé par un collectif de six auteurs issus du département hypermédia de l'Université Paris8. Cet espace est dédié à l'expérimentation des formes d'écritures engendrée par l'hypermédia.

"**Récits Voisins**" est un dispositif qui met en scène huit nouvelles - métaphores d'éclosion ou de gestation - liées par des ancrages variant selon trois « regards ».

L'écran du dispositif est organisé en trois espaces :

- o en haut l'interface générale sous la métaphore spatiale et stellaire, qui permet d'aller en tous points des huit récits.
- o le texte de la nouvelle s'affiche en frame de gauche,
- o les liens de type incise, qu'ils soient des textes, des images, des animations ou des vidéos s'affichent en frame de droite.

Chaque nouvelle peut-être vue/lue selon trois points de vue. Chacun des trois textes est identique dans son contenu textuel, mais chacun diffère des autres par les mots liens activables. Chaque récit peut donc être vu/exploré selon ces trois « regards » et à travers l'activation des mots -liens selon trois couleurs :

- o Rouge : active les liens relatifs aux éléments naturels et contextuels
- o Violet : active les liens relatifs aux personnages
- o Bleu : active les liens relatifs aux associations libres de type poétique

« **Sagarmatha** »⁵⁴² - Cette nouvelle du dispositif « Récits Voisins » est le récit d'un alpiniste en ascension pour l'Everest qui a perdu contact avec son camp de base. Isolé dans un igloo de fortune, sans moyen de communication, il est livré à ses souvenirs et pense vivre ses dernières heures.

Sous le « regard » bleu « correspondances », chapitre 3, un clic sur le mot-lien « sens caché » active une image de pierre commémorative. Sur la pierre est gravée une liste des noms d'alpinistes disparus dans le massif. Un survol de cette image rend nette la liste et occulte par le flou le reste de l'image. Un

...

541 « **oVosite** » dispositif du collectif oVosite , Chantal Beasley - Laure Carlon - Luc Dall'Armellina - Philippe Meuriot - Anika Mignotte - Claude Rouah, mis en ligne juin 97.
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/ovosite/accueil.htm>

542 « **Sagarmatha** », « **Mission** » et « **Apocalypse** » nouvelles, Luc Dall'Armellina, 1997

clic de souris sur l'image donne un texte à voir sur l'image. L'action sur l'image est ici graduée, donnée à voir comme un tout (état initial), le survol agit comme une sélection sur un aspect de l'image (la liste qu'elle contient).

Le clic, c'est-à-dire sa manipulation active ne renvoie pas sur un lien mais donne un autre niveau d'information, complément de l'incise qui transforme l'image en support verbal.



- **interface de lecture des récits voisins avec ici le récit « Sagarmatha », le mot lien « sens caché » a été activé. Ibid. « Récits voisins » oVosite, 1997**



- **les deux états *survolé* et *activé* de l'image visible sur la capture d'écran du récit « Sagarmatha » (détail de la zone de liens)**

« **Apocalypse** » est une autre nouvelle du dispositif « Récits Voisins ». C'est le récit d'une rencontre fugitive et brutale, qui fait se croiser un homme et une femme qui ne se connaissent pas mais que leur désir partagé, va rapprocher.

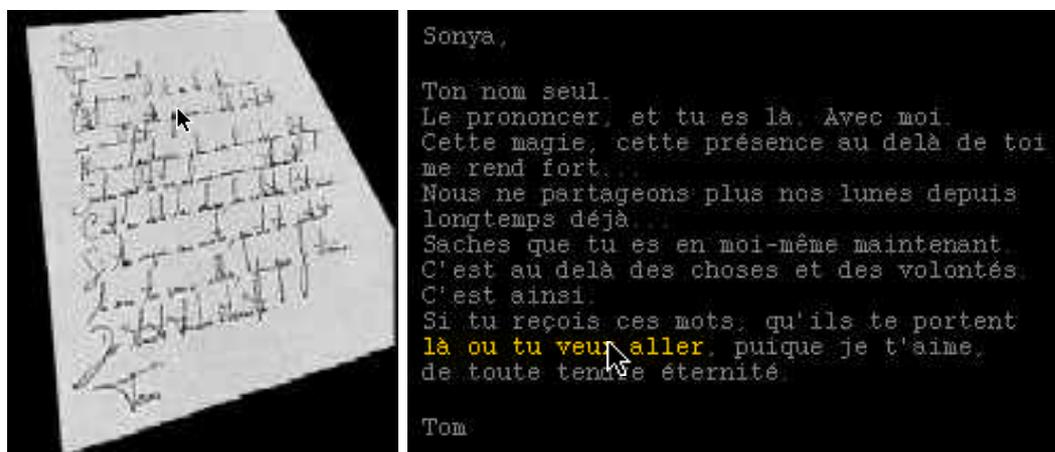
Sous le *regard* rouge « éléments», chapitre 1, l'activation du mot lien « noir » active le chargement en frame droite d'une image interactive. Une exploration d'image est proposée, le faisceau en forme de lampe torche qui suit les mouvements du pointeur de souris accentue le voyeurisme de la situation. Deux zones dans l'image (non signalées) renvoient à une autre image, simulant une contre plongée.



➤ « **Apocalypse** » *ibid.*, fragments de l'animation exploratoire dans l'image

Sous le regard violet « personnages», chapitre 5, l'activation du mot lien « Sonya» active le chargement en frame droite d'une image photographique. Un lien simple est proposé, activant l'image d'une lettre manuscrite qui elle même appelle (par clic) le contenu de cette lettre en mode texte (donc lisible) assorti des sonorités d'une machine à écrire.

La phrase entière « là où tu veux aller » en fin de la lettre sert de pivot au récit et propose de basculer d'un récit à l'autre. Ainsi, de l'image comme incise aux côtés du récit, le processus d'activation va, de liens en liens jusqu'à la bifurcation.



- « Apocalypse », ibid. trois écrans successifs du lien *personnage* « Sonya »

4.7 perception et sentiment d'interactivité

Ce moment où le *spectateur* quitte le dispositif est propice au questionnement. La fin d'un parcours, d'un récit est l'occasion de s'intéresser

à ce qu'a éprouvé l'utilisateur de l'hypermédia. Quel genre d'expérience a-t-il eu le sentiment de faire ? Le "massage" a-t-il été agréable, favorable⁵⁴³ ? A-t-il appris quelque chose, a-t-il eu le sentiment d'une grande intimité ou au contraire d'un bain public... C'est le "sentiment général" ou "look and feel" généré par la manipulation de l'hypermédia qui laisse au *spectateur* le souvenir d'un certain équilibre plaisir-frustration. L'épuisement du (des) récit(s) est-il partiel ou total ? Quel degré de manipulation a-t-il fallu atteindre pour faire expérience d'une narration texte-image ?

L'interactivité pourrait s'énoncer d'une manière générique comme, la propriété des actions qui permettent un échange dans le cadre des situations de communication. L'encyclopédie Hachette résume à quatre, les figures de l'interactivité⁵⁴⁴ informatique :

- L'interactivité de sélection, sans incidence sur le contenu et où la machine répond à des ordres d'exécution et propose des contenus préalablement structurés. (qu'on peu aussi qualifier de *action-réaction*)
- L'interactivité de contenu, entraîne des rapports homme-machine plus complexes où l'image (le son, le texte) sont calculés *en temps réel*. Dans ce cas, l'ensemble des possibilités de navigation, de points de vue, etc., est une composante du contenu. (qu'on peu aussi qualifier de *action générative*)
- L'interactivité de sélection et de contenu, qui est « la plus rare de toutes » [sic] : outils d'aide à la décision, services qui prennent en compte les éléments qui déterminent un profil d'utilisateur (profiling) que mémoriser la machine. (qu'on peu aussi qualifier de *système adaptatif*)
- L'interactivité de création de contenu : messageries, forums (qu'on peu aussi qualifier de *d'échanges communicationnels*)

Cet énoncé constitue un premier niveau, descriptif et succinct. Mais, à cet endroit, il faudra lever l'ambiguïté qui consiste souvent à confondre interactivité et interaction. Si l'interactivité procède bien d'une *activité* entre deux entités distinctes, elle suppose, comme activité réciproque, un certain niveau d'élaboration et de codes communs aux deux *communicants*. L'interaction procède quand à elle plutôt de la réaction entre deux ou

...

543 MAC LUHAN Marshall « **Pour comprendre les médias** » titre original « Understanding media » Ed. Mc GrawHill Book Company, New York, 1964, Ed. du Seuil, Paris, 1968, 1976

544 Encyclopédie Hachette Multimédia, 2001

plusieurs *phénomènes*⁵⁴⁵. Il y a interaction entre deux substances chimiques, quand la rencontre des propriétés de leurs composants, provoque une réaction.

Jean-Pierre Balpe⁵⁴⁶ distingue « l'interactivité hétéronome » et celle, plus élaborée, « d'interactivité autonome, ou génératrice ». L'interactivité étant jugée ici sur son origine : répond-elle à un déroulement mécanique et réglé ou est-elle conditionnelle, ou encore générée sous condition ?

L'interactivité telle que la (re)définit Brenda Key Laurel⁵⁴⁷ est essentiellement articulée autour du "sentiment" ou non de participer à l'action. Peut-être faudrait-il évoquer la "capacité d'abandon" de l'utilisateur, tout comme le spectateur de cinéma s'abandonne à la fiction. Le dispositif ne serait donc évaluable qu'en termes d'efficacité à simuler - à donner à croire - une certaine réalité.

On mesure ainsi mieux la complexité du terme qui se satisfait mal de se voir enfermée dans une définition. Force est de constater que l'interactivité possède des degrés, mais qui peuvent aussi prendre la forme de personnages, d'incarnations, de peaux habitées. L'interactivité prend alors des allures d'attitudes au monde qui renvoient au personnage du voyageur. Voyageur des contrées numériques, où l'horizon ne tient pas dans l'écran, virtuel ou panoramique, mais dans une relation à l'autre, à son double spéculaire (son avatar), ou si partage il y a, avec un semblable. Le voyage ici nous intéresse en ce qu'il dit, par l'expérience qu'il produit sur nous, de ce que nous devenons.

L'écrivain Tzvetan Todorov dépeint dix de ces personnages dans son livre « Nous et les autres » qu'Alexis Nouss⁵⁴⁸ reformule et augmente ainsi :

1 - L'assimilateur : veut modifier les autres pour les ramener à lui, dans un esprit de conquête (assimilation par intégration/négation)

...

545 Dictionnaire « Le Robert » Electronique, 1992

546 BALPE Jean-Pierre « **Techniques avancées pour l'hypertexte** », Paris, Ed. Hermès, 1996

547 LAUREL Brenda Key « **Computer as Theater** » Ed. Reading, Addison-Wesley, 1991

548 En mars 1999, Alexis Nouss, professeur au Département de linguistique et de traduction de l'université de Montréal, a dispensé un séminaire interfacultaire - langues, lettres, anthropologie - à l'université Lumière-Lyon 2, intitulé « **Les ruses de l'autre. Interprétation et altérité** » faisant suite à son séminaire : *La langue nomade*. <http://nte-socio.univ-lyon2.fr/NFA/reflexions/nouss.html>

2 - Le profiteur : se sert des autres et les exploite

3 - Le touriste : privilégie l'image au langage, les monuments aux hommes, trop pressé qu'il est pour s'impliquer ; mais il reste tolérant et indulgent.

4 - L'impressionniste : touriste moins pressé, il élargit son horizon aux êtres humains ; il fait une esquisse de ses impressions qui, avec l'étrangeté, laisse une certaine ouverture de sens.

5 - L'assimilé : ne fait que le voyage aller-simple (immigrant, ethnologue) : il devient l'autre et cesse d'être soi, et se situe alors dans l'inter-perse.

6 - L'exote : trouve son équilibre entre proximité et distanciation. Cette alternance crée un espace intermédiaire, l'exotisme, où il y a possibilité de témoigner de la vérité de l'autre.

7 - L'exilé : migrant et exote, il évite l'intégration et se situe en dehors (exilés de la langue : besoin volontaire d'écrire dans une langue étrangère ou tressaillement involontaire de la langue, comme le bégaiement).

8 - L'allégoriste : il prête à l'étranger les traits qui lui appartiennent ; il parle de lui à travers l'autre.

9 - Le désabusé : il renie son voyage et se contente de ce qu'il a en lui, ne cherchant plus rien et encore moins à transmettre (impuissance à traduire).

10 - Le philosophe : il se frotte à l'autre pour se comprendre lui-même.

Alexis Nouss rajoute ces trois catégories de voyageurs modernes :

11 - Le voyageur-voyageur ou voyageur curieux : il est prêt à aller vers l'autre tout en étant conscient des "possibilités impossibles". Il s'intéresse à l'autre : inter-esse (ou : espace entre deux êtres) ; du coup, il le prolonge.

12 - Le voyageur sidéral : il est absent à lui-même, il est dans le déplacement, la mouvance, la circulation, la déterritorialisation, l'extériorité (il est le surfeur du web, dérivant sur un texte fluide qui coule sans cesse dans l'infinitude de l'interprétation).

13 - Le voyageur immobile : il voyage comme on s'évade, et pour avancer, il fait que le passé cesse d'exister. L'immobilité se concrétise dans l'absence de point de départ, de racines, d'histoire.

Et enfin « trois personnages conceptuels, issus de la mythologie, du théâtre et du roman, vont correspondre à trois modèles d'interprétation :

- Hermès, ou l'interprétation toujours possible - codification
- Hamlet, ou l'interprétation impossible - décodification
- Humpty-Dumpty, ou l'interprétation en devenir - a-codification »⁵⁴⁹

« Ce ne sont pas des figures, car la figure est là uniquement pour dire ce qu'elle a à signifier. Ces personnages "bavent" les uns sur les autres, sont perméables, débordent de leur soit disant délimitations : ils peuvent se retrouver inondés les uns par les autres, sur les marges du texte. »⁵⁵⁰

4.8 synthèse

J.D.Bolter a parlé de l'écran comme une technologie de référence⁵⁵¹, propos confirmé par la prolifération des écrans sur un nombre grandissant d'appareils ou d'outils usuels. Ecrans vidéotext dans les transports en communs, panneaux d'affichages autoroutiers, tableaux de bords de véhicules, messagers de poches, ordinateurs, téléphones portables, jeux vidéos, télévision, distributeurs bancaires... Le Monde Interactif du 8 décembre 1999 recensait les objets de l'année : pas un qui ne possède ou se raccorde à la surface liquide et lumineuse d'un écran.

Comme le suggère Raphael Lellouche dans sa « Théorie de l'écran »⁵⁵², l'écran pourrait n'être qu'une étape et finalement militer... à sa disparition. L'auteur explique ce paradoxe par le fait que la réalité virtuelle, en nous faisant littéralement « passer à travers l'image » (mondes 3D), nous font passer de l'écran comme *surface* à l'écran comme *milieu*. On passerait selon lui avec la réalité virtuelle de l'image spectatorielle (représentation) à l'interactivité en temps réel dans un monde virtuel. Nous ne sommes plus « devant l'écran » mais « à l'intérieur de l'action ».

Cet aspect ouvre le champ d'une modification anthropologique en cours : nous avons jusqu'ici le choix entre le rêve et la réalité, la simulation ouvre la

...

⁵⁴⁹ ibid. Alexis Nouss

⁵⁵⁰ ibid. Alexis Nouss

⁵⁵¹ Concept développé par J.D. BOLTER dans « Turing's Man Western Culture in the Computer Age »

⁵⁵² LELLOUCHE Raphaël « **Une théorie de l'écran** » Revue Traverses n°2- CNAC Georges Pompidou, 1996 – Paris
<http://www1.centrepompidou.fr/traverses/numero2/textes/lellouche.html>

voie de la télé-expérience du monde. Cette non-réalité nous permet néanmoins la structuration d'une expérience. La télé expérience posséderait ainsi tous les aspects de l'expérience sans la présence physique⁵⁵³. Mais la présence physique a maintenant ses supports, ses dispositifs, elle s'instrumentalise : de l'intention à la main, à la souris, au pointeur, à l'image et au texte, notre corps se prolonge chaque jour davantage à travers ses extensions, connues ou à venir.

Par ailleurs, envisager la question d'une méthodologie de l'évaluation des objets actés d'interface web demanderait - pour rendre compte d'un état de l'art réellement complexe - une approche globale. Le risque est peut-être d'entrouvrir bien des champs qui peuvent s'avérer des impasses, le pari est de réduire un peu l'entropie autour du sujet.

Il s'avère que si le projet d'une méthodologie d'évaluation des interfaces actées est valide, il ne peut s'avérer pertinent que dans une approche très localisée, mettant l'accent sur une problématique particulièrement ciblée. Ainsi, les catégories définies plus haut comme « littératures hypertextuelles » et « expérimentales-exploratoires » semblent partager un certain nombre de problématiques communes, liées en partie aux systèmes de représentation mis en œuvre.

...
553 ibid – Raphaël Lellouche « Théorie de l'écran »