

8. du narratif l'e-narratif

"Les uns pensent, dit-on, les autres agissent, mais la vraie condition de l'homme, c'est de penser avec ses mains." Jean-Luc Godard

« C'est donc improprement que l'on dit : Il y a trois temps, le passé, le présent et le futur. Plus exactement dirait-on peut-être : il y a trois temps : le présent du passé, le présent du présent et le présent du futur. Ces trois modes sont dans notre esprit, et je ne les vois point ailleurs. Le présent des choses passées, c'est la mémoire ; le présent des choses présentes, c'est la vision directe ; le présent des choses futures, c'est l'attente. » Saint Augustin, Confessions, vol. 1, p. 196.

8.1 introduction

Deux textes produits dans le cadre du séminaire « L'action sur l'image » mettaient en avant les notions de « signes e-mouvants »⁶⁸⁴ pour l'un et quelques figures de « l'écran agi »⁶⁸⁵ pour l'autre. Dans le premier, il s'agissait de montrer la singularité des signes à l'œuvre dans de nombreux dispositifs hypermédia : électroniques [numériques] et mouvants [dotés de comportements]. Dans le second, il s'agissait de montrer que plus que la nature des signes eux-mêmes, c'est leur mode d'apparition et d'existence qui sont déterminants. Ces deux approches sémio-pragmatiques quant au champ et phénoménologiques quant à la méthode poursuivaient une réflexion sur les

...

684 DALL'ARMELLINA LUC « **Signes e-mouvants - images actées en hypertextes narratifs** » communication séminaire "Action sur l'image - Pour l'élaboration d'un vocabulaire critique" 1999-2000, le 23-02-00 <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>

685 DALL'ARMELLINA LUC « **Support fluide - espace virtuel : l'écran agi** » communication séminaire "Action sur l'image - Pour l'élaboration d'un vocabulaire critique" 2000-2001, le 21-03-01 <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>

changements en cours dans les écritures/lectures/manipulations multimodales des dispositifs numériques.

Une analyse de moments choisis dans « Postales⁶⁸⁶ » et « Ceremony of Innocence⁶⁸⁷ » devra permettre de mettre en perspective les figures évoquées plus haut et de les articuler avec un troisième terme : le temps de la praxis, acceptée comme « activité en vue d'un résultat et opposée à la connaissance d'une part et à l'être d'autre part »⁶⁸⁸. Dans cette proposition dessinée en trigramme, l'opérabilité numérique [computation] de l'environnement processuel de l'écran, triangule avec les axes hérités du arts du récit [temps] et des arts de l'image [espace]. Cette figure esquisse un nouvel espace pour la praxis hypermédia et permet de dégager un régime temporel spécifique et singulier. Spécifique parce qu'en rupture avec le temps linéaire [durée], singulier parce qu'adhérent au temps de l'action [instant] mais nous y reviendrons.

Ainsi « l'action exercée par l'objet [...] et l'action subie par l'objet [...] ont altéré sa forme sinon sa nature, irréversiblement selon la flèche du temps ; le concept de processus implique cette dialectique dans la représentation de l'objet. Il ne nous intéresse plus d'abord par ce qu'il est mais par ce qu'il fait et ce qu'il subit, donc par ce qu'il devient ; nous le connaissons par les processus qu'il affecte ou qui l'affectent ; nous le représentons de l'extérieur, par ses comportements, dans son contexte ; nous dirons bientôt : dans son environnement. »⁶⁸⁹

...

686 op. cit. GOLDER Gabriela « Postales » <http://postal.free.fr> juin 2000, voir aussi <http://abecedario.free.fr/index1.htm>

687 op.cit. BANTOCK Nick / REALWORLD Multimedia – « Ceremony of Innocence » - cédérom mac-pc d'après la trilogie "**Sabine et Griffin**" de Nick BANTOCK - 1997 - Ed. Abbeville (pour la version française)

688 dictionnaire « **Le Robert électronique** », 1992

689 LE MOIGNE Jean-Louis – « **La théorie du système général – théorie de la modélisation** » PUF – Paris, 1977-1994, pages 89 à 93

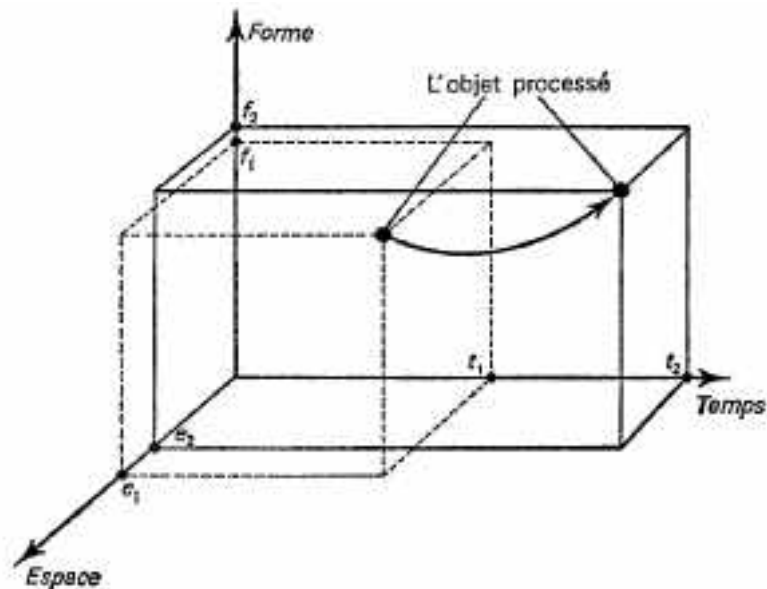


FIG. 4.1. — *Le référentiel TEF (Temps, Espace, Forme) permettant de repérer la position des objets soumis à des processus (décomposition triadique des fonctions)*

➤ **source : LE MOIGNE Jean-Louis** " La théorie du système général – **théorie de la modélisation** " *ibid.* page 91

Cette proposition de Jean-Louis Le Moigne autorise à penser que le temps de la praxis hypermédia est d'un type inédit. Un *Temps suspendu* aux actions d'un opérateur qui semble contrôler, mais qui plus encore, fait émerger une configuration nouvelle des signes « e-mouvants », ceci dans un processus réglé/réglable côté auteur comme côté lecteur. Ces signes ne sont plus tant attachés à une valeur symbolique définie comme c'était le cas avec les icônes et images re-présentées des médias pré-numériques, mais deviennent par la computation une sorte d'*états potentiels* à éveiller par une action sur eux (ex. survol, proximité, clic). Une image fixe est de ce point de vue une représentation, sa finalité est « d'être vue », alors qu'une image « e-mouvante » a été faite pour être agie, elle possède plusieurs états non finis⁶⁹⁰ et dont la finitude s'accomplit par le geste dans une gamme de graduations et de finesses infinies.

...

690 états dont les plus basiques correspondent aux trois états de l'usage du web : non survolé, survolé, cliqué.

8.2 r flexions sur quelques dispositifs

Les auteurs de "Ceremony" comme de "Postales" proposent un récit à dévoiler et à construire par les intentions d'un lecteur⁶⁹¹, dans les deux cas, une narration sonore se trouve comme libérée ("Postales") et révélée ("Ceremony") par une intervention sur le dispositif. Tous deux partagent en commun de proposer simultanément une narration vocale/sonore et un environnement actable : texte ou images de textes, images indicielles ou symboliques, vidéos, animations.

Survoler un mot actif, c'est en effet, faire entrer en résonances notre espace de langage avec un texte, dont les liens sont les tissages apparents d'une trame qui reste souvent invisible. S'y engager c'est accepter de faire un choix, contre un autre : le lien délaissé. Y reviendrai-je plus tard ? Ne vaut-il pas celui que j'ai choisi ? Cette liberté de lecture n'est cependant pas nouvelle - "Bonheur de Proust : d'une lecture à l'autre, on ne saute jamais les mêmes passages." écrivait Roland Barthes dans « Le plaisir du texte » - mais elle possède maintenant son média et ses dispositifs.

Jean Clément souligne ainsi : « Il suffit de rappeler qu'après une période d'inspiration structuraliste qui considérait le texte comme un objet fermé et porteur de la totalité de son sens, nous sommes entrés dans l'ère de l'intertexte, de la déconstruction et des lectures plurielles. Désormais on ne saurait lire un texte sans examiner tous les textes auquel il est relié ; on ne saurait non plus le prendre pour la seule émanation de la pensée d'un auteur sans considérer le fonctionnement des technologies intellectuelles qui l'exprime. C'est cette vision plus complexe et moins déterministe du texte que la technique de l'hypertexte permet d'instrumentaliser. Si la numérisation du texte détache celui-ci de l'objet-livre en le réduisant à une suite de caractères, l'hypertexte utilise l'ordinateur pour le réorganiser de façon totalement nouvelle. »⁶⁹²

...

691 op. cit. WEISSBERG Jean-Louis « Présences à distance – déplacements virtuels et réseaux numériques » - L'Harmattan 1999, Paris. J.L. Weissberg y développe également le terme de spectateur (pages 171 à 173)

692 CLEMENT Jean « **Du livre au texte - Les implications intellectuelles de l'édition électronique** » Sciences et techniques éducatives. Volume 5 - n°1/1998

8.3 infra narratif

Il apparaît ici utile d'objectiver un certain nombre des qualités des objets qui composent les écrans tout en écartant la tentation de dresser une typologie des signes qui les constituent. Mais comment se poser les questions complexes des signes en mouvement, de leur inscription dans une temporalité et de leur potentiel comportemental ? Pourquoi parler d'objets plutôt que de signes, d'interface plutôt que d'image ?

« De ce que les objets sont une somme de propriétés, douées de permanence et guidant l'action, on peut avancer que cette notion rejoint celle de signe. Le signe est [...] une configuration stable dont le rôle pragmatique est de permettre des anticipations, des rappels ou des substitutions à partir de situations. Par ailleurs le signe a, comme on l'a rappelé, une fonction de renvoi qui n'est possible que moyennant l'élaboration d'un système. »⁶⁹³

La nature du signe semble s'effacer dans la plupart des dispositifs devant son mode d'apparition, de présence et de comportement. Les modes de présence des signes élaborées et testées au chapitre 6 nous ont permis de voir que les modes énoncés, pour mémoire :

- apparition de type présence-absence,
- luminosité de type transparence-opacité,
- couleurs de type froid-chaud,
- éclatements de type signe-matrice-pixel,
- mouvement de type libre ou contraint,
- cinétique de type pesanteur-apesanteur,
- limites de type champ-hors champ,
- espace de type agrandissement, réduction, rotation ;

Ces modes de présence, ainsi que nous l'avons déjà montré, permettent au lecteur d'opérer des constructions de sens par le jeu complexe des signes « e-mouvants » dans l'environnement de « l'écran agi ». L'infra-narratif se situerait donc au niveau perception-réception des signes dynamiques. L'infra-narratif, serait dans le même mouvement que l'infra-logique, cet ensemble de percepts reçus, mais traités non consciemment, dans les temps très court de

...

⁶⁹³ op. cit GROUPE μ, « Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image », Paris, Seuil, 1992, p.81

la perception. L'infra-narratif permet au lecteur une construction du sens dynamique non liée à la succession temporelle narrative habituelle mais s'articulant plutôt sur un axe paradigmatique des signes en mouvement et selon un processus sémiotique dynamique.

8.4 praxo-narratif

Le dispositif numérique peut prendre la forme d'une installation ou d'un ordinateur multimédia conventionnel. Il est généralement composé d'une unité centrale de calcul [processeur] et de stockage [mémoires] interfacé par des périphériques de vision [écran, lunettes], de saisie [clavier, souris, stylet, gants, capteurs], d'audio [hauts parleurs] et de programmes faits de séquences langagières algorithmiques et de fonctions manipulant des objets [médias] sous une forme numérique basique [binaire]. Cette numérisation des médias, il faudrait ici et à dessein, l'appeler « atomisation » parce que le mot rend compte et mieux qu'aucun autre par son domaine de rattachement à la physique, de l'idée de matière minimale.

La posture du lecteur révèle une nature bien singulière, la pratique d'un dispositif induit des modalités de saisie et d'action spécifiques qui ne sont comparables avec aucun autre média. Les modalités d'analyse du cinéma ou de la littérature ne semblent offrir que modèles partiels ou fausses similitudes. Là où nous parlions de spectacle, nous parlons de spectacle, là où nous parlions de réception, nous parlons d'action et d'interaction. Là où le temps du récit s'écoulait, il s'actualise mais de ce fait retourne comme une impossibilité d'écoulement au récit même.

« Ceremony of innocence » fait le pari qu'une activité de découvreur est faite de moments d'alternance entre deux positions, spectatorielle et expérientielle : *je* regarde une animation qui dévoile le texte, *j'écoute* une voix dérouler lentement une narration. *Je* manipule des signes e-mouvants dans l'espace de l'écran et participe ainsi à la progression dans le récit. "Ceremony" repose sur ce principe d'alternance entre des moments d'écoute-lecture de cartes postales qu'échangent les deux personnages Sabine et Griffin, et des moments d'interactivité où il s'agit de "déverrouiller" le côté image de la carte postale, condition nécessaire à la progression dans la narration faite de la lecture de leur correspondance (le "côté texte" des cartes).

Chaque carte 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 "comme au cinéma". Dans une attitude d'inactivité réceptive, nous recevons l'animation qui va nous permettre de lire-écouter le verso de la carte postale. Sabine ou Griffin lisent leurs cartes, ce moment n'est pas vécu comme frustration parce qu'on a repéré qu'un temps était ménagé pour chaque activité.

« **Postales** » Pour les dispositifs web, le pacte est plus complexe tout en étant moins conforme aux modèles éditoriaux établis : une connexion Internet depuis un ordinateur suffit à accéder au site. Le travail d'entrée dans la fiction web est moins normé, il se fait par le titre, il est encapsulé dans l'interface ou livré dans une notice. Il plonge le plus souvent le découvreur directement dans l'univers narratif comme dans « Postales ». L'entrée se fait par une image altérée dans sa plastique laissant deviner dans l'abstraction des formes qu'un mot s'y trouvait. Ce titre est le premier fragment actif, puis 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 re-passer. Mais c'est là le propre de l'hypertexte, de torturer le lecteur à chaque instant de décision, à chaque lien. De l'installer dans la perte. Brouiller les pistes, musarder, se promener dans les marges d'un texte qui se tisse [à l'écran] en même temps qu'ici [sur le fil narratif qui nous est lu]. Nous pouvons avoir l'impression de lire le journal intime, ou plutôt de l'effeuiller en même temps que l'auteur nous parle. La navigation hypertextuelle accompagne ici l'écoute, lui fait écho comme une volonté de lecture par le geste. Et nous l'avons vu plus haut, les liens ne sont pas "documentés" comme ils peuvent l'être en html (lien actif, lien suivi, lien cliqué codé en couleurs), la notion d'historique n'est plus efficiente ici (même si elle le reste au niveau inférieur du navigateur par l'accès à l'historique ou aux signets).

Avec le texte dans la page, nous sommes dans une pensée de "l'intérieur", individuelle, noématique ; avec l'écran nous sommes dans une pensée de "l'extérieur", du paysage, du spectacle et de la (re)présentation, parfois de l'émergence. Avec l'image interfacée, nous sommes dans une actualisation par l'action, le visionnage. L'image actée fait de l'écran un système, davantage qu'un paysage. Un dispositif constitué d'éléments distincts mais

interdépendants et doté d'entrées et de sortie, autorégulé et producteur d'interactions entre les différents régimes de signes qui y sont à l'œuvre. En resémiotisant les anciens médias⁶⁹⁴ dans une même unité d'espace, l'ordinateur a intégré les complexités d'écritures des mondes graphiques, textuels, cinématographiques, télévisuels, et communicationnels en les rendant tous opérables, potentiellement manipulables dans leur contenu, leur durée et leur mode de présence à l'écran.

8.5 temps et médias

La narration a été largement et de longue date théorisée, aussi bien dans le contexte de la littérature que dans celui du cinéma. Dans ces deux univers de référence, les places assignées de lecteur et d'auteur, de spectateur et de réalisateur sont identifiées dans des postures relativement stables. Ceci, même si les mouvements les plus récents de la littérature [oulipos, nouveau roman, alamo] ou du cinéma [nouvelle vague, dogma] en ont redessiné les frontières. Les dispositifs lectoriels et spectatoriels sont eux aussi très repérés :

Pour l'écrit : typographie sur page blanche, pagination, table des matières, chapitres, index, sommaire, notes de bas de page, tout ce « cortex externalisé »⁶⁹⁵ a structuré peu à peu nos habitudes de lecture et préfiguré d'une certaine manière la navigation hypertextuelle qui s'est depuis⁶⁹⁶ généralisée. Les médias pré-numériques semblent fortement adhérer au temps linéaire. Ce temps-là est une ligne de fuite et l'histoire - comme l'Histoire - le récit, la narration, et peut-être la fiction semblent tissés - ou constituant - dans/de ses mailles. Aristote affirmait que le récit se devait d'avoir un début un milieu et une fin. Et même si la linéarité n'implique pas forcément la chronologie, la causalité elle, constitue en tout état de cause, un enjeu central dans le temps de l'hypermédia.

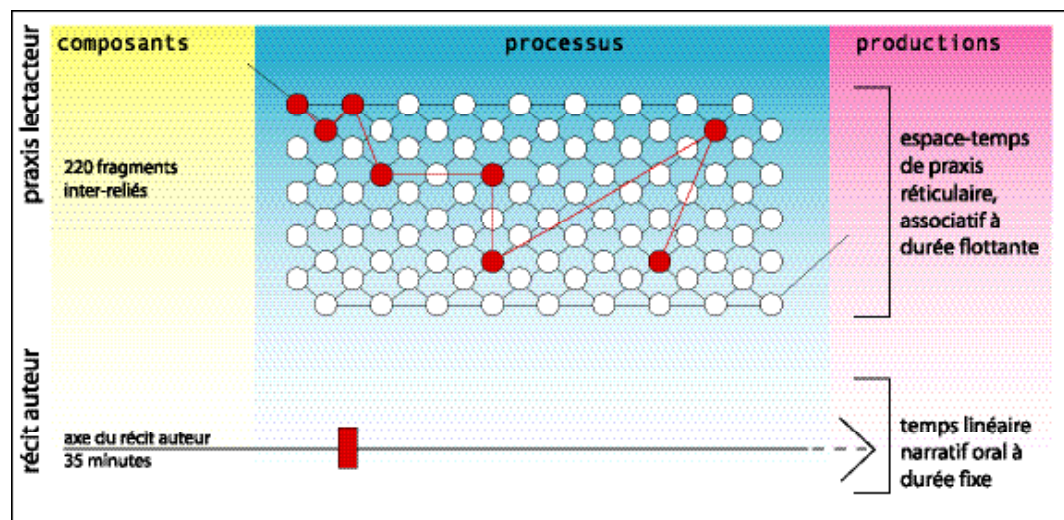
...

⁶⁹⁴ op. cit. LELLOUCHE Raphaël « Une théorie de l'écran » Revue Traverses n°2- CNAC Georges Pompidou, Paris, 1996
<http://www1.centrepompidou.fr/traverses/numero2/textes/lellouche.html>

⁶⁹⁵ op. cit. LEROI-GOURHAN André - « Le geste et la parole - 1 - Technique et langage », Ed. Albin Michel - Sciences, 1964, Paris

⁶⁹⁶ Ces cinq derniers siècles d'évolution sont à resituer au regard des cinquante que compte l'histoire de l'écriture, et aux cinquante années que compte l'informatique.

Dans « Postales », deux temps distincts sont à l'œuvre simultanément et c'est peut-être là un point essentiel de sa structure. Le temps narratif nous est donné à entendre : un monologue de l'auteur, trente minutes linéaires servies d'une voix grave et monocorde. Ce temps-là est celui du récit, du livre, du cinéma, de la radiophonie. La barre de progression du lecteur audio nous l'indique et le figure : temps initial à gauche, temps futur à droite et le curseur de « présence » qui se déplace lentement de gauche à droite. Gabriela Golder a toutefois superposé à ce temps audio, un autre, celui de l'interactivité et qui est celui du dispositif graphique, textuel et interactif qui se donne à l'expérience dans la fenêtre du navigateur web. Pas de repères temporels ici, un espace à découvrir par l'action et la fouille [survol de textes, d'images] et où l'enchaînement des deux cent vingt fragments hypertextualisés se fait au gré des liens activés. Si l'on précise que ces liens sont cachés et qu'ils sont au nombre de un à trois par unité d'écran, on a bien l'idée que ce parcours est une déambulation exploratoire, réticulaire, poétique et qui pourrait se voir comme une catalyse aux côtés des fonctions servies par le canal audio linéaire.



▲ site web "Postales" de Gabriela Golder - 00
cartographie des espaces-temps narratifs [lda-02]

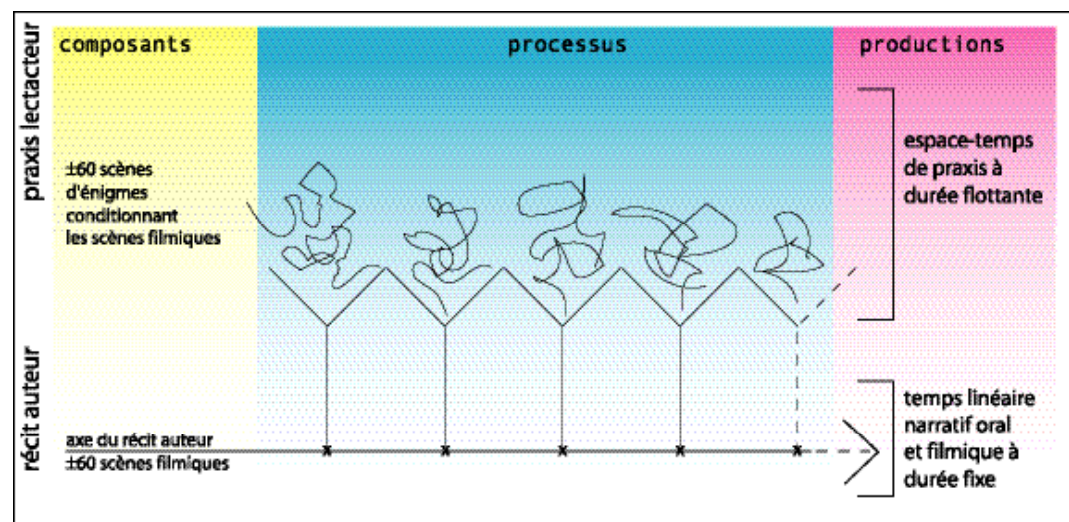
Il importe peu de tout lire/acter mais comme le soulignait Marc Saporta dans le mode d'emploi de son roman en fiches⁶⁹⁷ à battre comme des cartes, que « L'ordre dans lequel les feuillets sortiront du jeu orientera le destin de X. [...]

697 op.cit SAPORTA Marc

Car le temps et l'ordre des événements règlent la vie plus que la nature de ces événements. » et plus loin « De l'enchaînement des circonstances, dépend que l'histoire finisse bien ou mal. Une vie se compose d'éléments multiples. Mais le nombre des compositions possibles est infini. » Ce que ne nous dit pas ce mode d'emploi, c'est que les relations d'ordre locales (par page) sont figées, et que seule la relation d'ordre générale est gouvernée par l'aléatoire. Ce qui provoque en fin de compte, peu d'incidence dans chacune des lectures.

Dans « Ceremony of innocence », deux temps sont également à l'œuvre mais alternativement. Deux temps qui correspondent à deux postures différenciées pour le lecteur. Celui-ci est en effet alternativement spectateur et interacteur : ce dispositif est composé de près de soixante scènes (x 2 pour recto et verso des cartes) selon le même modèle.

Un premier temps est celui de l'expérience, de la praxis : il faut parvenir sans aucune directive à découvrir (dans les deux sens du terme) l'événement qui va libérer la séquence narrative, par la résolution d'une énigme. La résolution de ce contrat provoque l'apparition d'une séquence mise en scène comme un film. On se surprend alors à changer sa posture physiquement, léger recul par rapport à l'écran, on lâche la souris et devient spectateur. Les deux personnages principaux se livrent alors – et alternativement - à un monologue narratif qui constitue la trame du dispositif. Une fois encore, le temps narratif n'est pas ici directement lié à l'interactivité même s'il lui est conditionnel.



▲ cd-rom "Ceremony of innocence" - 97
cartographie des espaces-temps narratifs [lda-02]

L'espace de praxis de « Ceremony » est un espace où l'on apprend peu de l'intrigue, mais où l'on expérimente l'univers symbolique et onirique des personnages (tous deux sont peintres et illustrateurs). Cette praxis, constituante – là aussi - d'une catalyse pour le récit, n'est pas indispensable au déroulement narratif (les séquences filmiques y suffiraient) mais sollicitent notre contribution active et convoquent tous nos sens de manière la plus intime qui soit : par l'engagement perceptif et tactile de l'interactivité, condensant dans le point de l'instant de l'expérience, toutes les dimensions infra-narratives à l'œuvre dans le travail conjoint des signes « e-mouvants » et de l'espace « agi » de l'écran.

8.6 temps et praxis

Ce qui paraît important ici dans notre contexte sont ces signes de repliement de l'espace-temps sur lui-même, au sein de l'acte. Le temps et l'espace, s'ils constituent les bases d'inscription des médias pré-numériques se trouvent ici sous la double pression de l'atomisation des données [leur numérisation] et de l'opérabilité du système informatique [sa capacité de calcul] potentiellement altérables, recalculables, reconfigurables en fonction d'actions effectuées par un lecteur qui dispose maintenant d'instruments de médiation évolués. Instruments qui transforment de plus en plus finement son activité noématique de « récepteur »⁶⁹⁸ en praxis exigeante qui fait de lui un acteur/acté/actant.

Acteur, le lectacteur l'est en possédant une intention, une visée téléologique lorsqu'il pratique un dispositif, ses actes en sont – en partie au moins – la traduction ou au sens du théâtre : l'interprétation, ou, pourrait-on dire ici l'actualisation.

Acté, le lectacteur l'est aussi puisque le concepteur/programmeur a lui aussi une visée qui détermine et destine une orientation du lectacteur. L'opacité du média écran rend toujours impossible la connaissance de la profondeur d'un

...

698 Le terme fait référence à la théorie de l'information, avec tout ce que celle-ci contient de risque réductionniste. La théorie des systèmes a montré que les notions de processus et d'environnement créaient davantage les conditions d'une interactivité complexe où les changements s'opèrent de part et d'autre dynamiquement et mutuellement. Voir LE MOIGNE Jean-Louis, op.cit, « La théorie du système général » notamment chap.2 « Le paradigme systémique » p.55

dispositif⁶⁹⁹ : combien de liens, de phrases, des mots, d'images ? Quel genre de programmation ? La réponse n'est jamais donnée à l'écran, elle l'est parfois dans les paratextes, comme argument quantitatif (5000 textes, 800 illustrations...). Ou comme indicateur de complexité (10 000 lignes de code). Et dans cette absence de visibilité pour le lecteur, l'auteur peut facilement maintenir masqués contenus et procédés.

Actant, le lectacteur l'est dans l'instant de sa praxis, son action se déroule dans un présent de l'action qui s'actualise continuellement dans le temps « suspendu » de l'infralogique⁷⁰⁰ ou dans celui de la perception situé entre 0,15 seconde [identification de percept] et 0,5 seconde [élaboration de concept]⁷⁰¹. Cette perception est celle de tous les signes décodés par le lecteur : linguistiques et iconiques mais il faudrait également étendre cette notion à tous les signes du changement émis par/à travers le dispositif.

Les signes « e-mouvants » et l'environnement de « l'écran agi », connecté au dispositif numérique font émerger une praxis dans laquelle l'unité de temps de référence devient celle de l'instant. Instant de perception en deçà du calcul mais au cœur de l'interactivité. En-deçà du temps de calcul mais dans le temps déjà de l'élaboration de concepts permettant le décodage [dénotatif et connotatif] de tous les signes à l'œuvre. En marge du temps narratif linéaire, mais dans le temps de « l'e-narratif » [narratif électronique] soit un espace/temps de l'expérience in-time du lectacteur qui prend le pas sur la durée narrative prévue par l'auteur⁷⁰².

...

699 BOOTZ Philippe « **Profondeur de dispositif et interface visuelle** », CIRCAV n°12

700 op. cit. MOLES Abraham « Les sciences de l'imprécis » - Seuil - Paris - 1995 et plus spécialement les pages 119 à 122 consacrées aux infralogiques visuelles. « Les règles infralogiques sont [...] plus ou moins indépendantes des lois du raisonnement formel qui ne s'exercent que dans la mesure où l'esprit humain dispose du temps nécessaire pour penser formellement [...] : propagation illimitée de la causalité dans les chaînes de syllogisme, principe du tiers exclu, principe de transitivité, etc. »

701 VARELA Francisco, THOMPSON Evan, ROSH Eleanor « **L'inscription corporelle de l'esprit – sciences cognitives et expérience humaine** » Ed. Seuil, Paris, 1993, p. 120

702 Cet aspect semble spécialement visible dans le cd-rom « **Isabelle** » de Thomas Cheysson, voir le texte de contribution à la séance du séminaire « L'action sur l'image » du 23-01-02 - DALL'ARMELLINA Luc « Errance et Praxis » http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/semact01-02/textes/seance3/notes_lda.htm

8.7 formes en devenir

L'« e-narratif » serait cette forme qu'il conviendrait d'appeler encore « l'épi-narratif », comme l'épiphénomène électronique du narratif, venant augmenter le narratif tel que nous le connaissons jusqu'ici. L'« e-narratif » serait constitué d'au moins deux composantes :

L'infra-narratif, qui opère des constructions de sens par le jeu complexe des signes « e-mouvants » dans l'environnement de « l'écran agi ». L'infra-narratif se situerait au niveau perception-réception des signes dynamiques en permettant au lecteur une construction du sens dynamique non liée à la succession temporelle narrative habituelle mais s'articulant plutôt sur un axe paradigmatique des signes en mouvement et selon un processus sémiotique dynamique.

Le praxo-narratif, généré par l'action dans l'environnement processuel de l'écran et dans le temps d'une praxis peut être rapproché de ce que Espen Aarseth appelle mouvement « extra-noématique ». Ce qui le distingue du narratif est le caractère « agi » qui n'existe pas – sauf exception – comme tel dans les médias pré-numériques. Ce qui se produit de narratif dans la suite ou conséquence de l'action n'est peut-être pas encore déterminant pour le narratif mais l'est pour assurer l'engagement du lecteur comme acteur dans le dispositif. C'est à ce titre l'effectuation du mouvement d'identification du spectateur tel qu'il n'était pas effectué au cinéma, d'un Dasein, ou d'une existence incarnée.

Les formes de « l'interactivité » analysées ici semblent générer une forme de perversité : large ouverture des possibles mais une seule lecture par chemin. Mais cette « perversité » n'est pas à entendre comme pathologie du média puisqu'elle fait naître une posture qui invite aux parcours multiples, aux répétitions d'un même geste. L'idéal poursuivi par certains auteurs semblant même être la variation dans la répétition⁷⁰³. Chaque lecture est unique, chaque parcours est la construction sur mesure de la rencontre d'un dispositif aux potentiels offerts, d'un *spectateur* tendu entre désir de multiplicité et

...

703

Ce trait de style, d'écriture, est significatif dans : « **Moments de Jean-Jacques Rousseau** » Jean-Louis BOISSIER – Ed. Gallimard. Voir à ce propos le texte de Frédérique MATHIEU pour le séminaire « L'action sur l'image » <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/> séance du 10 avril 2002

besoin de cohérence, et d'un dispositif réglé [par un auteur] et agi [par un lecteur] comme un environnement.

Les possibles offerts ne le sont que par la répétition de l'expérience, par une suite de lectures plurielles qui agencent, au niveau expérientiel une praxis par associations/répétitions [logique des médias numériques] plutôt que par accumulations/successions [logique des médias pré-numériques]. Le fort pouvoir associatif sur lequel repose l'hypermédia [fragments, liens, nœuds] génère semble-t-il une impossibilité narrative telle que l'on pouvait l'entendre jusqu'ici, en ce sens qu'elle brise toute notion d'enchaînements des faits et de causalité.

Il faudra ici peut-être se rapprocher de la notion de « dysnarration » évoquée dans la conclusion du livre de Francis Vanoye⁷⁰⁴ et attribuée à l'écrivain Alain Robbe-Grillet. Cette notion s'expliquerait rapidement par « l'opération de contestation du récit par lui-même » et son but est délibérément de « rompre avec les diverses illusions du lecteur-spectateur :

- Illusion réaliste et référentielle du récit comme reflet du monde réel,
- Illusion de la continuité de la logique des causes et des effets, née de la confusion entre consécution (un événement vient après un autre) et conséquence (enchaînement des causes à effets),
- Illusion de la transparence, de la neutralité des récits. »⁷⁰⁵

Ainsi la dysnarration « substitue à un produit fini les éléments d'un produit en train de se faire ». Comment synthétiser au mieux le problème qui nous occupe. Et plus loin : « Elle instaure au cœur de la continuité des failles, des béances, des syncopes révélatrices d'un fonctionnement, critiques d'une idéologie. Pour autant, elle ne signifie pas un renoncement au récit, puisqu'elle raconte d'une autre manière des choses nouvelles (l'histoire de l'histoire, la réalité de la réalité) sans renoncer vraiment aux structures narratives. D'une manière générale, la dysnarration instaure des ruptures entre la fiction et la narration, dé-diégétisant cette dernière pour la ramener du côté de l'énonciation. »⁷⁰⁶

...

⁷⁰⁴ op. cit. VANOYE Francis « Récit écrit – Récit filmique » Editions Cedic, Collect. Textes et non-textes, Paris, 1979, p. 207 à 210

⁷⁰⁵ ibid. VANOYE Francis « Récit écrit – Récit filmique » p. 208, 1979

⁷⁰⁶ ibid. VANOYE Francis « Récit écrit – Récit filmique » p. 208, 1979

La voie ouverte par quelques dispositifs narratifs tels « Postales », « Ceremony of innocence », et dans une certaine mesure « Isabelle »⁷⁰⁷ - permet de constater que des auteurs de récits interactifs trouvent pour l'instant des stratégies hybrides, entre-deux, et parviennent à maintenir continuité du temps « Bergsonien » et suspension du temps de l'instant, « Rounpénéen » selon Bachelard. On peut se poser la question du devenir de ces œuvres intermédiaires et se demander si d'autres logiques narratives, plus radicalement numériques n'iront pas vers une plus grande autonomie par rapport au modèle linguistique Saussurien paradigme-syntagme.

On le voit ici, l'ensemble convergent des spécificités du dispositif numérique et l'analyse de quelques œuvres, tendent à montrer que l'interactivité du récit est une remise en cause profonde du principe de motivation de relations causales, aux fondements même du récit.

Une des incidences d'un tel postulat impliquerait la rénovation des notions de paradigme et syntagme qui, dans leur logique dyadique ne prennent pas en compte le temps circulaire et suspendu de l'action appelé ici praxique. Reste encore à chercher, au plus près, ce qui opère de visible et d'invisible dans l'activité de lectature, pour en dégager - peut-être - une méthode. Parce que « Chercher une méthode, c'est chercher un système d'opérations extériorisables qui fasse mieux que l'esprit le travail de l'esprit. » Paul Valéry, Variétés.

...

707 BARBOZA Pierre, dans « **Isabelle : cette forme de fiction est-elle viable ?** » pose la question de l'avenir du genre « fiction interactive ». Voir <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/> séance du 23 janvier 2002