

6. modes de présence des signes

Les modes d'apparition du texte à l'écran jouent un rôle primordial depuis que le signe est en mouvement, c'est-à-dire depuis qu'un dispositif a radicalisé ce mode de présence. Comme archéologie, on peut avancer les débuts du cinéma et de l'animation. La télévision a sans doute été la plus prolifique - parce que grande consommatrice - de textes en mouvement, avec une double exigence : qualitative et quantitative.

Le graphiste d'animation canadien Norman McLaren a marqué son époque avec ses génériques "grattés". Ses lettres animées possédaient des "comportements de personnages", et parfois même des propriétés de liquides. Dès 1959, ses travaux ont fixé les bases d'un passé pré-numérique avec des génériques de télévision comme « The wonderful World of Jack Paar »⁵⁹². Saul Bass à la même époque invente le générique sous forme de micro récit, utilisant tout l'éventail visuel dont il dispose alors : photographie, photo montage, animation, typographie et pour des réalisations qui feront date : "Psychose", "Vertigo", "Anatomie d'un meurtre"...

Dans la même lignée de créatifs, Pablo Ferro - considéré comme le « père de la télévision MTV » - affirme qu'en la matière « il n'y a plus aucune nouveauté, hormis celle de ce qui a été oublié »⁵⁹³. C'est dire que les précurseurs de ces années pré-numériques avaient déjà tout inventé en matière de typographie cinétique.

Pourquoi alors évoquer les modes de présence du texte image dans le contexte des écrans d'ordinateurs ? Peut-être parce que le texte animé est

...

⁵⁹² Voir l'excellent ouvrage consacré à la lettre en mouvement dont sont issus ces deux exemples. Les auteurs y proposent un sommaire qui esquisse une typologie et décline une nomenclature très convaincante. BELLANTONI Jeff & WOOLMAN Matt « **Typo graphisme - La lettre et le mouvement** » traduit de l'américain par Isabelle Mennesson, Ed. Thames et Hudson, Paris, 1999

⁵⁹³ ibid - p. 23 et 24 BELLANTONI Jeff & WOOLMAN Matt

une préoccupation située à la croisée du cinéma, du graphisme, de la typographie, de l'animation et de la programmation et qui prend toutes ses libertés sur l'écran numérique.

L'écran de l'ordinateur permet l'actualisation de ces préoccupations et théâtralise leur radicalisation à travers des dispositifs en ligne et hors-ligne grâce à la puissance de calcul de l'unité intelligente à laquelle il est relié. Pas un cédérom ou un site *web* aujourd'hui qui ne pose la question du mode d'apparition du texte, de son animation, de ses effets, et finalement de sa perception et de sa lecture. Mais peut-on encore parler de lecture ?

Ce terme serait peut-être à redéfinir à l'aune de nouvelles pratiques, et peut-être, comme le suggère Noël Nel « ...qu'une numérosphère serait bien en train de naître, entraînant avec elle un changement de paradigme perceptif. »⁵⁹⁴

6.1 apparitions : présence - absence

La présence/absence du signe à l'écran est une des figures les plus communes, celle aussi qui utilise le moins d'effets. Il s'agit d'un mode de présence temporel puisqu'il demande à inscrire le signe dans une durée, donnée ou aléatoire. Cette durée s'inscrit dans une signification à quatre termes : présence de signe/absence de signe, temporalité/vitesse ; et à eux seuls ces quatre paramètres "disent" quelque chose du signe qui est ou n'est pas donné à voir à travers le "quoi" le "comment" et le "combien". Il existerait bien, s'il était besoin de le souligner encore, autant un fond de la forme qu'une forme du fond.

6.2 "Désirs" - dispositif web

Le texte de « Désirs » est construit à la manière des "principes et préceptes" de sagesse. Composé de vingt-deux propositions de longueur variable, c'est ici moins la rime que le sens qui compte, et moins l'effet que le fond. La remarque "texte trouvé dans une église de Baltimore en 1692" faisait partie de la copie du texte lorsque je l'ai lu pour la première fois. Mythe ou réalité, la

...

594 op. cit. NEL Noël, p. 38

vérité échappe et l'on peut le qualifier de texte sans âge, toujours est-il que son actualité paraissait intéressante à mettre en espace et en mouvement.

Dans le dispositif web « Désirs »⁵⁹⁵ l'espace est organisé dans un jeu d'apparitions - disparitions au rythme d'un faux aléatoire, l'écran divisé, percé en zones (frames), projetée alternativement et "au hasard" des mots, reliés chacun à l'un des vingt-deux paragraphes qui le constituent.

Le mode d'apparition ici est du type bascule on-off, c'est-à-dire présense-absence, sans effet intermédiaire, au plus près du mode binaire. L'espace central reçoit le paragraphe, qui reste stable sous forme de fragment toujours, et aussi longtemps que nécessaire. Il ne sera remplacé que par l'activation d'un autre mot-clé-lien.

« Même des textes initialement conçus sous forme de fragments, une fois réunis dans la structure matérielle du livre, ne pourront donc pas être lus comme des morceaux détachés, car la nature du recueil dans lequel ils sont insérés joue automatiquement un rôle unificateur et contextualisant - comme l'illustraient déjà, par exemple, le titrage et le classement alphabétique des « Fragments d'un discours amoureux ». Les fragments auxquels on fait référence dans le monde du livre et de l'imprimé sont donc toujours en fait des éléments d'une œuvre unifiée, et ils sont lus comme tels. Seuls y manquent les liens de cohésion qui permettraient au lecteur de les relier aisément entre eux et d'en faire une lecture parfaitement suivie : l'écriture du fragment joue sur l'asyndète et la rupture pour produire ses effets de sens. »⁵⁹⁶ C'est ici le dispositif qui joue le rôle intégrateur de la « structure matérielle » dont parle Christian Vanderdorpe. Chaque fragment (proposition centrale) est à la fois unité de sens, proposition autonome, et en même temps ne peut se réduire à cela parce que prise dans la globalité d'un système d'apparition-disparition.

En d'autres termes, la totalité ou l'ensemble est plus riche que la simple addition de ses fragments, ainsi que nous l'avons déjà vu précédemment à propos de la complexité des systèmes. [§ 2.3.3 et 2.4.1]

...

595 DALL'ARMELLINA LUC « **Désirs** » dispositif web, 1998
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/oVosite/desirs/cadre.htm>

596 VANDERDORPE Christian « **Du papyrus à l'hypertexte - Essai sur les mutations du texte et de la lecture** » Éditions de la Découverte, Paris, 1999



➤ « Désirs » *ibid.* 1998

Entre la tentation du *zapping* créé (essayer tous les mots qui passent, vite) et le désir de lire (entrer dans un texte support de méditation) le lecteur est mis en condition de bruit ambiant et pourtant un espace de lecture, calme existe au centre de l'écran. Ici, le dispositif se veut fonctionner comme une allégorie de la lecture à l'écran en mettant en scène ses principales tensions : tentation compulsive du *zapping* et désir serein de la lecture.

6.3 luminosité : transparence - opacité

La présence par la luminosité a bien sûr une place de choix à l'écran. Les signes peuvent y entrer et sortir dans un fondu lumineux qui leur confère une graduation de présence de un à cent. Les systèmes d'édition numérique permettent à chaque élément graphique de changer d'opacité très finement et les auteurs utilisent cette possibilité très largement. C'est le mode par excellence des écrans graphiques. Il utilise le principe fondamental de mélange de lumières de l'écran. La plupart des applications de création interactive permettent de piloter directement ces paramètres : par la

programmation dans "Director Macromedia™"⁵⁹⁷, ou par des paramètres de "couche Alpha" comme dans "Flash Macromedia™"⁵⁹⁸.

D'une manière générale, les formats d'image graphique ont très tôt adopté les spécifications permettant aux applications interactives de régler cette transparence (format CompuServe Gif) et plus récemment et plus finement avec le format PNG (Portable Network Graphic format).

Le passage du transparent à l'opaque est aussi celui de l'absence à la présence, du vide au plein. Il constitue donc déjà l'idée du mouvement - par la transformation d'état - même si les objets affectés par ce changement ne sont pas mobiles. Le cinéma a déjà expérimenté et utilisé un mode très proche : le fondu, comme transition d'une scène à l'autre et suggérant l'idée de présence - absence par un effet de mixage des deux scènes. Le spectateur démiurge peut s'imaginer, activant les potentiomètres des deux séquences à raccorder. C'est en fait ce qu'est amené à faire le découvreur ou l'auteur dans des dispositifs numériques (voir *101 fragments* de Ayemric Vergnon) qui intègrent ces fonctions de mixage de textes ou d'images.

6.4 "12 o'clocks" – dispositif de rom

Les horloges n°1, 6, 7, 8, 10, 11 de « 12 o'clock »⁵⁹⁹ de John Maeda utilisent la transparence des signes pour donner le plus souvent une information d'ordre (AM ou PM pour les cas évoqués) ou encore pour l'affichage des possibles (le carré constitué des chiffres de 0 à 60 - horloge n°10).

La fonction *blend* est donc assez largement associée à une potentialité : moins présente que la couleur traitée à 100 %, elle autorise l'affichage de potentiels.

S'il est très repéré ici dans le dispositif de John Maeda, cet usage l'est assez largement dans d'autres contextes. Je pense en particulier au web qui utilise ce mode de présence - le plus souvent non animé - sur les boutons iconiques ou textuels dans bon nombre d'interfaces : les objets sont en tons abaissés

...

⁵⁹⁷ avec en langage de programmation Lingo, la propriété « the blend of sprite »

⁵⁹⁸ avec la commande "Effets de couleurs - couche Alpha" menu "Propriétés de l'image"

⁵⁹⁹ MAEDA John « **12 o'clocks** » - cédérom Digitalog (c)1997

(30 à 50 %) et lors d'un survol de pointeur de souris prennent des valeurs pleines (100 %).

La valeur pleine (noir) arrivant comme annonciateur de la proximité d'une action jusqu'ici restée potentielle (gris).

6.5 "12 notes de Koltès" – dispositif web et cd rom

Dans le module 3 des « 12 notes de Koltès » d'Agnès de Cayeux, l'image des silhouettes sert de révélateur et le contraste offert par sa présence sous le texte en change l'opacité, une lecture devient alors possible.



➤ Ecran de "12 notes de Koltès" [module 3]

L'image est asservie aux mouvements verticaux du pointeur de souris, ce qui tend à lui donner une fonction de marqueur de lecture, à la manière des cartons que l'on fait glisser sur une page - quand l'attention visuelle se relâche - et pour guider son œil. Ici, l'image est au service du texte, le dévoile, et instrumentalise sa lecture avec concours du pointeur de souris.

6.6 éclatement : pixel – matrice – signe

L'éclatement des signes est cette idée que le signe est un assemblage arbitraire mais ordonné de points qui constitue un tout lisible : caractère reconnaissable de l'alphabet, icône, symbole... Il occupe une place particulière parmi les modes de présence en ceci que c'est autant un processus qui est montré qu'un effet de style graphique.

La lettre se montre en effet dans ses plus petits constituants : le pixel, et son éclatement illustre sa déconstruction, son atomisation et son organisation en matrice de points. Ce mode de présence n'est pas si courant parce qu'il demande un traitement particulièrement éclaté du signe que seuls quelques dispositifs programmés peuvent rendre.

6.6.1 "Tap- Type -write" - John Maeda - dispositif c d rom

C'est le dispositif « Tap - Type – Write »⁶⁰⁰ qui illustre sans doute le mieux ces états du signe éclaté. Ce dispositif propose dix "exercices de style" autour de l'idée de "machine à écrire", chaque pression sur une touche est accompagnée du son "tip" propre aux machines "mécaniques". Chaque touche du clavier affiche - avec un effet particulier selon le module choisi - la lettre tapée. Les modules 3, 4, 6, 7 et 9 sont sensibles à la durée de la pression et se distinguent en cela des machines à écrire mécaniques.

Dans ces modules, la lettre grossit progressivement, et l'on passe du signe à sa matrice rendue visible, puis au pixel, dans un effet d'explosion qui finit [module 3] dans une galaxie de pixels. Ainsi de "l'infiniment petit" on passe à "l'infiniment grand". Ces métaphores biologiques, chimiques et galactiques font maintenant partie du paysage numérique, pensons aux hypertextes qui pour figurer un sommaire utilisent la métaphore des réseaux étoilés. La complexité scientifique ambiante s'est immiscée à l'intérieur des dispositifs numériques artistiques jusque dans ses micros représentations. Les applications numériques hypermédia synthétisent ainsi fortement les effets de la transdisciplinarité des sciences.

...

600 MAEDA John « **Tap - Type – Write** » cédérom Digitalog (c)1998

6.7 mouvement : libre – contraint

La liberté de mouvement n'est pas toujours laissée à l'initiative du découvreur. Il se peut que le dispositif, pour les besoins de la narration prenne "la main". Il se peut aussi que le pointeur de souris ou tout autre objet : texte, icône, image, possède une liberté relative, c'est-à-dire qu'il se trouve contraint à un espace donné, ce qui est presque toujours le cas dans les limites de l'écran notons-le.

Nous faisons alors l'expérience curieuse d'une "liberté sous contrainte" qui peut prendre très vite lieu "d'assignation à résidence". Cette figure de présence joue avec les degrés de liberté et nous en fait mesurer l'impact à travers l'interactivité.

6.7.1 "ceremony of innocence" - Nick Bantock / Realworld - dispositif de rom

Présentation

L'intrigue se noue très rapidement autour d'un mystère. Griffin vit en Irlande et Sabine à Katin dans le Pacifique. Rien ne semblait devoir les réunir. Tous deux mènent une activité d'artiste : Griffin vit de la création de cartes postales qu'il peint et édite. Sabine vit de la création de timbres postes et de cartes postales. La première carte reçue par Griffin est envoyée par Sabine, qui semble le "voir" travailler. Il devient alors très difficile au lecteur de différer sa progression dans le récit, pris par l'intrigue, il en devient l'otage pressé.

Le temps nécessaire au déverrouillage de chaque carte postale génère certaines tensions. C'est là que se situe toute la part active du lecteur/acteur du dispositif. Sabine dit connaître par exemple non seulement l'état fini de ses peintures et dessins mais révèle peu à peu qu'elle en "connaît" toutes les étapes intermédiaires. Nous imaginons le trouble de Griffin qui travaille seul dans son atelier. Tout d'abord effrayé, des liens étroits vont peu à peu se tisser entre eux. Elle va donner une explication à ses "visions". Ils vont se rencontrer, mais lui recule, fuit, se raconte. Malgré tous nos efforts pour déverrouiller chaque carte postale, la rencontre de nos deux héros est

différée. Tout se passe comme si le dispositif travaillait à ralentir ou à différer leur rencontre...

Analyse

Dans "Ceremony of Innocence"⁶⁰¹ chaque carte postale nous invite à un jeu interactif. Il nous faut fouiller, survoler, gratter l'image et le texte jusqu'à libérer une animation qui parfois est un petit film ou "moment d'animation". On se laisse alors emporter, se cale dans son fauteuil, on est au cinéma.

Dans une attitude d'inactivité, nous recevons en don l'animation qui va nous permettre de lire le verso de la carte postale. Et alors qu'une voix lit la carte (Marie Trintignant pour le personnage de Sabine ou Tom Novembre pour le personnage de Griffin) on écoute le plus souvent avec attention, ce moment n'est pas vécu comme frustration parce qu'on a repéré qu'un temps était ménagé pour chaque activité.

Ce cédérom fait le pari qu'une activité de découvreur est faite de moments d'alternance entre des positions spectatoriennes d'une part : je regarde une animation qui dévoile le texte, j'écoute une voix dérouler lentement une narration, et interactives d'autre part : je manipule des signes mouvants dans l'espace de l'écran et participe à la progression dans le récit.

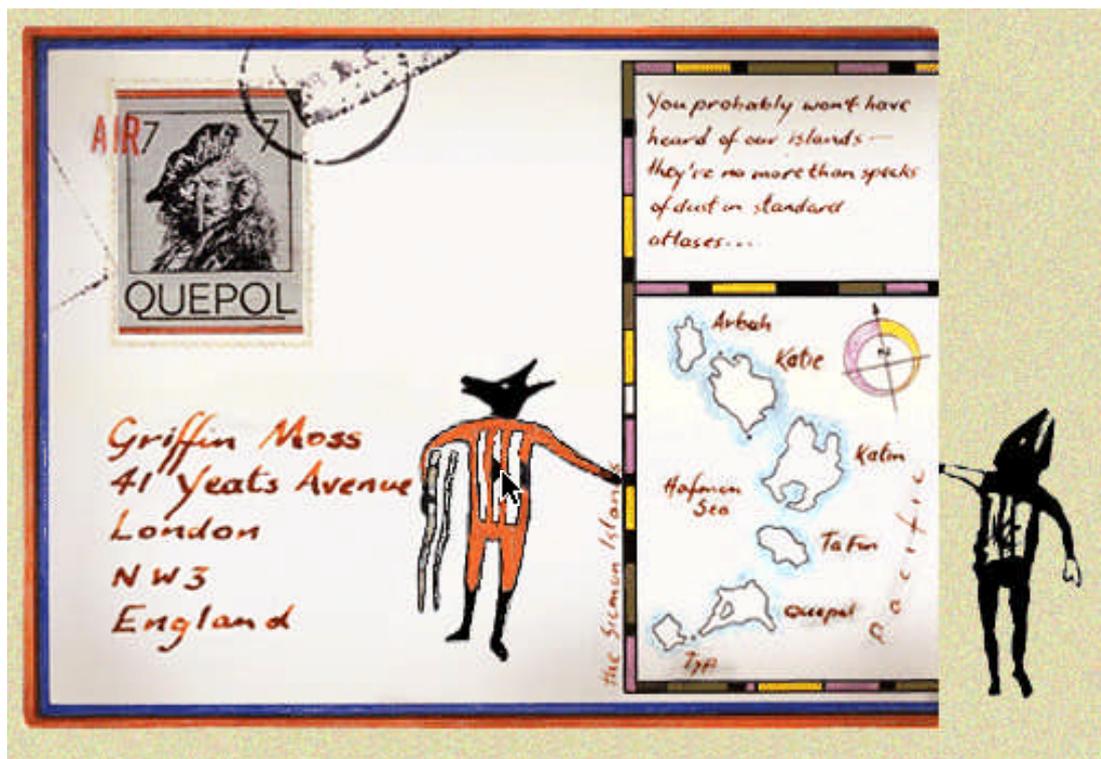
Le module 7 de "Ceremony of Innocence" met en situation un cas de liberté contrôlée⁶⁰² : plutôt que de ne pas "donner la main" à l'utilisateur, les concepteurs ont préféré mettre en scène la situation, ce qui ne manque pas de créer un effet de mise en abyme intéressant. Après avoir libéré l'insecte volant en haut à droite de l'écran, nous tentons de l'approcher des différents éléments constituant l'image pour voir s'il y a interactivité possible... Et le renard - mais est-ce un renard ? - s'empare du curseur et l'avale.

Le "renard" possède un ventre grillagé, comme les barreaux d'une prison. Nous voyons le curseur s'y cogner - prisonnier - avec un son métallique à chaque fois que nous tentons de le sortir de cet espace clos.

...

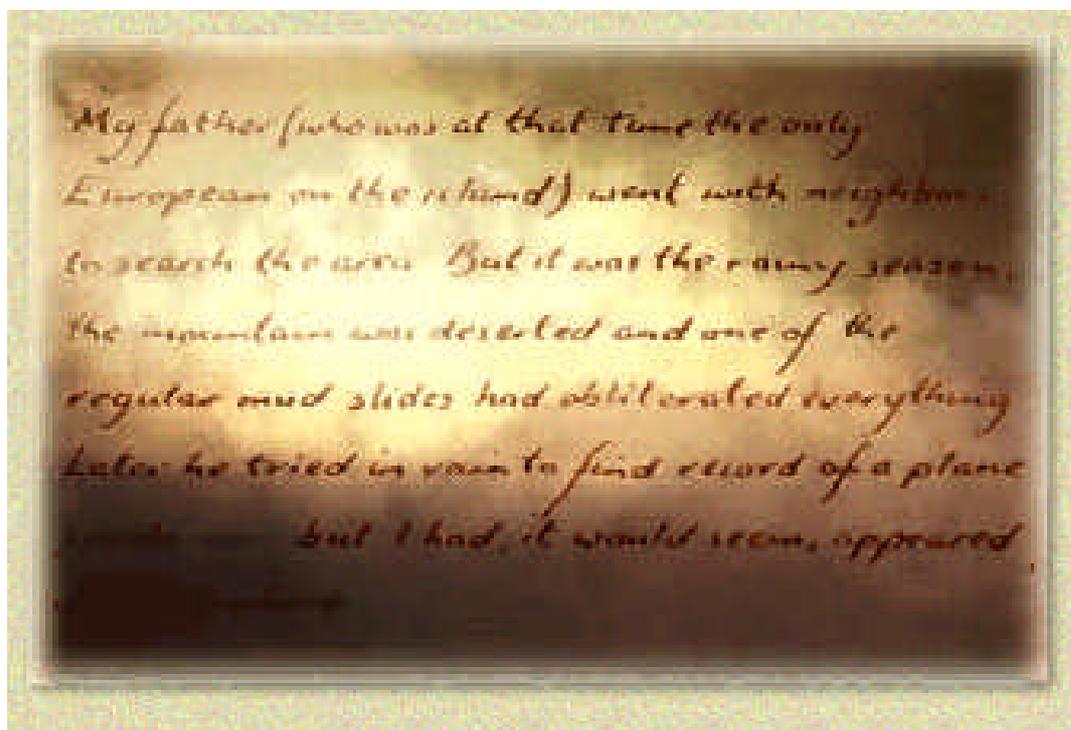
601 BANTOCK Nick / Realworld Multimedia « **Ceremony of Innocence** » cd-rom (mac-pc) produit par Peter Gabriel et d'après la trilogie "Sabine et Griffin" de Nick Bantock - 1997 - Ed. Abbeville (pour la version française)

602 Nous noterons ici que ce cas de liberté contrôlée fait intervenir - directement - des images et non des textes pendant cette phase de manipulation.



- **Ecran du vidéom "Ceremony of Innocence" [module 7]**

Dès lors, une animation s'enchaîne et délivre la carte en la retournant, nous avons alors la possibilité de lire le texte en même temps que nous l'entendons.



- **Ecran du vidéom "Ceremony of Innocence" [module 7]**

Le texte est ici donné dans une écriture manuscrite sur fond de nuages colorés. L'arrière plan en vidéo contribue à spatialiser le texte non plus fixé sur une page mais comme flottant, en suspension. Le choix de la bichromie dans les tons sépia et blanc campe le décor du récit que Griffin fait de sa vie passée.

Ce dispositif peut sembler très légèrement interactif, voire mécanique : l'alternance systématique recto/verso des cartes postales se repère très vite. Il apparaît essentiellement cinématographique, audio musical, notre participation manipulatoire de l'œuvre reste modeste, mais nous avons très vite conscience que c'est pourtant ce travail qui nous fait avancer dans la connaissance intime et dans la construction du récit. Où l'intime devient ici l'« *in-time* », comme connaissance *libérée* dans le temps de l'action.

6.8 cin tique : pesanteur – apesanteur

La cinétique comprend ce qui est relatif au mouvement. L'énergie cinétique d'un solide en mouvement de translation est "le demi-produit de sa masse par le carré de sa vitesse"⁶⁰³. Les langages de programmation ont tous très vite tiré parti de la vitesse de calcul des microprocesseurs pour intégrer les descriptions mathématiques des corps en mouvement. Il n'est pas rare de trouver jusque dans les interfaces générales de cédéroms des effets de translation avec un "effet d'amorti" simulant une masse à l'objet déplacé.

Cet effet a cette caractéristique qu'il demande un mouvement préalable impulsé par le découvreur afin que le dispositif réponde en mouvements cinétiques. C'est en ce sens un effet - réponse transitoire : il se régule de lui-même et s'amenuise dans le temps. C'est ainsi que les objets usuels d'interfaces : symboles, typographies, fragments d'images, boutons possèdent quelques propriétés des corps soumis à l'attraction terrestre. Ce faisant, c'est tout un pan de l'imaginaire de l'objet qui est potentiellement revisité, resémiotisé, la vie arrive à l'écran par la description mathématique et physique de quelques propriétés des corps vivants. Cet artifice est suffisant pour nous donner à croire que les objets sont "vivants", pour peu que ceux-ci possèdent un comportement de fuite, de détection de collision, de contrainte

...

603 Le Petit Larousse Illustré - 1992

à suivre un autre objet⁶⁰⁴, les voilà dotés de quelques attributs de la "personnalité". S'il est bien sûr abusif de parler de personnalité - au sens humain que l'on donne à ce terme - accordons nous à voir ici une tendance qui n'est qu'esquissée dans la plupart des dispositifs hypermédias d'aujourd'hui. Ce concept est poussé très en avant dans quelques dispositifs artistiques et de recherche en vie artificielle de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau tels « Phototropy »⁶⁰⁵ [1994] ou « Interactive Plant Growing »⁶⁰⁶ [1992] installation ou l'action de toucher de réelles plantes vertes munies de capteurs provoque la croissance d'images végétales numériques vues sur un écran géant.

6.8.1 "postales" - gabriela golder - dispositif web

Présentation

« Postales » utilise les ressources médias du texte, de l'image photographique et symbolique ainsi que du son et s'acte à travers un navigateur web. Sa spécificité est d'être un journal intime, exposé sur l'espace public de l'Internet.

Cette apparente marque d'exhibition ne doit pas masquer un dispositif sensible et toujours subtil où il est question de l'éloignement « je vis ici mais les miens sont là-bas », du déracinement.

Ce dispositif est celui de l'attente, de l'absence, écrit alternativement en français et en espagnol, il mêle des images intimes, familiales, fugaces, à un propos finalement partageable. Il ne parle pas tant d'une douleur que de la douleur. Il atteint à l'essentiel parce qu'il part et parle d'une histoire singulière qui devient très vite la nôtre par la capillarité propre aux œuvres sensibles.

...

⁶⁰⁴ « Director Macromedia™ » depuis sa version 6.5 et suivantes permet ce genre d'interactivité par un simple glisser-déposer du « comportement » pré-écrit sur l'image-objet à animer. Avec les notions "d'image-objet" (voir note suivante) c'est la notion de "comportement" (behavior) - termes issus du comportementalisme, branche américaine et utilitariste née avec l'école de Palo Alto autour de la théorie des systèmes - qui entre maintenant dans les outils de création numérique.

⁶⁰⁵ Création pour l'exposition numérique « **Artifice** » n°3 - Ville de Saint Denis - Seine St.Denis - France

⁶⁰⁶ Installation visible au **ZKM** (Zentrum Für Kunstund Medientechnologie) - musée des médias numériques de Karlsruhe - Allemagne

Analyse

Sur le plan formel, notons une généralisation des typographies sous forme d'images, un usage de l'image inattendu, souvent à contrario des attentes du genre : liens cachés, utilisation singulière des permutations d'images...

D'autres encore donnent des effets de chapelets ou objets tous liés les uns aux autres mais dans une règle de déplacement commune. La perception globale qui en émane est celle du déplacement d'un collier aux perles de mots ou d'images et reliées à un fil invisible. Le dispositif web de Gabriela Golder⁶⁰⁷ utilise avec bonheur ce système et le met au service d'un type de narration repéré : le journal intime.



➤ **Ecran de "Postales" - Gabriela Golder - web - juin 2000 - [agosto 1971]**

Cette figure de mouvement cinétique a pour effets dans la lecture de "Postales", de considérer le poids de chaque lettre et de chaque mot, dans les deux sens du terme. Avec l'écran de l'ordinateur, la lettre n'habite plus seulement un espace, elle possède une densité lumineuse, une texture, et devient capable de mouvement libre ou asservi, elle obéit aussi aux lois physiques de la gravité. La lettre "en chapelet" intègre également à son comportement la notion de phrase puisque chaque lettre se repositionne au bon endroit après le temps de flottement qui suit la manipulation de l'ensemble due au déplacement du curseur dans la page. La lettre typographique se détache subrepticement du statut de lettre imprimée - composante du mot - et revêt cette ambiguïté nouvelle de lettre - image -

...

⁶⁰⁷ GOLDER Gabriela « **Postales** », dispositif web, <http://postal.free.fr> juin 2000

objet⁶⁰⁸. Elle hérite de la tradition imprimée son statut de "lettre", de l'écran celui "d'image", et de la programmation celui "d'objet".

6.8.2 "Tap- type -write" - John Maeda - dispositif c d rom

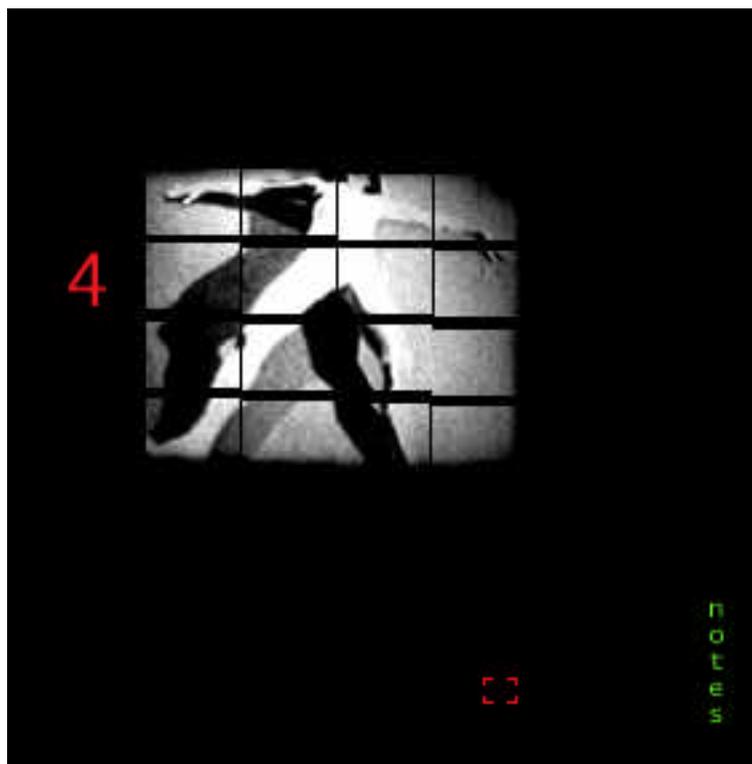
Il arrive que les lettres deviennent légères au point de s'envoler [module 6], libérées de la pesanteur [module 9], ou au contraire qu'elles soient soumises, comme nous sur terre aux lois Newtoniennes [module 4]. Dans le module 9, le maintien de la pression sur une touche de clavier a pour effet de faire "enfler" la lettre correspondante au point où elle deviendra si légère qu'elle prendra son envol, en se dupliquant, un peu à la manière des bulles de savon qui s'échappent de l'anneau qui les a formés.

6.8.3 "12 notes de Koltès" - Agnès de Caix - dispositif web et c d rom

Dans le module 4 de "12 notes", c'est une image qui arrive tout d'abord à l'écran, image découpée en 16 parts égales ayant à la fois une relative autonomie individuelle et se déplaçant en groupe.

...

608 La notion d'image-objet est d'ailleurs centrale dans le logiciel de création hypermédia "Director" de Macromedia™. Cette notion s'applique à tout "acteur", c'est-à-dire à tout "média" (son, vidéo, image, texte, champ texte, bouton, vecteur...) qui se trouve placé sur l'espace scène. D'acteur, il devient image-objet, c'est à dire représentation de l'acteur sur scène. Celui-ci peut alors prendre des propriétés particulières grâce à la programmation en langage Lingo sans en affecter l'acteur "original" résidant dans la "distribution".



➤ **Ecran de "12 notes de Koltès" [module 4]**

L'effet est aussi déroutant, bien qu'il n'associe pas le texte à ce niveau et que le découvreur ne manipule pas l'image. Le texte commence à apparaître lors du survol des 16 fragments d'images stabilisés. L'image découvre ainsi le texte voilé en arrière plan dans une apparition progressive du noir au blanc.

6.9 limites : champ – hors champ

Le champ - hors champ est un terme repris du cinéma, il désigne ici les nombreux cas où l'image est plus grande que l'écran. Cet espace que l'on s'accorde à concevoir comme une continuité, comme un espace homogène.

Ce décor que je vois à l'écran - la chaîne de montagne des Aravis - dans son cadre, je peux l'imaginer "continuer d'exister" hors de l'écran, hors du cadre puisque je connais ces lieux et que ma mémoire sait s'y référer. C'est le cas par exemple de la vision à travers une longue vue sur pied. Après un long panoramique, notre image mentale est faite d'images que l'œil ne voit plus mais a qu'il a vues - mentalisées. Je peux imaginer un avant et un après spatiaux ou temporels pour une suite ou un avant de l'image dans le champ.

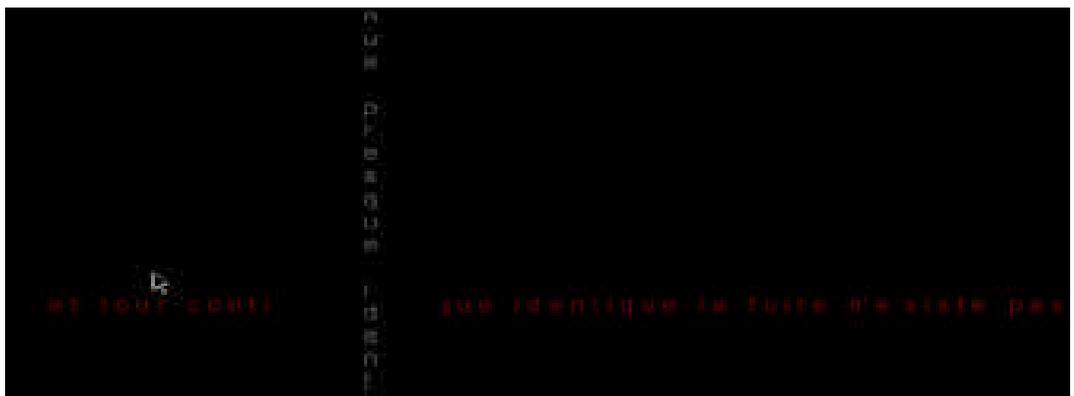
6.9.1 "postales" - gabriela golder - dispositif web - juin 2000

Beaucoup de dispositifs font usage de ce procédé, "Postales" a la particularité de l'utiliser, que l'image soit un texte ou une image. Ce qui ne manque pas de causer d'étonnants effets. La lecture même est perturbée puisque le texte se donne dans une temporalité : celle de la vitesse à laquelle il va traverser l'écran.



- **Ecran de "Postales" - Gabriela Golder - dispositif web (ici un long *scroll* d'images en séquence)**

L'usage du champ - hors champ est donc intimement lié à l'écran numérique et induit temporalité et spatialité. Si l'image déborde l'écran c'est qu'elle est "très grande". Cette notion imprécise a toutefois une valeur et une réalité : le début de l'image passant comme "de l'autre côté de l'écran" sort de notre champ de vision. Ce faisant, elle initialise les phénomènes de traces, jeux d'oublis, résidus de mémoire. Qu'ai-je retenu de cette image qui est passée ? Y avait-il un ou plusieurs liens cachés que je n'ai pas vu ?



- **Ecran de "Postales" - Gabriela Golder - dispositif web [la fuite n'existe pas] ici en deux *scrolls* texte**

Il se trouve que Gabriela Golder joue de ces registres et certains scroll verticaux et horizontaux possèdent plusieurs liens. Si nous les manquons, il nous faut "recharger" la page, refaire une tentative pour accrocher la suite.

Le nombre des liens et la possibilité que l'on a de les manquer contribue à donner "du prix" à notre lecture.

Nous finissons par savoir que nous faisons des choix, contre d'autres, que nous prenons des chemins et passons à côté d'autres. L'apparition n'a qu'un temps, il faut être de celui-là ou repasser. Dante aurait dit « Il tempo fugge e non s'arresta un'ora ».

6.10 espace : agrandissement - r duction - rotation

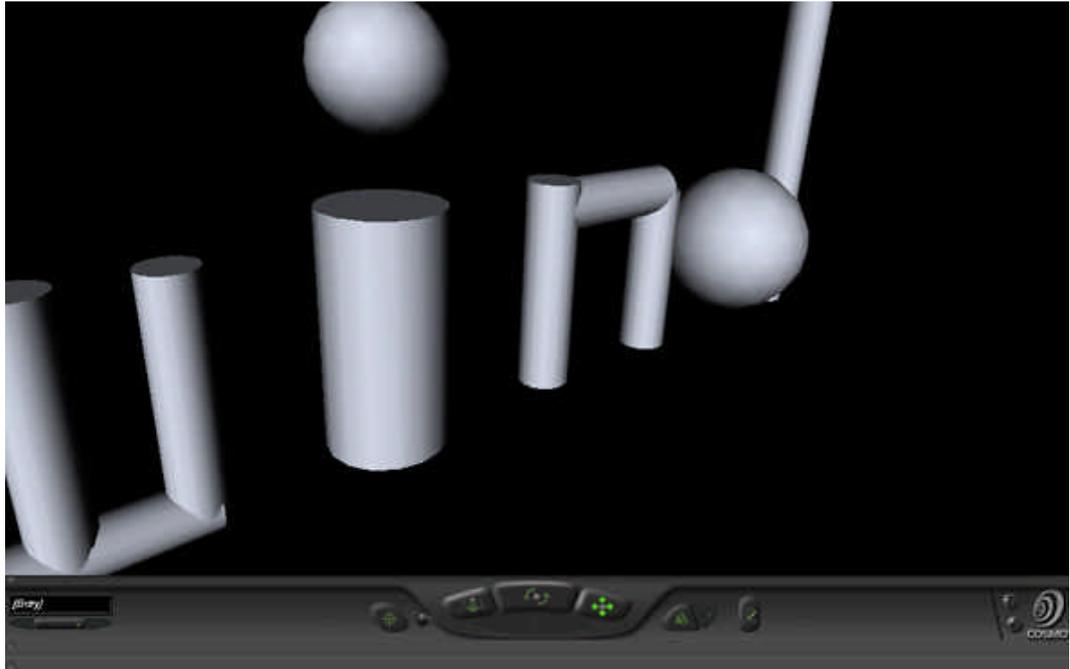
6.10.1 "secrets" - eduardo kac - dispositif web - 1996

En 1996, Eduardo Kac mettait en ligne « Secrets », une poésie représentée dans un espace tridimensionnel manipulable à travers un dispositif technique délicat.

Il s'agissait de coupler au navigateur web Netscape un browser VRML⁶⁰⁹ pour pouvoir faire expérience de ce genre de représentation. Le type de rendu des éléments - des lettres et mots - utilisant des facettes non texturées était fruste mais les contraintes techniques étaient - et sont encore - très fortes.

...

609 **VRML** : Virtual Modeling Langage. Il s'agit d'un système de description d'objets en trois dimensions "équivalent" au système de codage HTML pour le texte. Des browsers (navigateurs) comme CosmoPlayer par exemple travaillent avec les browsers Web comme Netscape par l'intermédiaire du plug-in ou module externe pour pouvoir afficher ces données en trois dimensions dans la page web et les manipuler.



➤ **Ecran de « Secrets » Eduardo Kac, dispositif web - 1996**

Les commandes, visibles sous formes de leviers et d'icônes donnent une idée des nombreux réglages possibles pour assigner des actions aux mouvements du pointeur de souris en association avec la pression simultanée de touches de clavier. Cette manipulation tout en paraissant intuitive demande un certain temps d'exercice avant de correctement s'en servir : c'est-à-dire de pouvoir se déplacer tout en lisant le texte.

Ce qui distingue cette d'expérience des précédentes est l'apport d'une troisième dimension. Si nous pouvons en tant que lecteurs - être plus ou moins "perdus" - dans les dispositifs précédents, nous le sommes également ici en tant que "navigateurs".

Maîtriser les déplacements latéraux et verticaux, les agrandissements et réduction, rotations dans un univers tridimensionnel demande un véritable travail cognitif, kinesthésique et de mémorisation. Le texte devient une donnée spatiale au même titre qu'une architecture et s'y promener revient à visiter virtuellement un paysage urbain, à lire.

6.II modes de lectures en mutation

Il paraît évident que les quelques figures énoncées jusqu'ici, sans prétendre à l'exhaustivité - donnent la tonalité d'une activité très ancienne en pleine

mutation. La lecture se trouve en effet malmenée par des usages qui se situent bien loin des figures de lecture connues - savantes ou non - issues de notre longue culture du livre. Alberto Manguel rappelle que lire sur une page n'est pourtant pour la lecture "qu'un de ses nombreux atours" et que : « l'astronome qui lit une carte d'étoiles disparues ; l'architecte japonais qui lit le terrain sur lequel on doit construire une maison afin de la protéger des forces mauvaises ; le zoologue qui lit les déjections des animaux dans la forêt ; le joueur de cartes qui lit l'expression de son partenaire avant de jouer la carte gagnante (...) tous partagent avec le lecteur de livres l'art de déchiffrer et traduire des signes. »⁶¹⁰ Cette acception de la lecture dépasse la lecture textuelle et c'est bien là son intérêt, elle se concentre sur l'activité de décodage, de fouille et d'interprétation des signes. C'est une vision de la lecture qui situe bien l'activité de lecture multimédia qui est celle de l'écran.

Le temps accéléré des nouveaux médias, la vitesse d'enchaînement des images - songeons ici que dans les films anciens même parlants, "l'actrice principale ne changeait pas de robe au cours d'un film de peur que le spectateur ne la reconnaisse pas"⁶¹¹ - mettent au défi les temps de réponse de nos organes visuels hyper sollicités. Les codes de la télévision actuelle "comprennent des séquences faites de cinq à six images et durent un quart de seconde"⁶¹². En moins d'un siècle, le spectateur a accepté de changer sa capacité à décoder les images, tout comme le premier public des impressionnistes dut accepter de modifier sa vision du monde en incorporant celle d'un nouveau mouvement artistique.

La question de la lecture est un phénomène complexe que la meilleure des approches ne peut circonscrire. C'est un processus qui nous échappe parce pris dans le flux continu de changements d'usage repérés des sociologues, d'appropriation connus des ergonomes, de vieillissement des codes visuels repérés par les graphistes et typographes, de stratégies de captation et de mémorisation analysées par les cognitivistes.

...

610 op. cit. MANGUEL Alberto « Une histoire de la lecture » Ed. Actes Sud - Collection Babel, 1998

611 op. cit. - p. 27 - NINIO Jacques « L'empreinte des sens - perception - mémoire - langage »

612 ibid. - p. 27 - NINIO Jacques

La question du lisible est sous jacente à celle du visible, François Richaudeau⁶¹³ l'a montré avec sa méthode de lecture. Si "vitesse, compréhension et mémoire" sont les conditions d'une lecture textuelle efficace, comment peut-on qualifier la lecture textuelle, visuelle et kinesthésique des hypermédias ? "Kiné-texto-visuelle" apparaîtrait comme un néologisme barbare mais ne serait pas dénué de pragmatisme. Lire un livre demandait déjà le concours de la main, mais lire à l'écran peut demander également la mobilisation supplémentaire de l'oreille (canal audio) et le recours à une boucle réursive main-cerveau puisqu'à la différence du livre, les signes textuels sont potentiellement mouvants, sujets à modification, altération.

La lecture trouve-t-elle d'autres modèles, plus proches des situations de communication interpersonnelle ? Se tenir en face-à-face conversationnel, décoder en même temps qu'on échange (le fond) la multitude de signaux analogiques de notre interlocuteur (la forme) faite de postures, tonalité, musicalité des mots, direction des regards, tics de gestes et de langages, odeurs corporelles que la proximité physique induit...

Autant d'informations "périphériques" qui contribuent pourtant à faire d'un échange d'informations un échange communicationnel. Que s'est-t-on échangé durant cette entrevue ? Quel était le ton de cet échange ? Quelle perception en a-t-on gardée ?

6.12 la « lectature » : entre dette et don

La lecture des hypermédias pourrait se situer dans cette zone intermédiaire entre une lecture "pauvre" au regard d'une lecture textuelle⁶¹⁴ et une situation d'échange simulée.

L'interactivité développée dans un dispositif, peut en effet créer des conditions d'échange similaires à une situation de communication, avec toutefois une différence de taille : l'un des deux communicants - l'auteur - est absent de la

...

613 RICHAUDEAU François et GAUQUELIN M. et F. « **Lecture rapide Richaudeau** » Ed. Retz, Paris, 1982, 1984, 1993

614 ibid. RICHAUDEAU- p.33 - La lecture rapide textuelle serait trois à dix fois plus efficace, en termes de vitesse, compréhension et mémorisation que la "lecture" de programmes audio ou télé-vidéo.

relation, ou plutôt, il a organisé les modalités de sa présence absente à travers un dispositif interactif possédant quelques traits intelligents de sa sensibilité.

Un dispositif comme "12 notes" dit quelque chose des textes de Koltès avant même de nous donner à lire les textes de Koltès. C'est dire que son autorité est grande et le texte, apparaissant dévoilé comme don, peut très bien ne pas retenir l'attention d'un lecteur, ne pas être lu. Ce qui fait événement c'est le processus même du dévoilement, la théâtralisation - au sens de la mise en scène - du texte est donnée comme expérience première. Le risque est pour le texte de ne pas dépasser cette découverte, la chance, pour le texte c'est que le lecteur conquis, reçoive sereinement son présent, comme transporté par la beauté et la juste adéquation de son dévoilement. Ces "risques", le théâtre et le cinéma les ont déjà affrontés et rien n'est jamais joué pour un réalisateur ou metteur en scène même s'il existe aujourd'hui une théorie du cinéma et une histoire du théâtre.

Dans "Ceremony of innocence" nous sommes dans une situation légèrement différente puisque le texte donné n'est plus une narration mais l'échange épistolaire d'un homme et d'une femme comme mis en relation par notre travail sur le dispositif - créant la situation de dette. De fait lorsque nous réussissons à activer le retournement de la carte postale (côté image et animé) nous avons directement participé à rapprocher nos deux héros. La lecture de leurs échanges peut se faire à l'écran mais n'est pas indispensable : la voix des acteurs vient donner leur présence sensible, le souffle de l'écriture - créant la situation du don.

Si "12 notes" fonctionne comme processus de dévoilement d'un texte à lire, "Ceremony of innocence" fonctionne comme dispositif de mise en relation de deux écritures, de deux personnalités.

6.13 les prolongements : main – souris/clavier – curseur

Le prolongement de notre corps dans le dispositif est sans cesse questionné, pas seulement à travers les dispositifs hypermédias mais plus généralement avec toute technologie qui nous permet d'être présent à distance. On peut penser qu'avant même d'avoir un langage évolué et complexe : une langue -

dans le sens admis par la linguistique moderne : défini par une double articulation - les hommes ont fait l'expérience technologique première : se prolonger dans leurs outils. Imaginer un piège - un trou creusé dans le sol - y déposer des pieux aiguisés, recouvrir le piège d'un camouflage - puis rentrer chez soi (dans sa caverne) - peut se voir comme une préfiguration de la virtualité. La technique opératoirement simple, fait pourtant appel à une série d'actions conceptuellement complexes qui visent un même but : être là même quand je n'y suis pas. Le piège devient chasseur et « la chasse intensifie et complexifie la dialectique pied-main-cerveau qui en retour intensifie et complexifie la chasse. »⁶¹⁵

La prolongation du corps par un artéfact signifie-t-elle pour autant la présence à distance ? Elle la rend vraisemblablement possible. Ainsi, ce qui permet au découvreur de manipuler les cartes postales ludiques de "Ceremony of Innocence" est bien un curseur, virtuel représentant du doigt comme pointeur, et dont le mouvement est relayé par cette interface haptique bien connue : la souris. L'intention passe ainsi du cerveau à la main - via la souris - pour entrer dans l'interface - via le curseur - et se transforme par le geste en acte sur le dispositif. Dispositif qui à son tour renvoie des signaux - parfois très énigmatiques - permettant de jauger, d'évaluer si les actions entreprises vont ou non participer de la "libération" de l'animation et *in fine*, de la lecture de la correspondance. Cette interactivité entre "intentions actées" et le "dispositif intelligent" de l'auteur créent une tension, proche d'une relation, où chaque geste peut remettre en cause la suite des événements possibles, où chaque manquement à saisir l'instant peut s'avérer lourd de conséquences, voire de créer une situation sans retour.

Dans "Postales" de Gabriela Golder, les pages où le curseur se fait le départ d'une phrase qui le suit dans ses déplacements, créé inmanquablement une tension visuelle entre l'objet désigné - une zone cachée ou un texte ou fragment d'image - et ce message "flottant" comme un drapeau. Cette tension est le produit d'une friction visuelle et linguistique, le texte (la lettre) prend par la programmation, des attributs d'objet animé, ayant une densité et sans pour autant perdre son message textuel. Dans les dispositifs de John Maeda, la situation est peut-être plus simple : que ce soit dans "Tap-Type-

...

615 MORIN Edgar « **Le paradigme perdu : la nature humaine** » Sciences, Ed. du Seuil, Paris, 1987

Write" ou dans "12 o'clocks", pas d'intrigue ni de narration mais des dispositifs comme débarrassés de finalité. C'est peut-être précisément dans ce dépouillement que prend sa valeur la gestuelle ludique proposée. Deux dispositifs à manœuvrer avec des combinaisons de touches : John Maeda explique dans la notice accompagnant le cédérom "Tap-Type-Write" que sa mère travaillait à domicile et qu'il a vécu des années, bercé par la musique de sa machine à écrire. Le son accompagne effectivement la saisie de chaque touche, la souris est littéralement évincée de ces deux dispositifs.

Le mouvement de souris - quel qu'il soit - sert de retour au "sommaire général". Seules les touches du clavier possèdent toutes une fonction : une touche une lettre, bascule des lettres capitales / bas de casse par la touche majuscule, changement de module (avec les chiffres de 0 à 9), et la durée de la pression sur les touches peut provoquer dans certains modules des effets visuels spécifiques : duplication, grossissement... Le dispositif haptique est ici centré sur une mythologie de la machine à écrire, pour y être fidèle, la souris ne pouvait y avoir de place.

6.14 une lecture ergodique : travail et chemin

Dans le dispositif "12 notes"⁶¹⁶, chaque action semble étroitement liée au mode d'apparition du texte à l'écran, et vient comme une conséquence de nos actes de découvreurs. Le texte nous est donné comme supplément, comme cadeau pourrait-on dire.

Nous découvrons la clé qui en permettait sa lecture après une manipulation. Ce phénomène est très proche de ce que Espen Aarseth a appelé la littérature ergodique⁶¹⁷ c'est-à-dire qui demande une manipulation et un chemin comme condition de son accès.

Souvenons-nous ici que pour les Grecs anciens, la pédagogie comprenait l'idée que l'étudiant se rendant auprès du maître pour y recevoir ses

...

616 DE CAYEUX Agnès « **12 notes** » conception réalisation / texte Bernard-Marie Koltès / image Diana Drljacic / musique Olivier Chauvin - dispositif *web* et cédérom.
<http://www.chairetmetal.com/cm02/12notes/> - 2000

617 op. cit. AARSETH Espen « Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature » - John Hopkins University Press, Baltimore 1997 - traduit par Jean CLEMENT Université Paris8 pour son groupe de recherche "Ecritures Hypertextuelles".

enseignements devait marcher, accompagné du pédagogue. Son initiation se faisait "chemin faisant", la marche et la parole introduisant la leçon à recevoir.



➤ **Ecran de "12 notes de Koltès" [module 1]**

Un trait vertical s'abaisse lentement qui dévoile le texte dans un fondu de transparence progressif. Il faudra plusieurs passages du filet horizontal pour que le texte se livre dans sa pleine tonalité. Le texte de "visible en filigrane" en devient "lisible par notre action".

Ainsi, à partir du même mode d'apparition et de présence (la transparence des signes) que dans les horloges de Maeda, la finalité peut s'avérer fort différente. Chaque dispositif invente ses propres codes en les proposant, ce qui ne va pas sans poser difficultés au lecteur découvreur qui doit sans cesse s'adapter et intégrer dans ses actes mêmes l'action sur le signe (ou l'image) comme partie intégrante du processus de lecture.

Dans « Ceremony of innocence »⁶¹⁸, le trait est plus fort peut-être que partout ailleurs. L'action de découverte des "clés" d'une carte postale pour la lire, est érigé en véritable système. Le cédérom dans son ensemble repose sur ce principe, décliné avec mille variantes et astuces qui nous font oublier ce

...

618 op. cit. BANTOCK Nick / REALWORLD Multimedia – « Ceremony of Innocence »

systematisme. Ce dispositif est assez légèrement interactif, il est assurément cinématographique, essentiellement audio musical et de cette multiplicité des approches naît un sentiment confus d'œuvre très "ronde", sensible et intelligente. Alors même que notre participation manipulative de l'œuvre reste modeste, nous avons très vite conscience que c'est ce travail qui nous fait avancer dans la progression du récit.

6.15 L'aléatoire : imprédictible et imprédictible

L'aléatoire est une composante des systèmes informatiques avec laquelle les auteurs aiment à jouer. Mais l'aléatoire n'est pas qu'une façon de jouer. Son recours est aussi un moyen de figurer la complexité ambiante. La fonction de choix aléatoire est généralement donnée lorsque la liste des choix serait si longue qu'elle en deviendrait ingérable, indécidable... Aléatoire rimerait donc alors avec impossibilité de choix pour cause de complexité. Mais c'est aussi une façon de ne pas prendre de décision, et donc de ne pas prendre le risque d'orienter par un choix d'auteur tel ou tel parcours. Le programme "décide". Pratique et peu engageant, la décision se passe "ailleurs", hors de nous, dans cette phase de computation symbolique abstraite et invisible du langage informatique en conversation avec un microprocesseur.

Que le système utilise ou non la fonction *random* d'un langage ne nous importe peu ici. Ce qui compte ici est davantage lié à l'aléatoire en ce qu'il introduit la notion d'imprédictible. Il va de soit qu'avec une liste de huit choix possibles, il ne va pas se passer longtemps avant qu'un utilisateur se demande s'il s'agit bien d'un vrai aléatoire. L'aléatoire se doit d'être imprédictible sous peine d'être suspecté d'être un artifice.

Le doute quand à la réalité de l'aléatoire intervient : quand l'utilisateur n'a plus d'autre intérêts dans le dispositif que de s'interroger sur le *making off*, quand la combinatoire ou que la très longue succession ordonnée de nombreux écrans fait boucle et de ce fait livre ses secrets... « Désirs » utilise un tel procédé. Les onze zones de l'écran (*frames*) chargent en continu une succession de fichiers avec des temps d'attente différents. La multiplicité des fichiers possibles (22 dans 11 *frames* différents) et les temps d'attente variables organisent un pseudo aléatoire qui en donne pourtant toutes les illusions.

Ici, il nous faut évoquer la capacité moyenne d'un lecteur à envisager un nombre fini d'éléments et de leurs relations. Cette perception de la complexité a été mise en évidence par Georges Miller en psychologie expérimentale [déjà cité en 3.1.7], par Francisco Varela plus tard en sciences cognitives, mais nous y reviendrons plus tard. Abraham A. Moles énonce seize lois d'infralogique visuelle⁶¹⁹ qui constituent par bien des aspects un éclairage puissant sur la question [annexe-infralogiques]. Nous en retiendrons ici, trois énoncés résumés:

Loi de perception de la complexité : le concept de complexité arrive à la conscience quand le nombre d'éléments présents dans un ensemble avec des liaisons de natures différentes est supérieur à 7 (règle de Miller). « Le concept de complexité émerge lorsque l'esprit saisit son incapacité à maîtriser instantanément les éléments qui lui sont proposés et doit recourir à un algorithme qui consomme du temps : compter ».

Loi de l'infinité : "une série finie d'objets représentés, s'ils sont tous identiques, procure à l'esprit l'idée que cette série est illimitée si la série comporte au moins trois termes juxtaposés ; la notion d'infinité de la série est acquise quand le nombre d'objets similaires est supérieur à 7".

Théorème de Frank : "la perception subjective estime qu'un changement qualitatif s'est fait dans l'ensemble à partir du moment où le changement affecte plus de 34 % des éléments de l'ensemble" (chiffre tiré du théorème de Franck lui-même issu de la théorie de l'information). Autrement dit « la perception d'un changement qualitatif qui requiert attention dans un ensemble d'éléments ne s'impose à l'esprit que si le nombre d'éléments qui sont changés est de l'ordre de 30 à 40 % du total » (et non pas 50).

Ainsi peut-on le plus souvent parler de prédictible et d'imprédictible lorsqu'on pratique un dispositif, la notion d'aléatoire renvoyant à une fonction mathématique très précise et qui peut de plus être forcée : quelques lignes de programmation suffisent pour faire en sorte que jamais deux fois le même choix ne soit possible consécutivement.

Dans le dispositif, la sensation d'aléatoire est plus opérante que la véracité de l'aléatoire. C'est avec elle que travaille l'imaginaire du découvreur et non avec

...

619 op. cit. MOLES A. Abraham - "Les sciences de l'imprécis" Ed du Seuil, Points Sciences , 1995, p. 120

la réalité de la programmation. De même qu'avec les notions de perception de la complexité, de loi de l'infinité et de perception de changement qualitatif évoquées par Abraham Moles, c'est encore avec sa perception que l'interacteur évalue, le plus souvent sans compter ni mesurer mais dans le temps très court de l'action. Il nous faut un dixième de seconde pour capter consciemment une image, et un autre dixième de seconde pour décoder la nature de ce signal visuel.

Le dispositif "Postales" de Gabriela Golder n'utilise aucun aléatoire dans sa navigation mais son organisation même en réseau étoilé, sa construction hypertextuelle générale agencant ses deux cents fragments en liens multiples rend - au moins pour un nombre conséquent de navigations - imprédictibles les suites possibles de lecture. C'est par la réitération de l'expérience de l'œuvre que le découvreur peut se faire lecteur, puis connaisseur. C'est la mémorisation des chemins déjà empruntés qui peut l'amener à faire d'autres choix imprédictibles, ce jusqu'à épuiser les chemins possibles, et jusqu'à faire de tous les chemins des voies prédictibles. Alors l'œuvre devient moins opaque, plus familière et plus "construite". La lecture d'un tel dispositif peut commencer après de longues errances faites de manipulations, d'accumulations d'expériences, de zapping, et pourquoi pas, de méditations.

6.16 le g n ratif : potentiel et infini

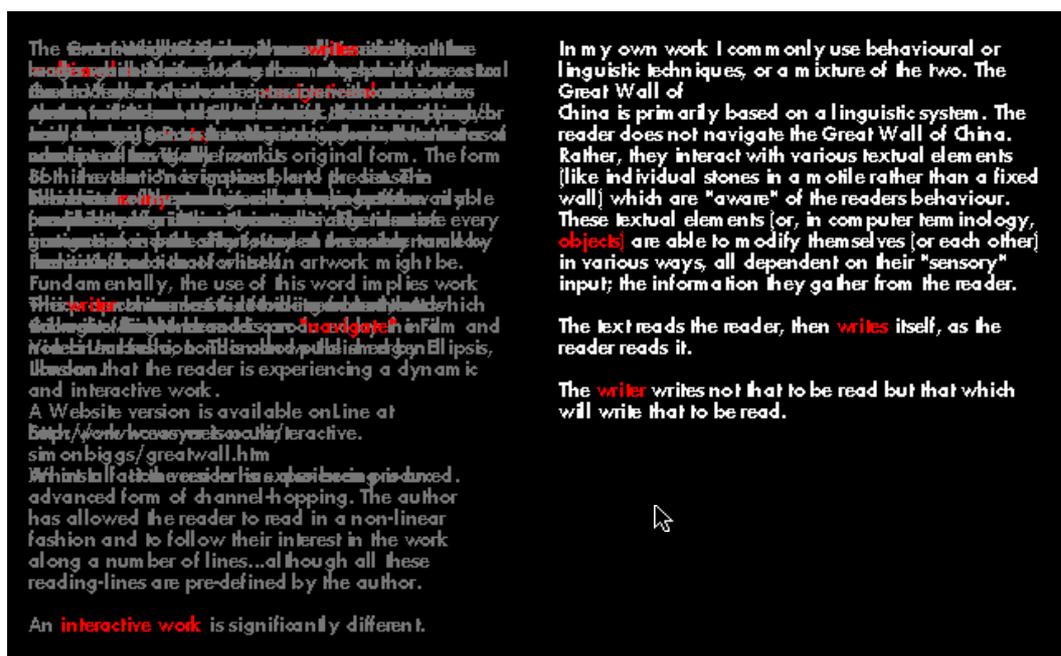
La question de la générativité paraissait essentielle à introduire dans une réflexion sur les enjeux des nouveaux modes de lecture. C'est une question difficile tant par son accès : les œuvres réellement génératives ne sont pas nombreuses⁶²⁰, et sont encore moins nombreuses à associer générativité textuelle et traitement typographique spatialisé ; mais également par la nature même des questions soulevées : écriture et finitude, potentiel et virtuel, écriture et infini, position de l'auteur, plaisir du lecteur...

...

620 Le roman génératif « **Trajectoires** » de l'écrivain et chercheur Jean-Pierre Balpe est en ligne depuis décembre 2000 à l'occasion de ISEA 2000 à Paris. Ce dispositif a la particularité de mêler écritures génératives - à l'aide de près de quatre-vingt-dix générateurs spécialisés - et écritures "traditionnelles" pour servir un roman dont les personnages enverront des messages électroniques (mails) aux lecteurs.
<http://www.trajectoires.com>

Le dispositif cédérom de Simon Biggs « The Great Wall of China »⁶²¹ répond à ces critères. Il se trouve qu'il n'a pas fait l'objet de commentaires ou d'analyse dans les rubriques précédentes parce qu'il s'agit d'un dispositif si particulier qu'il nécessiterait à lui seul une grille sur mesure.

Le seul mode de présence des signes avec qui « The Great Wall of China » pouvait avoir des traits communs était relatif à cette façon d'utiliser le gris pour signifier qu'un texte pouvait avoir été lu - ou tout au moins déjà affiché.



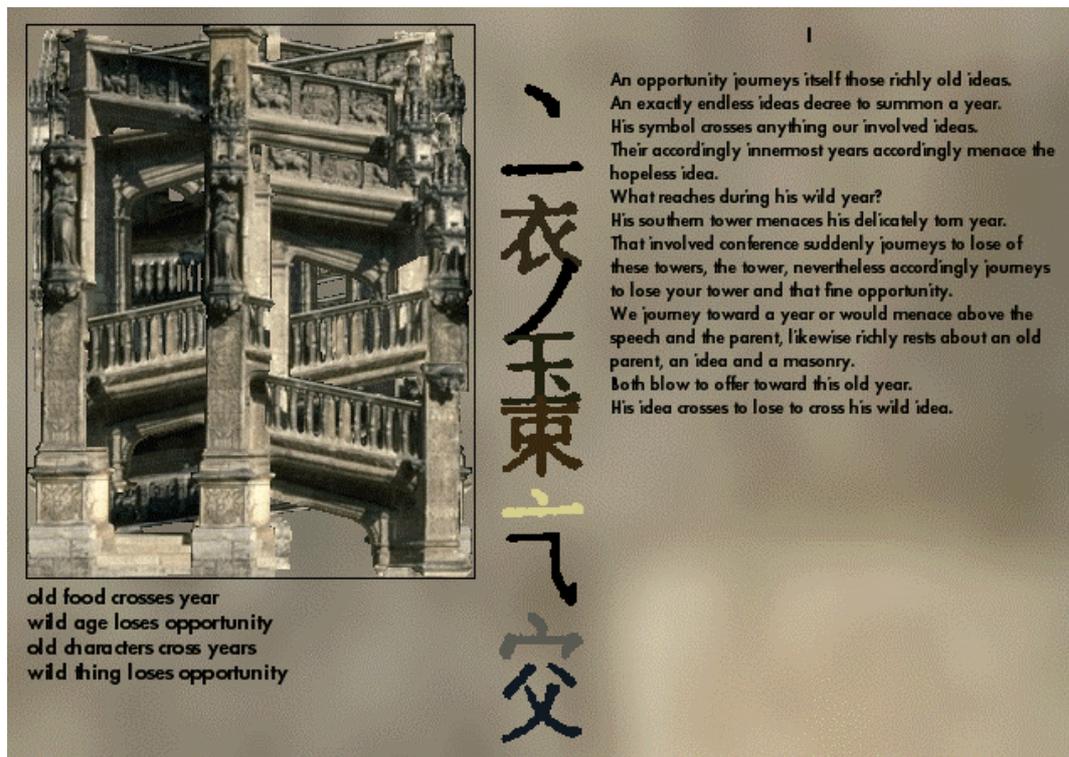
➤ **Ecran de « The Great Wall of China » [module 2 - walking the wall]**

L'idée aussi que chaque texte "possiblement" lu vienne recouvrir les précédents, à la manière des pages d'un livre qui gagneraient leurs transparences une fois tournées seulement.

La spécificité de « The Great Wall of China » tient peut-être au fait que ce dispositif génératif, à travers la mise en scène d'une allégorie de la grande muraille de Chine, présente un générateur de la littérature essentiellement visuel et assez peu lisible. Comme œuvre, « The Great Wall of China » pose la question de la génération et du vertige qu'elle donne au lecteur.

...

621 BIGGS Simon « **The Great Wall of China** » cd-rom, Production ellipsis / umbrella - electric arts, 1998 Informations complémentaires sur <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/wall.htm>



➤ **Ecran de "The Great Wall of China" [module 3 - the great wall]**

Vertige de la machine "capable" d'écrire, "capable" d'écrire sur un thème donné, dans un langage correct, humain. Vertige du tabou levé : l'auteur du texte n'est plus nécessairement l'auteur. Il peut avoir écrit un dispositif modélisant une écriture et capable de la générer à la demande. Délégation, procuration de l'auteur donnée à son dispositif. Vertiges du potentiel et de l'infini.

Le potentiel est écrit ou plutôt décrit par l'auteur : champ d'action et de représentation, genre de production, dictionnaire des termes, règles et analyseurs syntaxiques... et c'est à partir de ces possibles que le générateur va créer des textes à l'infini. Ce qui frappe dans chacun des modules de ce dispositif, c'est la facilité déconcertante à produire du texte : un simple survol de paragraphe entraîne la surgénération de celui-ci, sans arrêt, en continu, et avec une telle vitesse que toute lecture s'avère même impossible.

En tant que générateur, « The Great Wall of China » fonctionne à merveille. Sa finalité réside sans doute dans ce vertige orchestré, et qui questionne comme jamais la production littéraire informatisée. Quelle place s'attribue l'auteur ? Quelle place donnée au lecteur ? Qui donne une place à l'auteur

comme au lecteur ? Y-a-t-il un après de la littérature générative ? L'univers sonore qui accompagne chaque espace renforce cette idée de flux, de grand babil ininterrompu. Des claquements de bouche, aux mots scandés, aux phrases hachées, tout concourt à appuyer ce qui se joue à l'écran : un vertige du flux textuel. Et forcément en tant que lecteurs, nous sommes saturés très tôt, non invités et très peu autorisés à lire : le survol des idéogrammes centraux ou du texte de commentaires sous l'image ont pour effet de générer continuellement du nouveau texte en lieu et place de l'ancien.

Le flux généré par le dispositif suffit à créer l'effet de saturation. Pour lire, il faut ici abandonner la souris et se concentrer sur le texte immobilisé. En lire une variante ? Survoler quelques secondes l'un des paragraphes, idéogrammes ou mots et voilà le surgénérateur qui s'emballe, produisant un nouveau texte, inédit, instantané. Il fonctionne comme "fonctionne" un moteur : on le met en marche, on regarde, écoute, ça éructe et ça affiche, en continu, sans se préoccuper du lecteur. Il n'y a pas de lecteur pour le générateur, juste un texte à produire, un flux à actualiser.

Les quelques espaces lisibles de ce dispositif demandent au lecteur d'en avoir fini avec sa fascination pour l'objet et ses productions. Il lui faut une motivation réelle, mais alors il peut commencer une lecture, c'est-à-dire interrompre le flux génératif du dispositif pour orienter son désir et le concentrer sur ce qui l'éveille.

Avec le générateur, on entre dans le domaine de l'inépuisable, de l'infini. Jean-Pierre Balpe a conçu son premier générateur de romans pour qu'il s'autodétruisse à la trois cent millièmes génération. Une façon de renoncer à l'éternité promise par le générateur et à rester parmi les hommes, avec leur finitude. Une façon comme une autre de tenir à distance ce "monstre à écrire". Peut-être faut-il voir là une provocation puisque aucun lecteur ne lira jamais trois cent mille pages, et que chaque copie du programme est lue à une vitesse propre, et son autodestruction n'engage qu'elle (l'exemplaire, la copie), et non la destruction du roman en tant que tel.

6.17 perspectives

Nous sommes partis tout à l'heure de l'écran, de sa surface profonde, lumineuse et plate, de l'écran comme fenêtre culturelle, espace cognitif, lieu de toutes les représentations. Raphaël Lellouche se demande pourtant si

l'écran ne milite pas à sa disparition alors même qu'il est en voie de généralisation⁶²². C'est que la représentation symbolique commence, en tant que système général de représentation du monde à être sérieusement mis en cause :

- Par la perspective d'une généralisation possible de la réalité virtuelle :

Les dispositifs haptiques et optiques existent qui s'adressent directement aux organes, mains, doigts et au fond de l'œil, sans passer par la médiation d'un écran. Pensons aux dataglove et lunettes virtuelles, et dont les applications militaires sont déjà opérantes, telles le tir sur cible déclenché par le temps de fixation du regard. Le monde alors n'est plus représenté mais généré dans le concept malléable et flou du "temps réel". Nul ne sait si ces applications un jour seront nôtres au quotidien, mais elles semblent déjà poser comme horizon l'abandon de l'écran, au profit de l'idée plus contemporaine de « projection », comme nous l'avons vu, sur des murs, façades, sols, etc.

- Par la remise en cause de la représentation symbolique conventionnelle

C'est là une position - déjà ancienne - des sciences cognitives, de critique de la représentation au profit de l'énaction, concept issu de l'approche connexionniste - pour qui il existe des alternatives à la représentation symbolique comme l'émergence (de la signification) par l'auto-organisation⁶²³. Ainsi dans un système, le symbole n'est plus porteur de sens en lui-même, mais devient porteur de sens en fonction de l'état général du système dans lequel il évolue.

Cette question - qui dépasse très largement ce propos - ne peut vraisemblablement plus être évitée, dès lors que l'on pose la problématique de la représentation. L'interface et tout système ergonomique et cognitif s'appuient très largement sur un type de représentation symbolique. Faudrait-il voir dans son abandon progressif une révolution sémiologique ? Les icônes, vignettes, images, signes indiciels, symboliques, idéogrammes, pictogrammes, signes typographiques, stylisations... ont-ils encore une raison d'être dans un système "vivant" promis par l'enaction et où chaque "objet" se

...

622 op. cit. LELLOUCHE Raphaël

623 VARELA Francisco J. « **Invitation aux sciences cognitives** » Ed. du Seuil, Coll. Points Sciences, 1988, 1989, 1996, traduction française de Pierre Lavoie

voit attribuer dynamiquement une signification, locale et temporaire, en fonction de l'état général du système ?

Il suffit de voir l'évolution poursuivie par les interfaces en matière de représentation de l'information pour se convaincre que le modèle arborescent est mourant. Des sociétés ayant développé des concepts comme « The Brain » ou « ThinkMap »⁶²⁴, proposent déjà des alternatives qui apportent des réponses visuelles, dynamiques et adaptées aux degrés de complexités qu'elle sont chargées de transposer. Ces réponses font penser à des systèmes de réseau neuronaux ou à des représentations modulaires. Le tout (l'interface) est effectivement un système qui se reconfigure sans cesse en fonction des actions que l'on a sur lui : sélection, recherche, validation... Chaque "point" (ou mot) est relié aux autres et son importance (sa taille) est variable, son degré de profondeur indique sa position dans ses relations avec les autres points. Les sciences ont toujours entretenu un rapport d'échanges très intime avec les arts, rapport le plus souvent tu, voire nié par les radicaux des deux communautés.

Il apparaît pourtant que les grandes innovations artistiques se font à la lueur des recherches scientifiques les plus pointues qui se font elles-mêmes dans le bain culturel de propositions artistiques innovantes, pensons aujourd'hui à la richesse des arts dits technologiques mais également hier à Jules Etienne Marey avec la chronophotographie et à l'influence qu'il a eue sur Marcel Duchamp. Celui-ci déclarera lors d'un entretien avec un critique d'art⁶²⁵ avoir été influencé directement par « cette chose de Marey... » la chronophotographie pour composer son « Nu descendant l'escalier, n°2 »⁶²⁶.

...

624 Voir les sites : <http://www.thebrain.com> et <http://www.thinkmap.com>

625 FRIZOT Michel, 1984 op.cit. citant Pierre Cabanne dans « **Entretiens avec Marcel Duchamp** », Ed. Pierre Belfond, Paris 1967.

626 « Marcel Duchamp, après une solide éducation, rejoint Paris et fait des premiers tableaux, peu novateurs par rapport à l'art ambiant de l'époque, entre l'impressionnisme et le fauvisme. Sa rencontre avec le cubisme est une révélation. Il en pousse aussitôt la logique au-delà des idées de ses fondateurs, en introduisant le premier la dynamique du temps, cette quatrième dimension à laquelle il conservera toujours une grande importance. Les cubistes (déjà) traditionnels sont atterrés. Gleizes, en particulier, exige que le "Nu descendant un Escalier" soit retiré de leur exposition de 1913. N'ayant d'ailleurs pas le courage de l'ordonner directement à Duchamp, il le lui fait transmettre par ses deux frères. Duchamp ne sera accepté par les musées français que plus de cinquante ans plus tard (une toile au Centre Pompidou). Duchamp part aux États-Unis, où son « Nu » fait sensation à l'Armory Show. » *in* op. cit BERLOQUIN Pierre « Les Machines Célibataires (théorie et pratique de) grille pour un monde poétiquement correct »

Les signes en mouvement, nous l'avons vu prennent de plus en plus des propriétés d'objets, par l'apport de la programmation comportementale et sont soumis à des traitements tels que leur nature peut en être profondément altérée. De l'absence à la présence d'un signe typographique (ou d'une image), une seule ligne de code peut être nécessaire. De ce signe en couleur verte au même en couleur rouge, de même. L'apport de la programmation est un facteur éminent de complexification.

Les "objets" - comment les appeler autrement, leur nature peut être si différente : s'agit-il d'une vidéo, d'un texte, d'une image, d'une courbe vectorielle, d'un bouton radio, d'une case de formulaire, d'une typo vectorielle, etc... - possèdent des propriétés et réagissent aux comportements des autres objets. Ils réagissent également aux interactions d'un utilisateur découvreur qui peut les manipuler, transformer, altérer dans les limites de chaque dispositif.

Le signe était statique, il est devenu dynamique, on peut dorénavant considéré qu'il est vivant, dans une vie - et une intelligence - artificielle et encore relative. Les artifices en jouant de cet écart tendu d'avec une réalité peuvent émouvoir, troubler, dire, donner à entendre, donner à voir, donner à penser mais d'une manière à chaque fois bien singulière, selon qu'il s'agit de peinture, de musique, de littérature, de sculpture.... Les médias numériques eux, vecteurs de ces technologies qu'on dit nouvelles, pourraient re-questionner fondamentalement : notre rapport au monde - la représentation en cause - à l'autre - l'interactivité en questions - et au temps - espace et narration. Rien que de très ancien, en somme.