

# PROTÉE



revue internationale de théories et de pratiques sémiotiques

volume 39 numéro 1 • printemps 2011

## Esthétiques numériques

Samuel Archibald

René Audet

Serge Bouchardon

Simon Brousseau

Jean Clément

Bertrand Gervais

Anaïs Guilet

Yan Rucar

Alexandra Saemmer

### ICONOGRAPHIE

Karoline Georges | présentée par Bertrand Gervais

### HORS DOSSIER

Albert Assaraf

Céline Bryon-Portet

**PROTÉE** paraît trois fois l'an. Sa publication est parrainée par le Département des arts et lettres de l'Université du Québec à Chicoutimi. Ce département regroupe des professeurs et chercheurs en littérature, en arts visuels, en linguistique, en théâtre, en cinéma, en langues modernes, en philosophie, en enseignement du français et en communication. **PROTÉE** est subventionnée par le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture, le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada, la Fondation de l'Université du Québec à Chicoutimi, le Programme d'aide institutionnelle à la recherche et le Département des arts et lettres de l'Université du Québec à Chicoutimi.

Directeur : Nicolas Xanthos. Adjointe à la rédaction : Michelle Côté. Secrétaire : Christiane Perron.  
Conseiller à l'informatique : Jacques-B. Bouchard. Conseillère à la sélection d'artistes : Nathalie Villeneuve.

Responsables du présent dossier : Bertrand Gervais et Alexandra Saemmer.  
Page couverture : Karoline Georges, *Kyrie Source*, 2010, photographie virtuelle, 1 344 x 1 860 pixels  
(peau : Glam Affair | base capillaire : Unbra | collet : cadeau exclusif d'Alice Agostini).

Comité de rédaction :

Frances FORTIER, Université du Québec à Rimouski  
Bertrand GERVAIS, Université du Québec à Montréal  
Marie-Pascale HUGLO, Université de Montréal  
François OUELLET, Université du Québec à Chicoutimi  
Josias SEMUJANGA, Université de Montréal  
Luc VAILLANCOURT, Université du Québec à Chicoutimi

Comité Conseil international :

Anne BEYAERT-GESLIN, Université de Limoges  
François JOST, Université de la Sorbonne Nouvelle (Paris III)  
Eric LANDOWSKI, Centre national de la recherche scientifique  
Louise MLOT, Université du Québec

Comité de lecture\* :

Jacques BACHAND, Université du Québec  
Robert DION, Université du Québec à Montréal  
Mustapha FAHMI, Université du Québec à Chicoutimi  
Gillian LANE-MERCIER, Université McGill  
François LATRAVERSE, Université du Québec à Montréal  
Jocelyne LUPIEN, Université du Québec à Montréal  
Anne Martine PARENT, Université du Québec à Chicoutimi  
Paul PERRON, Université de Toronto  
Fernand ROY, Université du Québec à Chicoutimi  
Lucie ROY, Université Laval  
Paul SAINT-PIERRE, Université de Montréal  
Gilles THÉRIEN, Université du Québec à Montréal  
Christian VANDENDORPE, Université d'Ottawa

\* La revue fait aussi appel à des lecteurs spécialistes selon les contenus des dossiers thématiques et des articles reçus.

Administration : PROTÉE, 555, boul. de l'Université, Chicoutimi, Québec, Canada - G7H 2B1, téléphone : (418) 545-5011, poste 5396, télécopieur : (418) 545-5012.

Adresse électronique : protee@uqac.ca. Site Web : www.uqac.ca/protee. Distribution : Presses de l'Université du Québec, 2875, boul. Laurier, Sainte-Foy, Québec - G1V 2M2, téléphone : (418) 657-4399. PROTÉE est membre de la Société de développement des périodiques culturels québécois (SODEP). Les textes et illustrations publiés dans cette revue engagent la responsabilité de leurs seuls auteurs. Les documents reçus ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. PROTÉE est diffusée sur Érudit, portail des revues savantes (www.erudit.org) et indexée dans Argus, Klapp, Ulrich's International Periodicals Directory, OXPLUS et dans le Répertoire de la vie française en Amérique. L'impression de PROTÉE a été confiée à l'imprimerie commerciale.

Envoi de Poste-publications – Enregistrement n° 07979

Dépôt légal : Bibliothèque nationale du Canada, Bibliothèque et Archives nationales du Québec  
Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction réservés © PROTÉE 2011

ISSN-0300-3523

## ESTHÉTIQUES NUMÉRIQUES • TEXTES, STRUCTURES, FIGURES

PRÉSENTATION / *Bertrand Gervais et Alexandra Saemmer* 5

POUR UNE POÉTIQUE DE LA DIFFRACTION DE L'ŒUVRE LITTÉRAIRE NUMÉRIQUE :  
l'archive, le texte et l'œuvre à l'estompe / *René Audet et Simon Brousseau* 9

DE LA CONFIRMATION À LA SUBVERSION :  
les figures d'animation face aux conventions du discours numérique / *Alexandra Saemmer* 23

DES FIGURES DE MANIPULATION DANS LA CRÉATION NUMÉRIQUE / *Serge Bouchardon* 37

*FIDGET* DE KENNETH GOLDSMITH, entre poésie visuelle et norme procédurale / *Yan Rucar* 47

### KAROLINE GEORGES ET LES OBJETS DE SUBLIMATION

Une présentation de *Bertrand Gervais* 57

POÉTIQUE DU HASARD ET DE L'ALÉATOIRE EN LITTÉRATURE NUMÉRIQUE / *Jean Clément* 67

VRAIE FICTION ET FAUX DOCUMENTS :  
notes éparpillées sur l'assassinat de Bill Gates / *Samuel Archibald* 77

ESTHÉTIQUE ET FICTION DU FLUX. Éléments de description / *Bertrand Gervais et Anaïs Guilet* 89

### HORS DOSSIER

LE RECADRAGE DANS LA NAISSANCE DES IDÉES INNOVANTES ou comment favoriser la créativité  
en s'inspirant des théories développées par les SIC / *Céline Bryon-Portet* 103

TOUS LES PERFORMATIFS EN DEUX FORCES.  
Introduction au « système JP » / *Albert Assaraf* 111



# Esthétiques numériques

## Textes, structures, figures

BERTRAND GERVAIS et ALEXANDRA SAEMMER

**I**MAGINONS, nous proposons Alexander S. Galloway et Eugene Thacker, une exposition artistique de virus informatiques (2007 : 105 *et suiv.*). À quel type de commissariat donnerait-elle lieu ? Quels en seraient les principes ? L'exposition consisterait-elle en une abondante documentation sur les virus les plus importants ou en exemples de virus à l'œuvre *in situ* ? Ressemblerait-elle plus à des archives ou à un zoo ? Et que faire des « restes » laissés par les virus après leur passage dévastateur ? Un réseau serait sûrement requis, dont la principale fonction serait de réitérer les séquences de contagion et de réduplication. Des ordinateurs seraient sacrifiés, afin de montrer le processus de contagion. De telles propositions existent déjà, nous expliquent les auteurs. À la Biennale de Venise en 2001, les collectifs *0100101110101101.org* et *epidemiC* ont proposé comme œuvre le virus informatique *Biennale.py*. L'œuvre a été reprise par Francesca Nori en 2004, dans le cadre de l'exposition « I love you » sur les virus informatiques. Cet exemple « épidémique » signale clairement que la culture numérique se déploie dans des directions inattendues qui nous forcent à renouveler nos catégories esthétiques, voire notre vocabulaire. Comment désigner cette pratique artistique, sans faire entrer les notions d'avant-garde ou d'art contemporain ? Comment décrire les transformations que subissent les textes par la voie de leur électrification ? Quel est le statut de ces œuvres ouvertes (la notion d'Umberto Eco n'a jamais paru aussi pertinente) ?

Dans *The Laws of Cool* (2004), Alan Liu parle volontiers d'une esthétique virale, où la distinction entre production et destruction est brouillée. Le viral est le mode par excellence de propagation du Web, qui repose pour certains sur la transmission de « mèmes ». À la suite de Liu, on peut aussi parler d'une esthétique « férale », où la frontière entre le domestiqué et l'ensauvagé est franchie, lieu de détournements et de réappropriations. C'est toute la culture *remix* qui s'inscrit dans cette mouvance. Pour Peter Lunenfeld, les explorations numériques dépendent d'une esthétique du non-fini, où tout est en perpétuelle recomposition (1999 : 10).

Mais, dans les faits, cet état de non-fini est d'emblée inscrit dans toute œuvre numérique, à travers sa labilité notoire explorée et théorisée depuis le début des années 2000 par les artistes du « Transitoire Observable ». Fortement dépendantes des outils informatiques avec lesquels elles ont été créées, les œuvres numériques sont susceptibles de se transformer avec chaque changement de vitesse de calcul des microprocesseurs, chaque nouvelle génération de logiciels. Certaines œuvres textuelles animées, créées dans les années 1990, passent aujourd'hui sur l'écran à une vitesse qui les rend illisibles. Cette instabilité inéluctable pose le problème de l'archivage et de la préservation, incitant à réfléchir sur les cadres de l'œuvre numérique, sur ses limites, ses parties constitutives et ses modalités d'existence. Les difficultés ne sont pas que conceptuelles, liées à la nécessité de proposer un vocabulaire critique et des stratégies d'analyse adaptés ; elles sont aussi techniques, sujettes à l'instabilité d'une technologie en constante transformation. Et elles ont suscité, de la part des artistes, différentes réponses esthétiques, qui vont d'une ignorance volontaire de cette instabilité jusqu'à son inscription dans l'œuvre comme principe esthétique fondateur.

## EXPLORATIONS NUMÉRIQUES

Les œuvres numériques apparaissent comme des formes hybrides et instables. La littérature électronique, la poésie générative, les textes numériques, le Net Art et les expérimentations hypermédiatiques diffusées dans le cyberspace représentent un ensemble hétérogène d'œuvres où se réunissent textes, images, séquences vidéo, animations numériques et processus algorithmiques, et elles participent tout autant de la littérature que de l'art, du cinéma, de la vidéo et du théâtre. Pour en parler, nous avons choisi de les inscrire sous la bannière générale des esthétiques numériques, regroupant l'ensemble des pratiques et des créations artistiques rendues possibles par les développements du numérique et de l'ordinateur graphique.

Une des particularités de ces créations est que les textes qui les constituent sont initialement perçus comme des images, constituant ainsi des « figures » animées et manipulables de l'écrit. Les textes et les documents deviennent leur propre figure : ils ne se lisent plus, ou plus seulement ; ils se donnent en spectacle, deviennent touchables, « manipulables ». Ils sont intégrés à des signes plus complexes combinant plusieurs sémiotiques, qui se laissent regarder et contempler comme des totalités. Les mots ont valeur non plus uniquement de signes linguistiques, mais d'images ou d'icônes, voire de rythmes, mouvants et touchables. Ce sont leurs aspects formels en tant que « figures », leur disposition sur la page-écran, leur accumulation et le traitement informatique qui leur a été accordé dans le programme qui deviennent signifiants. Or, ces figures se déploient dans de nombreuses directions, qui accentuent tantôt leur aspect graphique ou leur complexité, tantôt leur fluidité, leur caractère nécessairement changeant, leur manipulabilité, leur caractère algorithmique. Des questions, que l'on croyait réglées, se posent à nouveau : quel est le statut de ces textes et de ces documents, quelle valeur accorder aux écrits que le numérique rend instables, quels régimes de représentation marquent l'époque contemporaine ?

Les arts hypermédiatiques participent d'une *virtualisation* des pratiques littéraires et artistiques, qui supposent une transformation en profondeur de la notion d'œuvre. Beaucoup d'auteurs dans ce dossier posent ainsi la question de savoir où se situent la littérarité, la poéticité ou l'artisticté de l'œuvre numérique. La contribution de René Audet et de Simon Brousseau cherche à en identifier les éléments dans deux projets à caractère littéraire. Le *Tiers Livre* de François Bon et *Désordre* de Philippe De Jonckheere peuvent être considérés comme des œuvres emblématiques d'une esthétique définie à la fois par la diffraction des contenus et par une accumulation archivistique. La temporalité y devient de façon métaphorique la matière même du texte. Aux antipodes de la fixité et du caractère « inscrit » du support imprimé, le support numérique permettrait une représentation dynamique des phénomènes mémoriels, admettant non seulement le souvenir, mais aussi la transformation, voire l'oubli dans ses formes changeantes, explorant le flux des données du Web. Deux figures d'une poétique du numérique émergent en particulier des analyses du *Tiers Livre* et de *Désordre* : le lien hypertexte comme extension significative et signifiante du texte, et le « détournement » des formes et formats conventionnels du discours numérique. En particulier dans *Désordre*, les principes de la base de données et du lien sont utilisés non pas pour ordonner les contenus et aider le lecteur à se repérer dans le matériau textuel, mais pour l'égarer, le perdre, jouant avec ses attentes. Les deux projets développent ainsi une réflexion sur la mémoire et l'expérience du quotidien qui est profondément modelée par les caractéristiques du support numérique qui les accueille.

En insistant sur ces caractéristiques fluides, voire instables, René Audet et de Simon Brousseau proposent un cadre de lecture possible pour les deux articles suivants, qui s'intéressent cependant moins à la structure des sites analysés qu'à des micro-phénomènes de sens. Les figures de style héritées du texte linguistique ont parfois été mobilisées pour approcher les phénomènes de sens émergeant des ensembles « pluricodes » caractérisés par la convergence de plusieurs sémiotiques : le texte, l'image, le mouvement, le son, la manipulation... Ce transfert semble pourtant problématique, justement à cause de la nature pluricode de ces ensembles. Avant de développer une nouvelle taxinomie, il faut commencer par décrire avec précision les unités sémiotiques impliquées et analyser les mécanismes de construction de sens à l'œuvre. Convoquant une méthodologie sémio-rhétorique déve-



loppée dans le cadre d'un projet de recherche commun (impliquant également Philippe Bootz et Jean Clément), les deux auteurs suivants reviennent également sur la question des attentes du lecteur, nourries entre autres par les conventions émergentes du discours numérique, et que certaines figures perturbent, inquiètent ou déroutent.

Tout en insistant sur le fait que les conventions du discours numérique sont loin d'être stabilisées, Alexandra Saemmer avance dans son article que le différentiel avec les attentes du lecteur se situe entre autres dans les figures d'animation et les figures de manipulation, et que ce différentiel, que l'on pourrait appeler le style d'une œuvre numérique, constitue un important facteur de « littérarité ». Après avoir identifié un certain nombre d'unités sémiotiques du mouvement, leurs traits d'iconicité et leur potentiel signifiant, l'auteure analyse les « couplages » entre les significations potentiellement associées à un texte ou une image et un mouvement en fonction du contexte de lecture, et elle propose une modélisation du mécanisme de la construction de sens. L'interprétation des exemples puisés dans la publicité et la littérature numériques montre que même un couplage d'apparence conventionnel entre mouvement et texte (par exemple le mot « bombe » qui clignote) peut se révéler riche en possibilités d'interprétation. Ces possibilités se démultiplient néanmoins dans le cas du couplage non conventionnel. Une part de la littérarité des œuvres numériques se situe ainsi dans le jeu avec les contraintes, les règles et les conventions du discours numérique, dans des projets artistiques situés aux antipodes des productions de masse de l'industrie culturelle.

Serge Bouchardon reprend la réflexion sur les micro-phénomènes de sens dans le discours numérique en s'intéressant plus particulièrement aux figures de manipulation. C'est moins la fonction liante, structurante ou déstructurante du lien hypertexte, qui est analysée dans cet article, que le sens qu'un geste de manipulation peut prendre dans l'interaction en fonction du contexte. À la suite de Jean-Louis Weissberg (2006) et d'Yves Jeanneret, Serge Bouchardon rappelle que le fait d'effectuer un geste comme le clic sur un mot ou une image est déjà un acte d'interprétation. Ces dernières années, grâce à l'émergence de nouveaux dispositifs d'interaction dans le jeu vidéo et au succès des tablettes numériques et autres iPhone, le répertoire de gestes s'est diversifié. Ainsi, l'action du lecteur est considérée comme un énoncé de gestes (par exemple le glisser/déposer – *drag and drop*), et cette action a elle-même une signification plus globale liée à un double couplage à un contexte et à un processus. Alors que les couplages conventionnels confortent les attentes du lecteur, nourries entre autres par les conventions émergentes du discours numérique, les couplages non conventionnels mettent ces attentes au défi.

Dans son article consacré à l'adaptation transmédiatique de *Fidget* de Kenneth Goldsmith, Yan Rucar explore aussi cette question du couplage. Initialement fixe et stable, le texte de *Fidget* est fragmenté dans sa version numérique ; devenu animé et manipulable, chaque élément textuel est détaché de son contexte ; objet autonome qui se déplace sur l'écran avant de disparaître, il se caractérise par un balancement du signifiant entre système linguistique et iconicité qui met en danger la lisibilité du texte. En s'animant, les fragments textuels s'offrent ainsi comme un « autre langage » qui, d'apparence, complète et prolonge, mais finalement déborde les signes écrits. La jonction entre deux « organisations de sens », le mouvement et le texte linguistique, s'avère impossible dans cette œuvre. Caractéristique de beaucoup d'œuvres de littérature numérique, la coexistence entre les sémiotiques visuelle, temporelle et linguistique s'observe aussi dans certaines créations pré-numériques relevant notamment de la poésie visuelle. En enrichissant son analyse de *Fidget* de cette mise en contexte historique, Yan Rucar offre également un cadre de lecture complémentaire aux approches sémio-rhétoriques déjà citées.

Après les contributions dans ce dossier consacrées aux structures, formes et figures animées et manipulables, Jean Clément revient sur une autre spécificité fondamentale de la littérature et de l'art électroniques : la question de l'aléatoire et du hasard. Si cette question traverse toute l'histoire de la littérature, c'est *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* de Mallarmé qui contient la problématique centrale de son article : le monde physique est soumis à la loi du hasard ; la création poétique se donne pour tâche de vaincre le hasard « mot à mot » ; mais ce travail est lui-même soumis aux aléas de l'inspiration, symbolisés par le coup de dés. L'aléatoire peut-il alors

vaincre le hasard? À partir de cette question centrale, Clément propose une typologie des formes du hasard et de l'aléatoire dans la littérature, et étudie le rôle que jouent ces deux concepts dans la création, la réception des œuvres et l'émergence du sens. Dans la littérature numérique, l'aléatoire peut certes donner lieu à des productions imprimables. Néanmoins, l'ordinateur joue pleinement son rôle lorsqu'il multiplie les textes instantanément et jusqu'à l'infini. Plus que de les donner à lire, ce mécanisme fait apparaître le caractère génératif de l'œuvre tout en l'inscrivant dans une esthétique de l'éphémère.

Si la littérature numérique est caractérisée par un jeu sur la forme, elle s'avère donc aussi éminemment politique, comme le montre la contribution de Samuel Archibald consacrée au documentaire « détourné » *Nothing So Strange* de Brian Flemming. Le film est consacré aux événements suivant l'« attentat » du 2 décembre 1999 contre Bill Gates, fondateur et président de Microsoft. Il détaille les activités d'un groupe de pression conspirationniste, *Citizens for Truth*, qui cherche à faire la lumière sur l'événement. Inspiré d'un « vrai » travail de recherche documentaire sur les grands assassinats politiques de l'histoire américaine récente et les milieux conspirationnistes, *Nothing So Strange* s'interroge sur deux aspects de la culture contemporaine: la transformation des communautés d'intérêts induite par l'utilisation d'Internet et le statut trouble des documents sur le Web. Suivant jusqu'au bout sa propre logique, ce projet artistique parasite également l'espace Internet en y imposant des textes et des artéfacts issus de sa propre fiction. Une œuvre participative dérive du film de Flemming: cinéastes, spectateurs et internautes ont détourné la capacité documentaire de l'archive filmique et numérique, afin de se réapproprier la figure historique du complot meurtrier, mettant en œuvre une esthétique que le réalisateur lui-même qualifie de *reality-hacking* et qui remet en question l'espace de jeu entre réalité et fiction.

L'esthétique du non-fini et du viral se trouve pleinement actualisée dans les détournements et les fictions de flux, explorés par Bertrand Gervais et Anaïs Guilet en clôture de ce dossier. Le flux donne lieu à des œuvres ouvertes qui n'existent qu'en tant que processus en acte. *Ceux qui vont mourir* de Grégory Chatonsky en est l'exemple idoine. L'œuvre détourne des sites de partage de photographies ou d'écrits pour composer un flot continu d'images où musiques, photographies et phrases entrent en relation. Les figures générées sont essentiellement imprévisibles et instables, jouant sur des fluctuations constantes de signes. Le flot d'informations du cyberspace en est le matériau même: il est détourné et fictionnalisé, transformé en œuvres singulières, nécessairement ouvertes sur le réseau, parce qu'elles ne peuvent exister qu'en son sein, mais étrangement autistes, puisque refermées sur elles-mêmes. Elles multiplient leurs calculs à l'infini, indifférentes à l'internaute qui en contemple les résultats. En fait, l'abondance, la succession et la répétition des signes sapent la signification et perdent l'internaute dans un trop-plein d'information. Elles suscitent, à tout le moins, une étonnante entropie symbolique, dont il faut tenir compte dans toute évaluation des formes contemporaines de l'expérience.

Pour comprendre la spécificité des esthétiques numériques, les articles de ce dossier s'inscrivent ainsi entre deux bornes: celle plus large des explorations hypermédiatiques, celle plus resserrée des interfaces et surfaces écraniques. Ces bornes permettent de discuter des fonctionnalités et du statut des œuvres dans un régime de représentation et de transmission numérique, de décrire des stratégies et procédés de création spécifiques à ce régime et de rendre compte ultimement de l'impact de l'interactivité, dans ses aspects médiatique, sémiotique et symbolique. Elles permettent aussi de baliser une esthétique dont l'essor risque de modifier considérablement notre rapport à la littérature et aux arts.

---

GALLOWAY, A. S. et E. THACKER [2007]: *The Exploit. A Theory of Networks*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press.

LIU, A. [2004]: *The Laws of Cool: Knowledge Work and the Culture of Information*, Chicago, University of Chicago Press.

LUNENFELD, P. [1999]: *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Cambridge et London, The MIT Press.

TRANSITOIRE OBSERVABLE (regroupement d'artistes numériques). En ligne: <http://transitoireobs.free.fr/to/> (page consultée le 7 mars 2011).



# POUR UNE POÉTIQUE DE LA DIFFRACTION DE L'ŒUVRE LITTÉRAIRE NUMÉRIQUE: L'ARCHIVE, LE TEXTE ET L'ŒUVRE À L'ESTOMPE

RENÉ AUDET et SIMON BROUSSEAU

*Mon problème, avec les classements, c'est qu'ils ne durent pas; à peine ai je fini de mettre de l'ordre que cet ordre est déjà caduc. Comme tout le monde, je suppose, je suis pris parfois de frénésie de rangement; l'abondance des choses à ranger, la quasi impossibilité de les distribuer selon des critères vraiment satisfaisants font que je n'en viens jamais à bout, que je m'arrête à des rangements provisoires et flous, à peine plus efficaces que l'anarchie initiale.*

(Perec, [1985] 2003 : 161)

Prendre à bras-le-corps la problématique des esthétiques du numérique suppose de procéder à une lecture comparée des pratiques et des œuvres. C'est se prêter à une étude poétique, attentive aux formes et aux conceptions artistiques que celles-ci portent. L'examen, tout aussi centré soit-il sur des pièces actuelles, ne peut faire l'économie d'une certaine prise en charge de l'historicité des écritures. Dans la réflexion que nous proposons ici, consacrée à l'idée même de l'œuvre littéraire, une double dimension historique doit être rappelée.

L'œuvre littéraire, dans le contexte d'une fixation des processus et canaux éditoriaux, a gagné avec le XIX<sup>e</sup> siècle une stabilité et un caractère saisissable grâce à la forme du livre imprimé<sup>1</sup>. Qui plus est, le livre possède une force performative très grande à l'intérieur de cet écosystème de l'édition et de l'institution : publier un livre, pour un auteur, c'est affirmer qu'il s'agit là d'un projet d'écriture fermé, unique, autonome, dont la matérialité même du livre atteste de la complétude et de la fixité. Étudier les esthétiques du numérique, c'est d'abord prendre acte du rapport possible des œuvres sur support informatique avec cette conception (antérieure mais aussi contemporaine) de l'œuvre, modelée par la performance du livre.

Pénétrées par la culture numérique, les pratiques littéraires tendent à problématiser les paramètres de leur incarnation concrète. Ne reposant plus sur l'historique de vie consensuel du livre papier, ces nouvelles pratiques d'écriture se calquent sur les propriétés de leur support et tendent à réitérer leur processus d'élaboration, leur dynamique expérimentale. Pourtant, nous sommes déjà en mesure d'esquisser des étapes de l'existence de la littérature numérique, ce dialogue avec le support ayant

connu des déplacements significatifs. Historiquement, la première prise en compte des caractéristiques du support numérique conjugait les notions d'hyperlien et d'interactivité. Nombreux sont les théoriciens à s'être penchés sur l'importance de ces notions, et ce, dès les premiers balbutiements du Web (Aarseth, 1997; Murray, 1997; Douglas, 2000) jusqu'à aujourd'hui, à l'heure du Web 2.0 (Cauquelin, 2006; Bernstein, 2009; McIver Lopes, 2010). Le lien s'est révélé pour plusieurs créateurs un facteur décisif de rupture avec les modèles discursifs antérieurs, ouvrant explicitement sur l'idée de l'espace comme lieu d'exploration de la textualité. Était alors prônée, dans les hypertextes de fiction et les fictions arborescentes, la rupture de la rhétorique discursive, permettant ici une déstructuration narrative (engageant le lecteur à rétablir une cohérence actantielle), là une problématisation de l'autorité à travers cette interactivité offrant au lecteur une supposée part au travail de l'écriture<sup>2</sup>.

À ce premier temps de la littérature numérique succède<sup>3</sup> une époque davantage marquée par une polyvalence médiatique. Les œuvres plus récentes se décentrent du fanatisme de l'hypertextualité pour mieux engager une mobilisation large et diversifiée des moyens techniques offerts par le support numérique. Ce déplacement appelle ainsi la multiplication des médias, une capacité de mise à jour continue et une stratification historique du discours<sup>4</sup>. Marquées par une prise en compte avancée de la dématérialisation de l'œuvre littéraire, les pratiques littéraires numériques se développent autour d'une esthétique profondément définie par la diffraction des contenus et par leur hétérogénéité, tout autant que par un détachement de la fixité de ces contenus, rapport entre le texte et son support pourtant fortement conventionnalisé dans l'écosystème du livre. C'est à l'étude de cette transformation de l'idée d'œuvre que nous voulons contribuer par cette réflexion. Dans le contexte que nous venons d'esquisser, nous postulons que plusieurs œuvres d'écrivains actuels s'élaborent dans un double mouvement de diffraction des contenus et d'accumulation archivistique, mouvement qui vient ainsi estomper l'identité propre de chacun des projets littéraires et

artistiques au profit d'une saisie stratifiée et réticulée d'une œuvre-archive profondément mosaïquée<sup>5</sup>. Afin de montrer comment cette attitude à l'endroit de l'œuvre et de son inscription dans une démarche artistique plus générale de l'auteur tend à s'exprimer de façons parfois fort différentes, nous examinerons deux projets qui paraissent éclairer avec netteté ce déplacement.

François Bon, l'un des pionniers français du Web littéraire, a su moduler sa présence numérique au fil de différents projets, dont le site *Le Tiers Livre* constitue l'actuel point d'aboutissement. Décrire *Le Tiers Livre* comme un blogue n'est pas mentir, mais l'étiquette paraît bien insuffisante et surtout trop connotée. Rassemblant diverses lignes d'écriture, des tonalités variées, des zones d'archives imposantes, le site que François Bon a développé joue par ailleurs une fonction importante dans le processus littéraire, se plaçant à la fois comme un avant-texte global et le lieu de présence au monde de la figure auctoriale. Le flux de l'écriture est au cœur du projet – flux comme continuité à travers le temps, flux comme mouvement et processus originel de l'écriture littéraire. C'est la tension vive entre l'élaboration d'une œuvre à travers le temps et les rouages de l'écriture dans son perpétuel exercice qui sera l'objet de notre examen.

*Désordre* de Philippe De Jonckheere, par son exploration des possibilités de visualisation des contenus archivés dans une base de données numériques, nous permettra d'interroger la notion d'œuvre en tant que *processus*. D'une façon qui épouse naturellement certaines des propriétés des médias numériques, soit la *modularité*, la *variabilité* et l'*évolutivité* des contenus (Manovich, 2001), *Désordre* permet de repenser non seulement l'intrication de l'œuvre et de son support, mais également la notion même de texte. Alors que, de façon fortement sédimentée dans notre imaginaire pétri par la culture de l'imprimé, nous avons une conception de l'œuvre comme résultante d'un processus antérieur et complété, nous retrouvons avec la culture de l'écran des pratiques artistiques d'abord caractérisées par le mouvement qui les engendre. Ce mouvement, Philippe De Jonckheere en fait un moteur de création, réactivant sans cesse les contenus archivés en les

liant aux objets qui s'accumulent dans son *Désordre* au fil du temps. De fait, cette œuvre ne peut être pensée en dehors de la mise en scène du temps de création qu'elle offre. La temporalité y devient de façon métaphorique la matière même du texte, son tissu aux motifs singuliers. La mémoire, pensée selon une logique archivistique familière à Perec, qui est par ailleurs l'une des figures centrales de *Désordre*, devient le principe fondateur de l'œuvre. Guidés par l'hypothèse que le support numérique permettrait une représentation dynamique des phénomènes mémoriels en opposition avec le caractère fixé du support imprimé, nous tenterons de dégager les principes de cette mémoire mouvante et en constante élaboration.

C'est le dynamisme profond de ces deux sites-œuvres qui nous paraît décrire le plus efficacement leur esthétique même et leur ancrage dans la culture numérique. Aux antipodes des sites comme vitrines d'écrivains ou d'artistes, *Le Tiers Livre* et *Désordre* constituent des démarches créatives attachées aux singularités du numérique, de sa combinatoire fondamentale à sa temporalité «floutée» par un travail de diffraction des contenus.

#### LE TIERS LIVRE: UNE ÉCRITURE TRANSACTIONNELLE

*Et si la littérature retransmettait dans l'écart cette expérience même du monde, celle-ci se constitue directement, et en temps quasi réel, sur le support même où nous lisons. Ce n'est pas un fonctionnement neuf, Baudelaire l'a déjà analysé dans Le peintre de la vie moderne: mais il bouleverse la fonction même du récit ou de la fable, l'autorise à se propager dans le même temps réel, l'instance de publication devenant immédiate, au sein même du corps monde – et c'est l'ivresse de cette fluidité du langage, où il devient si facile aussi de se perdre. (Bon, 2010a)*

L'idée de cet arrimage entre expérience et médialité traverse constamment les textes que François Bon publie sur son «site» *Le Tiers Livre*, depuis sa création au tournant des années 2004 et 2005. Le terme «site» paraît bien avare de finesse pour saisir la nature et le rôle que cet ensemble numérique joue en regard de la production littéraire de son auteur. Lieu de

constitution et de transformation de l'écriture de François Bon, *Le Tiers Livre* est modelé et remodelé, jouant de la complexité discursive élaborée à travers le temps et au gré de projets hétéroclites. C'est à la construction d'une littérature comme transaction que l'on assiste: rapports avec le langage, avec le monde qui se modulent diversement, appropriations de la littérature par la lecture et par l'écriture conçues comme mouvements indifférenciés, circulations des textes, en phase avec les expérimentations courantes de diffusion numérique. Lieu d'existence de la parole littéraire, *Le Tiers Livre* joue un rôle déterminant dans la présence de l'auteur dans le milieu hybride de la littérature actuelle.

Conscient du potentiel de mise en réseau, à la fois des contenus et des gens dès l'invention du Web, François Bon a exploré diverses formules, à commencer par une page Web personnelle mise en ligne en 1997 (Bon, 2006a; 2010b), qui lui permet de médiatiser son activité comme écrivain (ainsi perçu par l'institution) et de poursuivre son engagement comme animateur d'ateliers d'écriture (par des liens, des textes, des suggestions de lecture). Il crée en 2001 le site *remue.net*, projet de diffusion sur la littérature française contemporaine. Rapidement transformé en structure associative, *remue.net* est un collectif d'auteurs qui l'occupe de 2001 à 2004, moment où il sent la nécessité d'un repli sur une démarche personnelle:

*[...] au bout de quatre ans à travailler en équipage dans remue.net, un certain plaisir à reprendre la barre d'un petit dériveur de régata en solo, retrouver le goût de la vague, et que ce qu'on met en ligne interfère directement avec l'écriture et le temps personnels, quand remue.net avait pris une dimension collective qui ne le permettait plus, du moins de cette façon.*

(Bon, 2006a)

Le dériveur se présente aussitôt sous deux visages: *Le Tiers Livre*, qui est le lieu principal d'expérimentation et qui demeure tel encore aujourd'hui, et *Tumulte*, un projet d'écriture quotidienne à échéance préétablie<sup>6</sup>. Ce cheminement est à l'origine de la formule actuelle du *Tiers Livre*: l'écriture de type blogue de *Tumulte* est venue se greffer au *Tiers Livre* d'abord défini comme version

améliorée des pages personnelles répertoriant des liens et présentant l'œuvre de l'auteur.

Le choix même du nom du site, *Le Tiers Livre*, est d'emblée révélateur. Non pas justifié explicitement dans un onglet du site selon l'usage courant (dans une page qui serait une forme d'«à propos de ce site»), ce choix s'explique par plusieurs allusions à Rabelais et à son œuvre. Au-delà de l'anecdote du lieu de vie qui leur est commun (la ville de Tours), c'est à la fois la puissance de la langue de Rabelais et le rôle joué par ce livre en particulier qui justifient cet emprunt. Langue et parole constituent le noyau central du *Tiers Livre* de Rabelais, comme Bon le rappelle lui-même en présentation de l'œuvre sur *publie.net* (2009):

*Alors un premier niveau de farce, récurrente, soit. Mais c'est à un déploiement complet de toutes les strates de la parole qu'on va assister, et selon son locuteur. La parole des livres, celles [sic] des horoscopes. La langue du rêve, et celle des poètes. Le muet, la sorcière. [...] Et, ultime «incohérence» du Tiers Livre, on décide, à l'exact milieu du livre, de s'en remettre au fou, on ne parlera plus que de folie, mais comme ledit fou on va le chercher à la cour du roi (tiens donc), il n'arrivera comme par hasard que pour clore le livre [...]. Alors choisissez: rien de facile, mais rien qui récompense autant. Livre à la fois le plus secret [...] et celui qui embarque le plus loin dans la naissance même de la fiction.*

Émergence forte de la fiction, malheureusement dans un livre relativement confidentiel, cet ouvrage évoque les mutations importantes de la société<sup>7</sup>, comme le numérique peut l'être aux yeux de Bon. Et il appelle donc une logique d'atelier, d'expérimentation, de déploiement lent et ouvert aux possibilités:

*Je me souviens en décembre 2004 d'un passage hôpital, et que cette idée du nom Tiers Livre me venait avec force pour dire, tout simplement: ceci, ce site Web, est un livre, une œuvre en développement par elle-même, et non pas la médiation du travail de Bon François, auteur. (2010b)*

Refus de la pure vitrine (même si, performativement, le site en est toujours une), déni d'une approche de l'écriture «en attendant»<sup>8</sup>: *Le Tiers Livre* se place, sous la gouverne de Rabelais assumant son incohérence et ses bouleversements, dans le numérique pour constituer un lieu de parole complexe.

La description de ce cheminement dépasse le simple historique. À travers ces choix et ces réorientations s'exprime une ligne «éditoriale» qui trouve à s'incarner dans la structure même du site. Trois principaux ensembles forment *Le Tiers Livre* de François Bon. Le «Tiers Livre» lui-même est le cœur du projet, actuellement étiqueté comme «blog|journal». À ses côtés figurent deux carnets, dits «Carnets du dedans» (associés aux projets d'écriture, de fiction) et «Le journal images» (rendant compte du rapport avec le réel, à la façon de chroniques<sup>9</sup>). Chacun de ces ensembles se scinde en différentes rubriques (six pour chacun des carnets, neuf pour «Tiers Livre»), lesquelles comptent un nombre variable d'entrées et parfois des sous-rubriques<sup>10</sup>. Cette complexité thématique, très sensible et manifeste, crée plusieurs zones où s'insèrent des discours aux tonalités différentes. Ce carnet pluriel impose pourtant une fonction, assez communément présente, d'intervention. Des rubriques comme «Tiers Livre/grognes & société» et «Carnets du dedans/haines, dédains, colères» relèvent de la polémique, de la prise de position, bien que la fictionnalité du propos soit plus affichée dans le deuxième ensemble. Selon une dynamique différente, les entrées sous «Le journal images/écrans mémoire» laissent une place prépondérante à l'image, à la photo, mais qui sert habituellement de déclencheur à un propos chargé idéologiquement ou axiologiquement, en lien avec le monde dans lequel évolue l'auteur. Ce monde, ce réel, François Bon en propose un portrait, faisant sienne la conception du réalisme en littérature, selon Perec, au point de donner à lire un large extrait de ce texte:

*[...] si la littérature crée une œuvre d'art, c'est parce qu'elle ordonne le monde, c'est parce qu'elle le fait apparaître dans sa cohérence, parce qu'elle le dévoile, au delà de son anarchie quotidienne, en intégrant et en dépassant les contingences qui en forment la trame immédiate, dans sa nécessité et dans son mouvement. (2010c)*

La saisie du monde est une forme de traduction et de mise à distance; intervenir à propos du réel, sur le réel, c'est donc faire œuvre de littérature.

Cette dimension d'intervention trouve également à s'exprimer à propos de la sphère artistique en

général, et plus particulièrement la sphère littéraire. Plusieurs rubriques y sont consacrées : « Tiers Livre/ateliers d'écriture », « Tiers Livre/auteurs & littérature », « Tiers Livre/Le livre & Internet », « Le journal images/Bibliothèques & librairies »..., avec pour effet de multiplier les angles sous lesquels l'écrivain défend une conception de la littérature, au sens large, mais aussi de l'écosystème du livre, de la littérature numérique et des auteurs importants à lire. La lecture régulière du *Tiers Livre* donne à saisir le combat quotidien mené par l'auteur, lequel souligne à grands traits le passage raté des éditeurs au numérique, l'aveuglement des écrivains par rapport à une institution littéraire moribonde et aux droits d'auteur, des aberrations administratives dans le financement de la culture<sup>11</sup>... Polémiste, François Bon s'est donné un porte-voix efficace, fondé sur un large lectorat fidèle et une rhétorique du ressassement des positions qu'il défend et explique sans relâche.

Le travail sur l'écriture appelle une plongée dans les possibilités mêmes du numérique, qui dépasse le simple discours sur cette réalité. Les « Carnets du dedans » rassemblent de telles propositions de façon variable depuis leur mise en place (en août 2009). Le choix éditorial de François Bon se poursuit donc par la démonstration des avenues ouvertes grâce au numérique. En témoigne le récent projet « Une traversée de Buffalo », où chacun des textes brefs s'inspire d'une vignette tirée de la vision aérienne de différentes villes industrielles américaines disponibles sur *Google Maps*. Réflexion et fabulation autour des singularités de la ville en Amérique du Nord, ce projet d'écriture accumule les séquences textuelles, enchaîne les images (Bon, 2010d). Cette projection dans la fiction, présentée telle, ne se comprend toutefois pas en dehors du travail de médiation du réel. Ainsi les « Carnets du dedans » se trouvent-ils ponctuellement appelés, par hyperliens, depuis les autres ensembles du site, que ce soit dans la continuité indissoluble entre les expériences réelles et les textes de fiction (la réelle visite de Buffalo par Bon évoquée à quelques reprises) ou à titre de preuve, d'illustration dans un texte plus essayistique, ce projet Buffalo étant justement convoqué depuis un article placé dans « Tiers Livre/grognes & société », intitulé « je suis Grec aussi » (Bon,

2010e), pour illustrer le délabrement typique des villes américaines<sup>12</sup>. La fiction se révèle un lieu de parole distinct de la prose d'idées, par le développement de sections autonomes, mais doit être vue comme l'un des modes, l'un des lieux de la parole qui se complexifie ainsi à travers le tout *Tiers Livre*.

L'ampleur de cette écriture Web, à la fois essai et fiction, à la fois discours intime et harangue publique, s'inscrit dans le temps et l'espace. Le procédé n'est pas nouveau ni original : François Bon tient un blogue, à la manière de milliers d'autres, blogue qu'il alimente à peu près quotidiennement depuis fin 2004. De ce point de vue, son écriture numérique répond aux caractéristiques du *genre*, à la différence près qu'il remet en question, problématise, dépasse plusieurs enjeux qui lui sont liés. Définie par l'antéchronologie de la présentation des contenus (les articles les plus récents apparaissant au haut/au début de la liste), la publication par blogue renouvelle continuellement ce qui est présenté au visiteur qui consulte le site<sup>13</sup>. La page d'accueil du *Tiers Livre* joue le rôle du relais des nouveautés associées aux différentes rubriques, de même que les trois fils RSS publicisent les entrées récentes des zones principales du site. Cette dynamique éditoriale exemplifie parfaitement la logique de flux que l'on associe au Web (idée que relaie Bon) : à l'écran se recomposent constamment des contenus, des liens, des articles modulés par la fuite en avant du temps et la variation des interfaces<sup>14</sup>. Si le flux caractérise bien l'expérience de lecture, la conséquence de cette machine emballée, du côté de l'auteur, est une forte accumulation de contenus<sup>15</sup>. Versant positif : le blogue rassemble en un support unique une diversité de textes, d'interventions, de notes, tout comme il est le lieu de stockage des lectures, des liens, des expériences. En témoignent, outre la rubrique « Tiers Livre/brèves & petites infos », ces « registres » (« Carnets du dedans/registre des activités »), rassemblant des articles eux-mêmes mis à jour sporadiquement, portant sur la vie numérique, les lectures, les écoutes ; des listes, des annotations, des commentaires sont accumulés, constituant une trace des parcours et expérimentations *circumnumériques*. La convergence des contenus, des écrits, des propositions d'un seul auteur caractérise avec force cette voûte



numérique. Versant négatif, que signale François Bon lui-même: le facteur temporel (comme signal de l'accumulation progressive) joue contre cette vertu. Sensible aux fonctionnalités des différents CMS des blogues<sup>16</sup>, il déplore que la plupart des auteurs négligent d'offrir des modes de navigation en profondeur:

*La forme devenue dominante des blogs s'enfoncé verticalement comme dans une fosse à bitume, enterrant à mesure ses propres contenus sous elle: c'est étrange à voir. Pas de thésaurisation d'ensemble, pas d'arborescence de travaux menés parfois sur des années: donnant primauté à ce bruit de la mise en ligne au quotidien, qui en fait en même temps l'outil le plus actif, comme on plaçait nos affiches autrefois, seau de colle à la main, en pleine ville (c'est peut être le plaisir nostalgique d'Internet, pour nous arrivés dans l'après 68?)...*

(Bon, 2007a)

Cet enfoncement, résultante de la course à l'actualisation des contenus, joue contre le blogue qui est son propre agent d'anéantissement.

Si le blogue, et *Le Tiers Livre* à plus forte raison, repose sur une consultation régulière de ses nouveautés (par la page Web ou par RSS), l'appréhension du projet global qu'il recèle est donc réalisable à travers le temps. Il demeure toutefois possible (et nécessaire) de relire cet ensemble stratifié. Outre la navigation dans les archives (par remontée temporelle), il existe deux modes complémentaires de consultation, que sont les liens et une arborescence structurée<sup>17</sup>. La dimension temporelle s'impose souvent comme caractéristique fondamentale des blogues, mais la présence des liens paraît tout autant définitoire<sup>18</sup>. L'écriture de François Bon dans *Le Tiers Livre* est émaillée de ces passages en gras, signal que ces mots appellent d'autres textes, d'autres pages. Si une part de ces liens conduit le lecteur hors du *Tiers Livre*, une part significative d'entre eux renvoie à des pages précédentes ou corollaires (à l'intérieur d'une même zone ou vers des pages des autres zones). Illustrations, compléments d'information, formulations antérieures d'une même idée, retour sur un site, une lecture, un événement signalé auparavant: les liens constituent une extension significative et signifiante, confirmant le rôle de relais associé à

l'écriture de Bon, à cette conception de la transaction instillée dans sa démarche Web<sup>19</sup>. D'une part, le geste d'écriture conduit l'auteur à suggérer, pointer, lier des contenus complémentaires; d'autre part, pour le lecteur, la consultation (aléatoire) de tous ces liens contribue à la «sérendipité» couramment associée au Web – forme de découverte heureuse et fortuite, dont l'auteur constitue ici un rouage privilégié. Il paraît important toutefois de ne pas considérer cette réticulation interne du *Tiers Livre* comme une pure manifestation du hasard; l'accumulation est contrôlée et balisée, ce dont rendent compte la structuration en rubriques et les rappels, sur chaque page, de ces liens thématiques. Cette base de données<sup>20</sup> repose sur une arborescence, à entendre littéralement (tel que vu plus haut) et métaphoriquement, liant selon Bon les livres et le site:

*Alors certainement je n'ai pas publié vingt et un livres, je n'ai jamais établi de compte de ce genre. Il y a une arborescence centrale, très mince, et sur chaque nœud de l'arborescence on revient, on complète. Et pour organiser son propre retour à ce centre arborescent, où sont les grandes forces, on dresse des ateliers, on expérimente en laboratoire.*

(Bon et Hesse, 2003: 4)

L'image développée ici n'est pas abusive, puisque la démarche d'écriture de Bon consiste à tisser sans relâche, à revenir sur des motifs d'obsession, à travailler à partir de matériaux privilégiés une réflexion sur le réel et sur la littérature. La stratification du *Tiers Livre* est non pas fossilisation, mais plutôt constante retraversée – des thèmes, des lieux. Établissant un «réseau de correspondances» (Saemmer, 2007: 120), proposant une «lecture où circuler»<sup>21</sup>, Bon combat constamment l'effet de fosse à bitume du blogue en réactivant des contenus précédents, que ce soit par auto-citation ou par récapitulatifs (listes de pages antérieures sur un même sujet), ce qui s'ajoute à la navigation par rubriques, constamment disponible de part et d'autre des articles. En phase avec l'intrication étroite que Bon soutient entre les gestes de lecture et d'écriture<sup>22</sup>, ce constant dialogue du site avec lui-même mobilise et met donc en relation les archives dont ne peut rendre compte la page d'accueil, archives qui sinon tombent



dans l'oubli. Dans cette revivification des racines de l'arborescence s'exprime un deuxième visage de l'arrière-boutique dont l'image est chère à Bon<sup>23</sup>: en plus de l'accès à l'atelier de l'écrivain, perçu de façon absolue, le site donne à lire les antécédents d'une parole qui s'exprime dans l'actualité. La lecture du *Tiers Livre* s'ancre dans ces mouvances internes qui réactivent le contenu au lieu d'en accuser la simple obsolescence.

L'œuvre que dessine *Le Tiers Livre* se conçoit difficilement en dehors de la dynamique qui la caractérise. Outre la mobilisation de contenus internes (pages antérieures) et externes (sites référencés), une forme de circulation est perceptible par les mouvements de l'écriture. Les escapades hors du créneau central illustrent bien la recherche du positionnement de cette écriture: des parties cachées du *Tiers Livre* émergent parfois, disparaissent soudain; des sites expérimentaux existent en parallèle (*oeilnoir.net*, *habakuk.fr*, *friche.net*, *ouvrez.fr...*); des ressources externes alimentent indirectement *Le Tiers Livre* (comme la chaîne vidéo du *Tiers Livre* sur YouTube, les comptes Facebook et Twitter de Bon); la publication de versions stabilisées de projets d'écriture Web (*Recherche d'un nouveau monde* et *La ville est ce cri*) et la réinjection dans le numérique d'œuvres « papier »<sup>24</sup>, toutes sur *publie.net*, assurent la circulation des textes de l'auteur. L'écriture se dessine ainsi dans le fil quotidien du temps, s'y attache et s'en extirpe à la fois, dans cette zone de transit et de transaction qu'est *Le Tiers Livre*:

*On nous demande de lire nos textes publiés, et qui sont des étapes désormais raidies dans notre propre passé, [on] nous demande l'effort de parler de notre travail, quand le meilleur de ce travail est forcément ce qui s'y présente en rupture d'avec l'intention, d'avec la parole.*

*Il faudrait que cette expansion au quotidien rende ceci visible. J'avais pour projet initial d'arrêter cette contrainte [écriture de Tumulte] au bout d'un an exactement, et d'en publier le résultat: peut être s'agirait il plutôt d'une nappe souterraine, indéfiniment prolongeable, indépendante du livre en cours, une sorte simplement de fixation mentale, contrainte sur soi à insérer dans l'écriture, ou rendre concrète par l'écriture, dès son intuition mentale, abandonnée sinon à la méditation, au regard, à la traverse, au carnet. (Bon, 2006b)*

Il y a donc une place centrale dans cette œuvre pour l'indéterminé, une ouverture à l'inattendu. Impossible de la saisir dans son projet, qui évolue avec la naissance et l'extinction de différents projets spécifiques, avec la réorientation du site en fonction des intérêts et des technologies disponibles. En ce sens, l'intentionnalité et la préméditation deviennent des paramètres obsolètes pour cette œuvre qui ne se cristallisera jamais vraiment – la passion de Bon pour Balzac apportant *in fine* la confirmation de cette impossibilité:

*Proust formule alors que ce qui rend vivant la logique de Balzac, c'est qu'elle n'est pas préméditée. Que la construction volontaire de l'œuvre, via les personnages récurrents, s'organise depuis l'état de fait de l'œuvre déjà publiée. D'où la question pour lui: comment construire logiquement une œuvre, sachant que cette logique ne sera forte que si elle est rétrospective?*

(Bon et Hesse, 2003: 3)

DÉSORDRE.NET:

LA MISE EN ŒUVRE DU DYNAMISME MÉMORIEL

*Nos existences sont des labyrinthes dont certains méandres sont communs à d'autres dédales empruntés par d'autres (pas toujours contemporains d'ailleurs). Ces réseaux sont amenés à s'intercroiser à l'envis, pourvu qu'on ait l'intelligence de s'y perdre. Sur la petite fenêtre lumineuse j'offrais enfin aux autres voyageurs ne serait ce qu'un infime pixel, qui s'éteindrait sans doute un jour, mais qui aujourd'hui brillait de toute sa fierté de nouvel arrivant. (De Jonckheere, 2001)*

L'idée même de désordre, confrontée à celle d'œuvre, soulève un paradoxe. L'œuvre, pourrait-on croire, implique toujours un travail de structuration, aussi retors soit-il. Ainsi, ce que nous offre *Désordre* de Philippe De Jonckheere, c'est évidemment non pas un désordre effectif – et l'on peut se demander à bon droit si une telle chose existe<sup>25</sup> –, mais plutôt l'expérience du désordre, l'un de ses effets, sa représentation. Et le numérique, c'est l'hypothèse que nous souhaitons soumettre à l'examen, permettrait une singulière représentation du désordre. Nous dégagions en introduction deux temps des écritures numériques, laissant entrevoir que le fanatisme de

l'hyperlien et de l'interactivité aurait laissé place, et ce, de façon marquée, à une exploration de la polyvalence des médias numériques. Ce phénomène, croyons-nous, appelle une perspective théorique sensible aux dessous de l'œuvre numérique, à savoir les bases de données qu'elle exploite. L'examen du *Tiers Livre* de François Bon ouvrait déjà sur cette perspective par l'idée d'accumulation, de listes et de récapitulatifs. Bien plus qu'un simple détail, il faut voir dans la base de données une authentique forme d'expression culturelle, que Manovich oppose par ailleurs au régime narratif des représentations :

*En tant que forme culturelle, la base de données représente le monde comme étant une liste d'éléments, et elle refuse d'ordonner cette liste. En revanche, un récit crée une trajectoire de causes à effets à partir d'éléments (événements) en apparence désordonnés. Par conséquent, la base de données et le récit sont des ennemis naturels. En compétition pour le même territoire de la culture humaine, chacun réclame un droit exclusif pour donner une signification au monde.*

(2001: 225; NT)<sup>26</sup>

Ce que Manovich suggère, pour faire suite à ce constat, c'est que les nouveaux médias, par les principes qui les régissent, offrent un support idéal pour la mise en place d'œuvres déployant un imaginaire de la base de données.

*En général, affirme-t-il, la création d'une œuvre sur un nouveau média peut être comprise comme étant la construction d'une interface de visualisation d'une base de données. (Ibid.: 226; NT)<sup>27</sup>*

*Désordre* de Philippe De Jonckheere incarne un tel imaginaire de la base de données, principalement en élaborant au fil du temps une réflexion sur la mémoire et l'expérience du quotidien. Ce site, en ligne depuis 2001, est le lieu où l'artiste dépose divers projets de création : carnet de notes, textes littéraires, photographies, dessins et hommages à certains classiques s'y côtoient. Il remplit d'abord une fonction d'archivage. Cependant, ce qui fait la singularité de la démarche de Philippe De Jonckheere, c'est le souci de lier entre eux les milliers de fichiers<sup>28</sup> déposés sur le site au fil du temps. Cette liaison des contenus, qui ne semble répondre à aucune logique

bien définie, épouse en quelque sorte le principe de la réminiscence proustienne et induit un mode de lecture où l'expérience de l'internaute tient bien davantage de la dérive que de la navigation. La réminiscence, chez Philippe De Jonckheere, n'est plus uniquement un phénomène mental ; elle est figurée, de façon tangible, comme étant une errance dans le fatras des archives qui représentent la mémoire. Des souvenirs d'événements personnels et collectifs, aussi bien que des œuvres forment ensemble des mosaïques, des agencements mouvants où de nouvelles ramifications sont toujours susceptibles de surgir au détour de l'écriture. On comprend sans peine, à fréquenter ce site, qu'il s'agit d'abord et avant tout d'une expérimentation sur les possibilités de visualisation des contenus archivés et des liens qui les unissent.

Ce phénomène de réactualisation des objets archivés s'incarne par exemple dans l'écriture quotidienne du « Bloc-notes du désordre » (De Jonckheere, 2010a). Ainsi, à l'entrée du 30 juin 2010, De Jonckheere confie avoir repris contact avec son ancienne analyste. En accompagnement du texte se trouve une image animée, composée de plusieurs photographies agencées en une séquence temporelle, où l'on peut observer la circulation automobile dans une ville, en plongée, laissant supposer que les photographies ont été prises du bureau de l'analyste :

*Je viens de reprendre contact avec mon ancienne analyste. Le besoin de faire le point sur mes dernières interprétations, [m]'assurer qu'elles ne relevaient pas de l'analyse sauvage ou même de ce que j'appelle habituellement la psychologie de comptoir. En sortant du cabinet de mon analyste, je monte ficelle au septième étage où je retrouve avec plaisir la vue panoramique sur le carrefour de la Croix de Chavaux à Montreuil. Et tandis que je me livre à cet **ancien rituel photographique**, je ressasse à propos de l'opportunité, ou non, d'entammer [sic] une nouvelle analyse.<sup>29</sup>*

(De Jonckheere, 2010b)

Cet agencement est tout à fait symptomatique de la réticulation qui caractérise *Désordre*. L'écriture du quotidien, qui joue de la tension entre l'intimité et l'écriture publique jusqu'à verser parfois dans l'extimité (Tisseron, 2001), est l'occasion d'incessantes

réactualisations des contenus archivés. Ce faisant, les divers objets artistiques contenus dans le site acquièrent un certain statut référentiel; il s'agit non plus tant d'œuvres autonomes que de bribes dont la signification est à chercher dans les lacis de la mémoire numérisée qu'est *Désordre*. Se souvenir, semble nous dire l'auteur, c'est d'abord tisser des liens. La sédimentation des expériences du quotidien, au fil des entrées sur le blogue qu'est le « Bloc-notes », s'effectue en se greffant à des strates de passé. Dès lors, ce qui fait de ce site une œuvre qui table sur l'expérience du temps, c'est notamment cette manœuvre, rendue techniquement possible par le média numérique, qui consiste à lier différents projets échelonnés dans le temps. Et c'est la nature numérique de ces objets qui permet une telle modularité, qui s'explique par l'autonomie des objets numérisés dans les bases de données. Cette possibilité technique d'afficher en agencements visuels divers les contenus archivés n'est pas à négliger, puisqu'elle est au cœur de cette poétique de la diffraction de l'œuvre que l'on remarque dans plusieurs pratiques artistiques sur support numérique.

Ainsi, la notion d'œuvre dynamique, que nous opposons à l'œuvre fermée de la culture imprimée, trouve un moyen d'expression tout naturel grâce aux propriétés du numérique. Samuel Archibald (2009: 90) insiste avec justesse sur l'intrication de la pensée et des techniques qui en rendent l'expression possible. L'exemple de la représentation de la mémoire, dans *Désordre*, rend probante l'indissociabilité du média et du message qu'il porte. Poussée à son expression la plus radicale, la modularité des contenus archivés sur un site Web peut donner lieu à une représentation aussi protéiforme que l'est la page d'accueil de *Désordre*. Chaque projet, représenté par une image qui entretient avec lui un rapport métonymique, peut se retrouver à n'importe quel endroit sur la surface de la page d'accueil. Ce procédé de déplacement des contenus permet la mise en place d'une authentique table des matières mouvante, et en cela épouse parfaitement le projet d'une représentation cinématique du désordre. L'internaute peut recharger la page d'accueil autant de fois qu'il le souhaite, il

sera toujours confronté à de nouveaux agencements, dont la quantité est incommensurable.

Un retour sur l'historique des différentes pages d'accueil de *Désordre* est instructif quant à la généalogie du dynamisme que l'on y constate aujourd'hui. Dans la section du site intitulée « Comment j'ai amplement merdé dans la réalisation de ce site » (2009a), Philippe De Jonckheere présente les différentes formes que son site a adoptées au fil du temps. Mieux, ces versions y sont archivées, grâce auxquelles l'internaute peut expérimenter les diverses interfaces de visualisation qui ont permis la navigation dans *Désordre* depuis sa création. Ce qu'on y constate, c'est d'abord l'étonnante proximité des premières variantes avec les principes de la tabularité du livre imprimé. La première version, dont l'auteur affirme qu'elle « ressemblait à tout ce [qu'il] n'aime pas qu'un site soit » (De Jonckheere, 2006b), propose une liste de quelques projets dans ce qu'il convient d'appeler une simple table des matières. Avec le temps, les interfaces de visualisation des contenus du site se sont complexifiées, jusqu'au 22 novembre 2005, où le site trouva une forme stable, qu'il garda jusqu'en 2009. Cette version de 2005 (De Jonckheere, 2009b) offre une carte où sont représentées, à l'aide de croquis, les différentes parties de *Désordre*. Celles-ci sont reliées par d'innombrables flèches qui laissent entrevoir le dynamisme du site, où les liens qui ordonnent les parties en un tout sont si nombreux, chaotiques, qu'ils induisent paradoxalement une impression de désordre. D'ailleurs, le commentaire de Philippe De Jonckheere à propos de cette carte ne laisse planer aucun doute quant à ses visées ironiques :

*Savez vous?, mais il se trouve des gens pour râler contre le désordre de ce site, un comble!, mais j'ai tout de même décidé de les écouter (un peu), j'ai donc changé la page d'accueil qui accessoirement sert aussi de plan du site. À vrai dire je ne suis pas certain que cela ne finisse pas par rajouter un peu de confusion.* (De Jonckheere, 2009a)

On le comprend sans peine en observant l'évolution de *Désordre*, les efforts déployés par son auteur sont tous dirigés vers une expérience de navigation sans cesse plus déroutante, complexe, s'appropriant les possibilités de classement des objets numériques dans

une base de données en vue d'induire l'égarément de l'internaute. Cette poétique du numérique, oserions-nous affirmer, participe également d'une logique du détournement, dans la mesure où l'utilisation la plus répandue des bases de données sur le Web consiste précisément à ordonner les contenus et à développer des outils servant un repérage plus aisé et plus intuitif. L'absence de moteur de recherche sur *Désordre* est conséquente de cet objectif visant à désorienter l'internaute. La généalogie de *Désordre*, telle qu'elle se présente, c'est-à-dire en conservant en ligne ses états antérieurs et en les intégrant telles des poupées gigognes, ne participe pas davantage à une volonté d'éclaircissement. Au contraire, il s'agit bien là d'une multiplication des portes d'entrée proposées au lecteur. L'œuvre ici n'est pas seulement diffractée; elle se présente en de multiples dédoublements temporels où, de façon spéculaire, chaque état ultérieur se souvient du précédent, traînant avec lui les traces du passé jusqu'à l'état *présent* par excellence, celui de l'affichage des contenus à l'écran d'ordinateur. L'archivage, tel qu'il se pratique dans *Désordre*, sert non pas une représentation limpide du passé, fixé une fois pour toutes et accessible à loisir, mais bien une conception de la mémoire individuelle marquée par une accumulation d'objets dans un réseau de sens qui ne peut que se complexifier au fil du temps en un jeu de renvois incessants.

La représentation de la mémoire proposée par *Désordre* ne se limite pas à la stratification et à la réticulation des différents contenus personnels archivés sur le site. L'œuvre inclut également dans cette logique la mémoire des œuvres avec lesquelles l'artiste se sent certaines affinités et, ce faisant, offre une représentation de filiations qui sont littéralement absorbées par l'œuvre. Bien que les exemples de ce procédé soient nombreux dans le site, le plus probant demeure sans doute la section intitulée «La très petite bibliothèque» (De Jonckheere, 2005). En aboutissant dans cette section, le lecteur a l'occasion de naviguer dans différentes photographies des livres d'une bibliothèque. En cliquant sur une photographie des tomes de *À la recherche du temps perdu* de l'édition de la NRF, il accédera à une autre photographie sur laquelle sont représentés les mêmes ouvrages

en édition de poche, truffés de signets qui laissent entrevoir l'importance de Proust dans l'imaginaire de l'auteur. Les représentations de la bibliothèque donnent clairement à voir que les livres y sont déposés dans les rayons sans ordonnancement précis, ce qui invite à croire que le *Désordre* numérique de Philippe De Jonckheere est une duplication du désordre bien réel de sa bibliothèque personnelle. À ce propos, le fait qu'on y trouve un exemplaire de *Penser/Classer* de Perec n'a rien d'innocent, puisque l'auteur partage avec ce dernier l'intérêt qu'on lui connaît pour la mémoire et la classification.

Un projet illustre à merveille cette filiation avec Perec et la façon avec laquelle il s'intègre dans la logique de *Désordre*. Le projet «Tentative d'épuisement de *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien* de Georges Perec» (De Jonckheere, 2010c) constitue à la fois un exercice de valorisation et de mise à l'avant-plan de la filiation patente de *Désordre* avec l'imaginaire de Perec et une appropriation du texte où celui-ci est incorporé à la logique réticulaire de l'œuvre entière. Reproduisant le texte intégral de Perec, Philippe De Jonckheere a hyperlié de nombreux mots de sorte qu'ils renvoient à différents sites Web correspondant à la réalité décrite. La remédiatisation, ici, n'implique pas seulement le passage du texte du média imprimé au média numérique; elle épouse également la logique qui s'impose à ce dernier, à savoir la possibilité de liaison des contenus et la coprésence de plusieurs médias d'expression. Bien plus, il y a là une forme de phagocytose: en s'appropriant le texte de Perec, De Jonckheere s'arroge également le droit de décontextualiser des sites Web *a priori* extérieurs à *Désordre*, en modifiant du coup leur signification première. Ce type de déplacement et d'appropriation des contenus fait la lumière sur la porosité du numérique. Bien que chaque site puisse être considéré en tant qu'entité autonome, il n'existe pas, comme c'est le cas avec la culture imprimée, de frontière tangible entre les objets. Ultimement, la dynamique d'accumulation de *Désordre* pourrait bien faire en sorte qu'il s'y tisse des liens vers l'ensemble du Web. Perspective toute borgésienne, sans doute, mais qui permet de comprendre un trait fondamental de cette œuvre, à savoir l'imaginaire de la base de données

dont elle témoigne, son évolutivité marquée tant par la modularité des contenus que par leur variabilité.

Ce mouvement qui semble pousser *Désordre* à absorber les œuvres d'autres auteurs, de même que des sites Web, ne s'arrête pas à l'incorporation de données. *Désordre*, d'un certain point de vue, absorbe tout, et c'est précisément cela qui en fait un désordre. Ainsi, Philippe De Jonckheere emprunte non pas seulement un texte à Perec, mais également ses procédés. Le projet «Pola journal» (1999), où il a consigné son quotidien à raison d'un polaroid par jour, du 11 mai 1998 au 11 mai 1999, est largement tributaire du projet perecquien d'une saisie «[du] banal, [du] quotidien, [de] l'évident, [du] commun, [de] l'ordinaire, [de] l'infra-ordinaire» (Perec, 1989: 121), en plus d'annoncer pareil projet chez François Bon, sous une version textuelle, avec *Tumulte*. À l'inverse, et c'est particulièrement sensible depuis l'élection de Nicolas Sarkozy à la tête de la République française, le 16 mai 2007, *Désordre* inclut une importante critique politique. À partir de cet événement, et durant un certain temps, les internautes devaient indiquer pour qui ils avaient voté, et seule la «bonne» réponse (Royal) permettait l'accès au site. Par la suite, les photographies détériorées de Sarkozy se sont accumulées sur la page d'accueil, laissant clairement entendre le mécontentement de l'auteur<sup>30</sup>.

À ces deux exemples antagonistes de l'ordinaire et du politique se greffent une foule de modulations, allant des représentations de la vie privée, en passant par la mise en ligne de casse-têtes, objets qui entretiennent un évident rapport métonymique avec *Désordre*, et d'innombrables mises en abyme où il est possible d'observer *Désordre* depuis une photographie de l'ordinateur personnel de l'auteur, ou encore une représentation complète du bureau de son système d'exploitation, permettant momentanément à l'internaute de scruter l'œuvre à partir du point de vue du créateur, installé devant son écran.

On l'aura vu, le dynamisme de *Désordre* est largement redevable des propriétés du média qui l'accueille. La réaction instantanée à l'élection de Sarkozy, à même l'œuvre, donne à voir à quel point le numérique permet la conception d'une œuvre

ouverte, d'une œuvre qui incorpore ce qui l'approche, mais qui se laisse également modeler par le cours des événements. L'archivage, qui est la matière même de l'œuvre, y occupe une fonction fondamentalement autoréflexive: non seulement agit-elle en tant que représentation de la mémoire, mais elle en vient également, oserions-nous dire, à se souvenir de ses propres élans mémoriels. Cette œuvre spiralée, en poussant sa logique d'incorporation du monde jusqu'au bout, va même jusqu'à refuser le fameux «404 Not Found» qui surgit dans les navigateurs Web lorsqu'une URL erronée est saisie dans la barre qui accueille les adresses. En effet, plutôt que de mettre un terme à l'expérience de navigation, une telle *erreur* provoque plutôt l'apparition d'une page sur laquelle est inscrit «URL Not Found» (De Jonckheere, 2006c). Par la suite, une fenêtre intempestive surgit à l'écran, relançant la navigation dans *Désordre* de façon aléatoire. Et simultanément, nous entendons un enregistrement de la célèbre réplique de HAL 3000, le super ordinateur de 2001. A *Space Odyssey*, qui lance avec ironie: «I'm sorry Dave, I'm afraid I can't do that». Non, on ne sort pas comme on veut d'un désordre qui, à force de s'étendre, instaure un ordre duquel rien n'est exclu.

\* \* \*

[...] en tout cas il n'est pas mauvais que nos bibliothèques servent aussi de temps à autre de pense bête, de repose chat et de fourre tout.

(Perec, 2003: 42)

L'examen des deux sites-archives que sont *Le Tiers Livre* et *Désordre* confirme avec force cette hypothèse de Lev Manovich portant sur la dimension culturelle de la base de données. Œuvres profondément modelées par le support numérique qui les accueille, ces sites offrent une expérience singulière de cette conformation. Chez François Bon, tout *Le Tiers Livre* constitue une base de données, avec ses éléments et sa structure; le fonctionnement même de l'écriture amène à la consulter, à la mobiliser, à la déhiérarchiser temporellement par le travail de réactivation de contenus autrement fossilisés. Dans le site de



Philippe De Jonckheere, l'accumulation appelle la problématisation de la dimension mémorielle de même que l'épreuve de l'ordre, jouée et expérimentée sous plusieurs aspects; ces questions sont neutralisées, avec pour conséquence de déplacer l'idée d'archive. La notion d'œuvre, corollairement, est passée à l'estompe: en tissant une disparate d'éléments, une production diffractée, ces sites constituent des œuvres plus dynamiques que toute production imprimée, mais surtout se démarquent par l'absence de finitude et d'horizon déterminé. L'adjonction de l'image, de la photographie, geste commun chez Bon et chez De Jonckheere, vient enrichir l'écriture (comme déclencheur, comme accompagnement) en diversifiant les supports et en constituant une matière à fabulation singulière. Cette photographie, rarement à visée objective ou informative mais plutôt ancrée dans l'expérience, entrouvre les œuvres sur une dimension intime, dimension également accessible par une création littéraire perceptible dans ses rouages et ses tâtonnements. L'arrière-boutique est meublée des scories du processus de l'écriture, soulignant autant des spécificités personnelles des auteurs que leur mode singulier d'appropriation des technologies. Des fourre-tout comme Perec les aimait, des fourre-tout qui habitent le numérique et qui font sens dans le contexte de cette culture qui les accueille.

\* Tous les documents en ligne cités dans cet article ont été consultés le 2 février 2011.

## NOTES

1. Arrêté dans un état donné lors de sa publication et sa diffusion, circonscrit matériellement, le livre comme objet permet à l'œuvre d'exister sous une forme fixe, reproductible (la littérature étant une pratique allographique, nous signale Nelson Goodman ([1990] 2005), parce que stable bien qu'idéelle, virtuelle).
2. L'exemple canonique étant de ce point de vue la thèse du lecteur-comme-auteur (Joyce, 1991 : § 14).
3. Cette succession (et la chronologie qu'elle dessine) n'est pas l'objet de notre démonstration; il faut y voir davantage une tentative de saisie des déplacements qu'un balisage strict propre à une historiographie de la littérature numérique (qui reste à poursuivre, dans le sillage des efforts de N. Katherine Hayles [2008], par exemple).
4. En accord sur ce dernier point avec la piste ouverte par Lev Manovich (2001) sur la présence significative des bases de données au sein des nouveaux médias.

5. Les pratiques littéraires conventionnelles sont en phase, jusqu'à un certain point, avec les expérimentations numériques – la présence imposante d'œuvres éclatées ou marquées par le multiple en littérature contemporaine en témoigne assez fortement. C'est pourquoi nous recourons à la notion de diffraction pour tenter de saisir ce travail poétique de représentation du réel dans une poétique de l'éclatement. À titre de prolégomènes pour un examen comparatif des pratiques diffractées, voir Audet (2010).

6. Dans une entrevue où il dit ne pas s'imposer de contrainte d'écriture, Bon concède que « La seule exception, ça a été [son] livre *Tumulte*, avec pendant un an, du 1<sup>er</sup> mai 2005 au 1<sup>er</sup> mai 2006, une contrainte d'écriture quotidienne, publiée en ligne. Ça [lui] a permis de découvrir des zones imprévues, en particulier côté fantastique » (Bon, 2010c). Dominique Dussidour note le caractère à la fois exploratoire et contraint du projet: « *Tumulte* n'est pas le journal d'un écrivain, n'est pas le récit d'une année de travail. C'est le projet d'écrire un "livre fait tout entier d'histoires inventées et de souvenirs mêlés, ces instants de bascule dans l'expérience du jour et des villes, écriture sans préméditation et immédiatement disponible sur Internet" » (Dussidour, 2006).

7. « Dans la grande éclosion du seizième siècle, avec l'irruption de la lentille optique, qui démultiplie soudain le plus petit et rapproche l'éloigné, la mutation est indivisible, entre ce qui concerne la pensée et la réalité, la fable et le connaître. Si Rabelais me fascine, c'est aussi pour cela: on est avant une mutation majeure, juste au bord, on sait que tout ce qu'on [peut] penser et connaître du corps, de la matière, du ciel, des nombres ou du temps n'est que fable insuffisante, et pourtant on n'a rien à mettre à la place. Rabelais s'y jette par la fiction, il y invente des îles » (Bon, 2000).

8. C'est ainsi qu'Alexandra Saemmer désigne l'attitude des écrivains qui publient en ligne en attendant une publication papier ou à défaut de celle-ci: « Derrière les projets d'écriture en ligne se dessine souvent le rêve de faire "œuvre". Qui dit œuvre pense pourtant livre. Certains auteurs optent pour une publication en ligne "en attendant", dans l'espoir de se faire repérer par un éditeur papier » (Saemmer, 2007: 111).

9. C'est une lecture possible du nom du dossier hiérarchique lisible dans l'adresse de cette section: « krnk » (même si François Bon prétend plutôt que c'était à l'origine un emprunt au code de transmission satellite [2011: 33]). Prendre note qu'au moment de la rédaction de l'article, la section « Le journal images » s'intitulait encore « Carnets du dehors » (des changements de titre de rubriques de la sorte survenant sporadiquement).

10. Par exemple: « Tiers Livre / brèves & petites infos » compte 621 articles; « Carnets du dedans/observation de soi et du monde » en compte 25; « Le journal images/paysages monde »: 108. L'ancienneté des rubriques explique en partie le volume disparate d'entrées de l'une à l'autre, sans compter l'intérêt de la thématique pour l'auteur. En date du 20 juillet 2010, « Tiers Livre » comptait près de 2 000 entrées; « Le journal images » près de 1 000 et « Carnets du dedans » un peu plus de 100 (merci à François Bon pour l'accès administrateur).

11. À titre d'exemple, respectivement: « Gentil message aux éditeurs » (Bon, 2009a), « Internet & rémunération des auteurs » (Bon, 2009b) et « Fin de la Direction du livre et de la lecture » (Bon, 2009c).

12. Sur ce lien intime entre villes et littérature, voir l'analyse de textes numériques de Bon proposée par Mahigan Lepage (à paraître).

13. Avec près de 3 100 articles publiés depuis la mise en ligne du *Tiers Livre* (sans compter les entrées quotidiennes du projet *Tumulte* et divers autres projets), le rythme de publication Web de Bon se situe à une moyenne de 1,5 article par jour.

14. «[O]r, que lisons-nous, et comment lisons-nous sur écran? axiome: n'est plus possible à aucun de nous de dissocier les logiques de flux (ce



qui se recompose tous les jours sur l'écran) et les logiques fixes (archives de journaux, bibliothèques numériques)» (Bon, 2008).

15. « Les weblogs sont sériels et cumulatifs, et les lecteurs ont tendance à en lire peu à la fois, revenant quelques heures, jours ou semaines plus tard pour lire des entrées écrites depuis leur dernière visite. Cette structure sérielle, épisodique, s'apparente à celle que l'on retrouve dans les romans épistolaires et les journaux intimes, mais contrairement à ceux-ci le weblog est ouvert, ne se clôturant que lorsque l'auteur n'a plus envie d'écrire » (Walker, 2005: 45; notre traduction [NT]).

16. Les logiciels générant les blogues sont des *Content Management Systems* (CMS); parmi les plus connus, signalons WordPress, Drupal, Typo3 et SPIP, ce dernier étant celui qu'utilise Bon.

17. Alexandra Saemmer propose le terme de « toposyntaxe » pour désigner cette prise en charge de l'espace des écritures (2010: 256). Son article, dans sa version orale présentée en colloque en 2007, est d'ailleurs le premier examen substantiel de l'écriture numérique de François Bon.

18. « Les blogues reposent sur le principe du lien, établissant des connexions entre des questions apparentées » (Walker, 2008: 1; NT).

19. À cette manifestation il faut également ajouter le choix de Bon d'ouvrir ses articles aux commentaires, souvent nombreux, lesquels prennent la forme d'extensions poétiques et fictionnelles dans le « Journal images » et les « Carnets du dedans ».

20. « Plus qu'un récit hypertextuel, *Tumulte* et le blogue/journal sur *Le Tiers Livre* sont des récits "bases de données". Chaque fragment est rangé dans une catégorie qui s'affiche en haut à droite, entre crochets. Cinq fragments appartenant à la même catégorie sont proposés à la lecture au moyen de leurs titres hyperliés » (Saemmer, 2007: 119-120).

21. Dominique Dussidour, à propos de *Tumulte* (2006).

22. À titre d'illustration, la réflexion proposée sur la démarche de Karl Dubost (Bon, 2010f).

23. « Pour mon premier site, j'avais pour métaphore la vitrine de mon ami luthier. Il y met un moule, un fragment de bois brut, un vieil instrument racheté avant restauration. On sait qu'on a affaire au luthier, rien ne trouble la discrétion de ce qui se passe dans l'atelier. Mais vite on a franchi la vitrine, maintenant on entre directement dans l'atelier. Le travail au jour le jour, les esquisses, les chantiers, les outils. Par exemple, on peut visiter ma bibliothèque, on peut assister à mes lectures, suivre mes ateliers d'écriture. Dans la vie, je n'en fais pas plus que les autres auteurs, juste: qui veut pousser la porte voit ce qui se passe » (Bon, 2007b).

24. À l'heure actuelle: *L'Enterrement, Dans la ville invisible et Autoroute*.

25. Henri Bergson souligne par exemple que la pensée fonctionne toujours de façon à ordonner les choses: « Le désordre est simplement l'ordre que nous ne cherchons pas. Vous ne pouvez pas supprimer un ordre, même par la pensée, sans en faire surgir un autre » ([1934] 1969: 61).

26. « As a cultural form, the database represents the world as a list of items, and it refuses to order this list. In contrast, a narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). Therefore, database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world ».

27. « In general, creating a work in new media can be understood as the construction of an interface to a database ».

28. Selon les dernières statistiques offertes par l'auteur sur le site, soit le 6 décembre 2004, *Désordre* contient « 24 188 fichiers regroupés dans 614 dossiers et sous-dossiers et pèse 906 megs ». On peut supposer que, aujourd'hui, le nombre de fichiers soit encore plus imposant (De Jonckheere, 2009a).

29. Les mots en caractère gras, dans les citations tirées de *Désordre*, sont des hyperliens. Dans le cas présent, ils renvoient au projet *Stridence*

(De Jonckheere, 2006a), qui est une série de photographies animées, semblables à celles qui accompagnent le texte cité.

30. À ce propos, on consultera avec profit le texte intitulé « extreme\_droite.txt » (De Jonckheere, 2008).

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- AARSETH, E. [1997]: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- ARCHIBALD, S. [2009]: *Le Texte et la Technique: La lecture à l'heure des médias numériques*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres essais ».
- AUDET, R. [2010]: « Roman éclaté ou diffraction narrative et textuelle? Repères méthodologiques pour une poétique comparée », *Voix et images*, vol. XXXVI, n° 1, automne, 13-26.
- BERGSON, H. [(1934) 1969]: *La Pensée et le Mouvant. Essais et conférences*, Paris, PUF, coll. « Bibliothèque de philosophie contemporaine ».
- BERNSTEIN, M. [2009]: « Into the Weeds », dans M. Bernstein et D. Greco (dir.), *Reading Hypertext*, Watertown, Eastgate Systems, 1-14.
- BON, F. [2000]: « Comment vivre sans inconnu devant soi? », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/IMG/rtf/BNFSciences.rtf>;
- [2006a]: « Où en sont les pionniers du Net », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article69>;
- [2006b]: « Le tumulte comment pourquoi » [archive de la page du projet *Tumulte*, sur *Le Tiers Livre*, maintenant inaccessible], archive.org. En ligne: <http://Web.archive.org/Web/20080405125622/www.tierslivre.net/livres/tumulte/spip.php?article1>;
- [2007a]: « L'Internet comme fosse à bitume », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article749>;
- [2007b]: « L'écran et le livre », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article253>;
- [2008]: « Créer son journal interactif », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article1340>;
- [2009a]: « Gentil message aux éditeurs », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article1983>;
- [2009b]: « Internet & rémunération des auteurs », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article1865>;
- [2009c]: « Fin de la Direction du livre et de la lecture », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article1949>;
- [2010a]: « Le livre est ce qui supporte l'écriture », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article2024>;
- [2010b]: « 12 ans de Web à chaque seconde », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article2050>;
- [2010c]: « Georges Perec | Pour une littérature réaliste », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article2011>;
- [2010d]: « Bon, Pifarely | une traversée de Buffalo », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article2116>;
- [2010e]: « Je suis Grec aussi », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article2124>;
- [2010f]: « De la lecture comme création », *Le Tiers Livre*. En ligne: <http://www.tierslivre.net/spip/spip.php?article2163>;
- [2011]: *Après le livre*, publie.net. En ligne: <http://www.publie.net/fr/ebook/9782814504103/apres-le-livre>.
- BON, F. et T. HESSE [2003]: « Pas besoin de la notion d'œuvre. Entretien pour la revue *L'Animal* », *Le Tiers Livre*. En ligne: [http://www.tierslivre.net/spip/IMG/pdf/FBTH\\_Animal.rtf.pdf](http://www.tierslivre.net/spip/IMG/pdf/FBTH_Animal.rtf.pdf).
- CAUQUELIN, A. [2006]: *Fréquenter les incorporels: contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, PUF, coll. « Lignes d'art ».
- DE JONCKHEERE, P. [1999]: « Pola journal », *Désordre*. En ligne: [http://www.desordre.net/photographie/polaroid/pola\\_journal/pola\\_journal.html](http://www.desordre.net/photographie/polaroid/pola_journal/pola_journal.html);
- [2001]: « Comment j'en suis arrivé à un tel désordre », *Désordre*. En ligne: <http://www.desordre.net/desordre/intro.htm>;

- [2005]: « La très petite bibliothèque », *Désordre*. En ligne : <http://www.desordre.net/textes/bibliotheque/index.htm> [datation établie par les informations des fichiers source accessibles];
- [2006a]: « Stridence », *Désordre*. En ligne : [http://www.desordre.net/bloc/images/videos/croix\\_de\\_chavaux/index.htm](http://www.desordre.net/bloc/images/videos/croix_de_chavaux/index.htm) [datation établie par les informations des fichiers source accessibles];
- [2006b]: « Sommaire sommaire », *Désordre*. En ligne : [http://www.desordre.net/labyrinthe/divers/sommaire\\_sommaire\\_entier.html](http://www.desordre.net/labyrinthe/divers/sommaire_sommaire_entier.html) [datation du fichier reconstitué pour archive];
- [2006c]: « Ceci n'est pas une pipe [404] », *Désordre*. En ligne : <http://www.desordre.net/accessoires/404ter.html> [datation établie par les informations des fichiers source accessibles];
- [2008]: « extreme\_droite.txt », *Désordre*. En ligne : [http://www.desordre.net/bloc/extreme\\_droite/index.htm](http://www.desordre.net/bloc/extreme_droite/index.htm);
- [2009a]: « “Comment j'ai amplement merdé dans la réalisation de ce site” », *Désordre*. En ligne : [http://www.desordre.net/labyrinthe/versions/versions\\_du\\_desordre\\_entier.html](http://www.desordre.net/labyrinthe/versions/versions_du_desordre_entier.html);
- [2009b]: « Désordre, plan » [le titre est variable selon les chargements de la page], *Désordre*. En ligne : <http://www.desordre.net/plan.htm>;
- [2010a]: « Le bloc-notes du désordre », *Désordre*. En ligne : <http://www.desordre.net/blog/>;
- [2010b]: « Mercredi 30 juin 2010 », *Désordre*. En ligne : <http://www.desordre.net/blog/?debut=2010-06-27#2545>;
- [2010c]: « Tentative d'épuisement de *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien* de Georges Perec », *Désordre*. En ligne : <http://www.desordre.net/textes/bibliotheque/auteurs/perec/saint-sulpice.html> [datation établie par les informations des fichiers source accessibles, les premiers datant de 2005 et des modifications ayant été apportées jusqu'en 2010].
- DOULAS, J. Y. [2000]: *The End of Books – Or Books Without End? Reading Interactive Narratives*, Michigan, The University Press of Michigan.
- DUSSIDOUR, D. [2006]: « “Les livres nous accompagnent même dans nos chutes” (François Bon) », *remue.net*. En ligne : <http://remue.net/spip.php?article1987>.
- GOODMAN, N. [(1990) 2005]: *Langages dans l'art : une approche de la théorie des symboles*, trad. de J. Morizot, Paris, Hachette Littérature.
- HAYLES, N. K. [2008]: *Electronic Literature : New Horizons for the Literary*, Notre Dame, University of Notre Dame Press.
- JOYCE, M. [1991]: « Notes Toward an Unwritten Non-Linear Electronic Text, “The Ends of Print Culture” », *Postmodern Culture*, vol. 2, n° 1. En ligne : [http://muse.jhu.edu/journals/postmodern\\_culture/v002/2.1joyce.html](http://muse.jhu.edu/journals/postmodern_culture/v002/2.1joyce.html).
- LEPAGE, M. [à paraître]: « “Où furent des livres” : sur quelques villes numériques de François Bon », *Postures* (« Lieu et non-lieu du livre : penser la bibliothèque »), n° 13.
- MANOVICH, L. [2001]: *The Language of New Media*, Cambridge et London, MIT Press.
- MCIVER LOPES, D. [2010]: *A Philosophy of Computer Art*, London et New York, Routledge.
- MURRAY, J. [1997]: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press.
- PEREC, G. [(1985) 2003]: *Penser/Classer*, Paris, Seuil, coll. « La librairie du XXI<sup>e</sup> siècle »;
- [1989]: *L'Infra-ordinaire*, Paris, Seuil, coll. « La librairie du XXI<sup>e</sup> siècle ».
- RABELAIS, F. [2009]: *Le Tiers Livre*, prés. de F. Bon, *publie.net*. En ligne : <http://www.publie.net/fr/ebook/9782814500266/le-tiers-livre>.
- SAEMMER, A. [2007]: « Littératures numériques : tendances, perspectives, outils d'analyse », *Études françaises*, vol. 43, n° 3, 111-131;
- [2010]: « *Tumulte* en ligne. L'écriture numérique de François Bon : figures d'interface, figures de dispositif », dans D. Viart et J.-B. Vray (dir.), *François Bon, éclats de réalité*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, coll. « Lire au présent », 249-267.
- TISSERON, S. [2001]: *L'Intimité surexposée*, Paris, Éd. Ramsay.
- WALKER, J. [2005]: « Blog (Weblog) », dans D. Herman, J. Manfred et M.-L. Ryan (dir.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London et New York, Routledge, 45;
- [2008]: *Blogging*, Cambridge, Polity Press (Digital Media and Society Series).

# DE LA CONFIRMATION À LA SUBVERSION: LES FIGURES D'ANIMATION FACE AUX CONVENTIONS DU DISCOURS NUMÉRIQUE

ALEXANDRA SAEMMER

Dans le domaine du discours numérique, le terme « figure » s'est rapidement imposé pour circonscrire certains phénomènes de sens émergeant de la combinaison entre le mouvement, la manipulation et le texte ou l'image. À la suite de Stuart Moulthrop, Jean Clément souligne par exemple que, « appliqué à l'hypertexte, le concept de métaphore permet de rendre compte du fait que tel fragment se prête à plusieurs lectures en fonction des parcours dans lesquels il s'inscrit » (Clément, 1995: en ligne). N. Katherine Hayles (2007) propose le terme d'« embodied metaphor » pour désigner la relation entre similarités fonctionnelles et manipulations de l'interacteur dans le domaine des jeux vidéo. Serge Bouchardon (2007) met en relation l'hypertexte et l'ellipse. Nicole Pignier (2005) identifie la présence de figures de style linguistiques dans les bannières publicitaires animées et interactives sur le Web. Dans *Matières textuelles sur support numérique*, nous avons de même rapproché les « figures animées et interactives » dans la littérature numérique des figures de style classiques comme l'hypotypose, la métalepse, la métaphore et la métonymie (Saemmer, 2007). Bien que les figures, et notamment la métaphore, aient suscité des approches controversées à travers les siècles, une définition manque pourtant souvent dans les analyses rhétoriques citées. Par ailleurs, le transfert des figures linguistiques dans le domaine du discours numérique non seulement nous semble aujourd'hui problématique à cause de la nature pluricode des textes ou images animés et manipulables<sup>1</sup>, mais il aboutit aussi parfois à une taxinomie très étendue qui risque de faire perdre de vue les principes de construction et de fonctionnement généraux.

Dans un projet de recherche que nous menons avec Philippe Bootz, Serge Bouchardon et Jean Clément, nous essayons de compléter les approches citées par une analyse sémio-rhétorique identifiant avec précision les procédés par lesquels la figure animée et interactive souligne, confirme ou subvertit les conventions du discours numérique<sup>2</sup>. Dans cet article, seront plus particulièrement abordés les phénomènes de sens qui émergent de la combinaison habituelle ou inhabituelle entre le texte ou l'image et le mouvement<sup>3</sup>. Nous postulerons que les « figures d'animation » constituent d'importants facteurs de « littérarité » dans les œuvres numériques.

De Quintilien à Pierre Fontanier, la figure a généralement été considérée comme un écart, « un changement raisonné du sens ou du langage par rapport à la manière ordinaire et simple de s'exprimer » (Quintilien, 1978: 11-13). Parmi les équivalents proposés pour désigner cet « écart », peuvent être cités les termes « abus » (Paul Valéry),

«viol» (Jean Cohen), «scandale» (Roland Barthes), «anomalie» (Tzvetan Todorov), «déviation» (Leo Spitzer) ou «subversion» (Nicolas Beauzée). Le point problématique dans toutes ces approches se cristallise, d'une part, autour de l'identification de la «norme» par rapport à laquelle la figure ferait écart et, d'autre part, autour de l'idée que l'interprétation pourrait rétablir le sens littéral momentanément «voilé». François Rastier s'insurge ainsi contre ces «pures constructions» linguistiques que constituent pour lui la norme et l'écart, en avançant que «le sens n'étant pas immanent au texte, mais à ses pratiques d'interprétation, il doit être rapporté à elles» (2001: 35). Néanmoins, Tzvetan Todorov a sans doute raison d'affirmer que «les effets de style ne pourraient exister s'ils ne s'opposaient à une norme, à un usage établi» (1965: 300). Afin de souligner l'importance des attentes suscitées par cet usage établi dans la définition de la figure, nous préférons au terme polémique de «norme» celui de «convention», défini avec le Groupe  $\mu$  comme «systématique», «augmentant la prévisibilité»: «La convention, comme son nom l'indique, lie le destinataire au destinataire. Elle ne crée bien entendu aucune surprise». L'«écart» sera défini comme «non systématique», «localisé», «surprenant» et «diminu[ant] la prévisibilité» (1970: 42-43).

Pour Gérard Genette, des figures comme la métaphore constituent la manière qu'a la littérature de se signaler elle-même en défiant les attentes du lecteur (1966: 205). Janez Strehovec se réfère aux formalistes russes en définissant la «littéarité» des écrits numériques comme une déviation de l'usage ordinaire, et il se demande quels pourraient être les équivalents de cette déviation dans le discours numérique (2010: 211). Tout en gardant en mémoire le fait que les conventions (la «grammaire») du discours numérique sont loin d'être stabilisées, nous voudrions affirmer que, dans ce domaine,

le différentiel avec les attentes du lecteur se situe entre autres dans les «figures d'animation» et les «figures de manipulation»<sup>4</sup>, et que ce différentiel, que l'on pourrait appeler le «style» d'une œuvre numérique, pourrait constituer un important facteur de «littéarité»<sup>5</sup> en fondant l'unicité de l'œuvre (Riffaterre, 1979: 8).

#### 1. VERS UNE SÉMIOTIQUE DU MOUVEMENT VISUEL

Afin de montrer comment, dans le discours numérique, le sens se construit, observons d'abord l'un des grands classiques de la web-publicité avant de revenir à des exemples littéraires: une bannière dans laquelle, sur un fond plus ou moins multicolore, clignote à un rythme rapide (environ trois pulsations par seconde) le mot «soldes». Commençons par décomposer cet ensemble texte-mouvement en dégagant deux systèmes signifiants. D'un côté, le mot «soldes» avec ses significations que nous pouvons relever dans une encyclopédie:

*Les soldes consistent à vendre avec une forte réduction (braderie) sur le prix [...]. Les soldes ne peuvent être réalisés qu'au cours de deux périodes par année civile. [...] Leur durée maximale autorisée est de six semaines. (Wikipédia)*

D'un autre côté, le mouvement du «clignotement». Contrairement au mot «soldes» qui rentre dans la catégorie des «signes au sens strict», c'est-à-dire des «signes arbitraires et non correspondants», un mouvement comme le clignotement fait partie des «signes motivés par ressemblance créés par des découpages non correspondants» (Klinkenberg, 2000: 193), donc des icônes.

Le clignotement «rappelle», par sa matérialité même, des phénomènes du monde physique: l'apparition et la disparition rapides de signaux lumineux sur les bords d'autoroutes, le clignotement des enseignes lumineuses dans les grandes villes ou



Figure 1. Le mot «soldes» clignote à un rythme rapide sur cette bannière qui pourrait se trouver sur un site commercial. Capture d'écran d'un modèle archétypal construit à partir d'exemples de notre corpus<sup>6</sup>.

celui des boutons sur les appareils électriques, ou alors notre cœur qui bat... « Ces signes sont motivés, et le sont par ressemblance », c'est ainsi que Jean-Marie Klinkenberg définit l'icône (*ibid.*). L'icône est ancrée dans la perception. Quelque chose du monde physique survit en elle, est reconnu comme tel.

Laissons pour l'instant de côté le texte qui est mis en mouvement par clignotement (le mot « soldes » avec ses significations), pour nous concentrer sur la perception du rythme, de la fréquence, de l'amplitude, de l'énergie du mouvement sur l'axe du temps. Dans cet exemple publicitaire, un élément textuel apparaît et disparaît donc à un rythme rapide et de façon réitérée. Le clignotement n'est pas la seule déclinaison de ce qu'on pourrait spontanément appeler une unité sémiotique « apparition ou disparition ». Dans notre corpus qui comporte une centaine de bannières publicitaires et une vingtaine d'œuvres littéraires numériques, nous avons repéré des exemples où un élément apparaît et disparaît très lentement, apparaît lentement sans disparaître, ou disparaît sans réapparaître. Qu'est-ce que ces déclinaisons ont réellement en commun? D'un point de vue technique, une apparition ou une disparition lentes ou rapides se « fabriquent » certes à peu près de la même manière, et une disparition seule pourrait être considérée comme un clignotement interrompu. Pourtant, le lecteur n'y associe sans doute pas du tout les mêmes expériences, et ne fait pas signifier ces mouvements de la même façon.

Si, en revanche, nous comparons maintenant une bannière où le mot « soldes » clignote rapidement et de manière réitérée, une bannière où ce mot change

de couleur au même rythme, et une bannière où le mot change rapidement et périodiquement de taille, nous constatons que, malgré les différences évidentes entre les caractéristiques visuelles mobilisées, les trois animations seront probablement perçues de manière assez semblable par le lecteur; en tout cas, les analyses faites à partir de notre corpus permettent d'affirmer que les créateurs de bannières utilisent visiblement ces trois animations dans le même but.

Alors que, dans un premier temps, une catégorisation selon certains comportements visuels comme apparition/disparition semblait s'imposer à cause d'une ressemblance forte entre les processus de fabrication, nous avançons aujourd'hui l'hypothèse que la sémiotique temporelle<sup>8</sup>, d'abord élaborée pour le domaine musical, permet d'établir des catégories du mouvement qui, tout en étant fondées sur certaines caractéristiques visuelles différentes, sont perçues de façon semblable par le lecteur.

L'icône est, dans l'animation, un signe motivé par une ressemblance avec les choses. Cette relation entre le stimulus (le support matériel du signe: par exemple l'apparition ou la disparition), le signifiant (l'ensemble modélisé de stimuli visuels correspondant à un ensemble stable que l'on peut atteindre grâce au stimulus: par exemple le clignotement) et la chose est, selon Klinkenberg, gérée par le « type », la « représentation mentale »:

*Celle-ci a été constituée par des processus d'intégration et de stabilisation d'expériences antérieures [...]. J'ai déjà vu des chats et je sais qu'ils ont des moustaches, qu'ils griffent, et qu'ils miaulent... Bref, j'en connais un bout sur les chats, et ce bout fait partie du type. (2000: 385)*



Figure 2. Le mot « soldes » change de couleur ou de taille à un rythme rapide et de façon réitérée sur ces deux bannières qui pourraient se trouver sur un site commercial. Modèles archétypaux construits à partir d'exemples de notre corpus<sup>7</sup>.



De même, dans beaucoup de contextes culturels, nous connaissons un bout sur le clignotement. Le lecteur perçoit donc le clignotement et, grâce au type, l'identifie comme tel. D'autres formes de mouvement avec des caractéristiques visuelles différentes font appel à ce même type : le changement de couleur rapide et réitéré avec contrastes forts, le changement de taille rapide et répété. Pour la reconnaissance du type, le rythme et la réitération font ainsi partie des caractéristiques hautement déterminantes.

Ces mêmes caractéristiques jouent un rôle important dans la catégorisation des «unités sémiotiques temporelles» (UST) entreprise par les chercheurs du MIM (Laboratoire Musique et Informatique de Marseille)<sup>9</sup> dans le domaine musical. Les UST ont été définies par le MIM comme des unités sonores «issues d'une série de remarques nées de la pratique de la musique électroacoustique». Seize UST ont pu être identifiées à partir d'un corpus musical<sup>10</sup>. Elles ont été validées par des tests auprès d'auditeurs, qui semblent en effet pouvoir communément les reconnaître<sup>11</sup>. Nous considérons les UST comme des unités abstraites qui peuvent être implémentées dans différents médias : du son, du texte, de l'image. Nous avons jusqu'ici répertorié les correspondants visuels de six UST (voir le tableau à la page 28).

Seront présentées ci-dessous trois unités particulièrement fréquentes. Elles seront illustrées par des exemples du corpus provenant de la littérature numérique.

*Exemple d'une unité sémiotique du mouvement : obsessionnel*

L'«obsessionnel» est défini comme une unité non délimitée dans le temps, à phase unique, constituée d'une formule dont la répétition crée une pulsation rapide<sup>12</sup>. Dans le domaine musical, l'obsessionnel désigne, par exemple, un son insistant et répétitif comme le «beep-beep» d'une alarme. Un correspondant visuel<sup>13</sup> de cette UST peut être repéré dans les exemples publicitaires précités, où le mot «soldes» clignote, change de couleur ou de taille à un rythme rapide, mais aussi dans certaines œuvres de littérature numérique.

*Zeit für die Bombe* de Susanne Berkenheger est l'une des œuvres hypertextuelles les plus connues de langue

allemande. Le lecteur expérimente la course folle de la jeune Veronika à travers rues et appartements moscovites, le périple de son malheureux amoureux Ivan qui, au lieu de pouvoir serrer Veronika dans ses bras, se retrouve chargé d'une valise contenant une bombe, et l'infidélité notoire de Vladimir, actuel amant de Veronika. Une des séquences de cette hyperfiction est caractérisée par un obsessionnel : dans la phrase «Und die Bombe tickte», le mot «bombe» clignote rapidement.

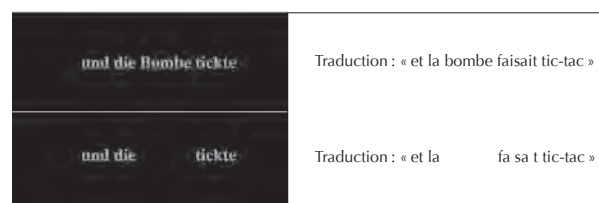


Figure 3. Dans cet extrait de *Zeit für die Bombe* de Susanne Berkenheger, le mot «bombe» clignote à un rythme rapide dans un contexte stable<sup>14</sup>.

*Exemple d'une unité sémiotique du mouvement : trajectoire inexorable*

La «trajectoire inexorable» est une unité à phase unique présentant une évolution linéaire, qui se caractérise par une «prévisibilité de la non-fin». Dans le domaine musical, elle est par exemple représentée par un son qui n'en finit pas de monter, et qui donne l'impression de pouvoir se prolonger indéfiniment<sup>15</sup>. Dans le domaine visuel, l'agrandissement ou le rétrécissement progressif, ou tout autre changement de position ou de taille évolutif sans perte d'énergie peuvent constituer un correspondant visuel de cette UST. Lorsqu'un élément traverse l'écran, puis s'arrête à un endroit précis, le but de la trajectoire visuelle est prévisible. Dans ce cas, nous parlerons d'une «trajectoire à but défini».

Prenons comme exemple d'une trajectoire inexorable dans le domaine visuel une séquence dans *Sous Terre* de Grégory Chatonsky (figure 4). Cette œuvre hypermédiatique permet d'explorer les couloirs d'un métro parisien imaginaire, chargés de souvenirs et d'histoires comme les coins et recoins d'une mémoire humaine. La séquence en question est intitulée «le reflet des voyageurs». Par-dessus des vidéos plus ou moins floues dans lesquelles le lecteur





Figure 4. Extrait de *Sous Terre* par Grégory Chatonsky (2000). Une vingtaine de mots, par exemple « absence » ou « passages », s'agrandissent après avoir été activés par le lecteur, jusqu'à déborder l'espace d'affichage et passer hors-champ<sup>16</sup>.

reconnaît des scènes de métro, s'affichent des mots qui rétrécissent d'abord légèrement. L'activation d'un de ces mots par clic provoque ensuite une augmentation progressive de leur taille, jusqu'à un passage progressif hors cadre.

*Exemple d'une unité sémiotique du mouvement : sur l'erre*

L'unité « sur l'erre » est délimitée dans le temps. Elle est caractérisée par une extinction progressive par disparition naturelle de l'énergie<sup>17</sup>. Dans le domaine sonore, une baisse continue du volume jusqu'au silence entre dans cette catégorie. Sur le plan visuel, l'UST « sur l'erre » peut se traduire par une lente disparition d'un objet par effacement ou « floutage » progressif.

Dans un extrait de *In the White Darkness* de Reiner Strasser (figure 5), œuvre hypermédiatique consacrée à l'expérience interactive et animée d'une mémoire évanescence, littéralement « trouée » par la maladie d'Alzheimer, les unités « trajectoire inexorable » et « sur l'erre » s'imbriquent : une image change d'abord de

position sur l'écran (trajectoire inexorable), puis se décompose tout en se dédoublant avant de disparaître dans le fond (sur l'erre).

## 2. LES FIGURES D'ANIMATION

### 2.1 *Les traits signifiants*

Et qu'est-ce que des unités sémiotiques du mouvement telles que l'« obsessionnel », le « sur l'erre » ou la « trajectoire inexorable » signifient ? Pour plus de précision, nuancions immédiatement la question, car la construction de la signification ne peut évidemment être séparée de la signification du texte ou de l'image sur lesquels le mouvement est appliqué, ni du contexte multi- et hypermédia d'une création numérique, ni des habitudes et connaissances du lecteur.

Certes, par des expériences physiques communes des déclinaisons visuelles de l'obsessionnel dans le monde physique, un lien de ressemblance se crée entre le signifiant et la chose. Cette expérience commune donne cependant lieu à des interprétations diverses sur le plan symbolique<sup>19</sup> : grâce à sa

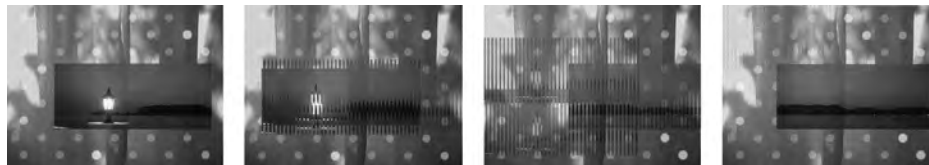


Figure 5. Extrait de *In the White Darkness* de Reiner Strasser (2004). À partir de l'activation du cercle blanc dans le coin inférieur droit, une image traverse l'écran, qui s'efface ensuite tout en se dédoublant<sup>18</sup>.

TYPOLOGIE DES SIX UNITÉS DU MOUVEMENT

<i>Unités sémiotiques du mouvement</i>	<i>Déclinaisons visuelles</i>	<i>Traits d'iconicité basés sur des types</i>	<i>Traits signifiants possibles</i>
<p><i>Trajectoire inexorable ou à but défini</i> Unité limitée ou non délimitée dans le temps, à phase unique, présentant une évolution linéaire.</p>	<p><i>Apparition progressive;</i> <i>De l'infiniment grand vers le petit (sans perte d'énergie) et du petit vers l'infiniment grand;</i> <i>Agrandissement progressif et rétrécissement progressif;</i> <i>Changement de position à vitesse égale.</i></p>	<p>Une chose ou un être traverse le champ de vision, approche, se manifeste, soit par une traversée de l'espace, soit par l'action de lunettes/d'un télescope/d'une loupe.</p>	<p>Gain, matérialisation rassurante, naissance; Révélation, cohérence, résolution d'une énigme; Métamorphose, transformation sans perte de matière; Cohérence naturelle.</p>
<p><i>Sur l'erre</i> Unité délimitée dans le temps, à une seule phase. Extinction progressive par disparition d'énergie.</p>	<p><i>Disparition progressive;</i> <i>« Floutage », décomposition;</i> <i>Changement de position en ralentissement par perte d'énergie.</i></p>	<p>Une chose ou un être se désintègre, disparaît complètement; un être s'essouffle.</p>	<p>Éloignement physique ou émotionnel; Installation d'une énigme, passage au rêve; Perte, disparition inexorable, mort.</p>
<p><i>Obsessionnel</i> Unité non délimitée dans le temps, à phase unique, constituée d'une formule dont la répétition crée une pulsation.</p>	<p><i>Clignotement;</i> <i>Changement de couleur brusque et répété;</i> <i>Changement de position brusque et répété;</i> <i>Agrandissement/rétrécissement répétés.</i></p>	<p>Enseignes lumineuses, feu de signalisation, clignotants, boutons sur des machines, cardiogramme, radio-réveil, cœur, respiration à cadence rapide.</p>	<p>Urgence; Danger; Stress, nervosité; Excitation émotionnelle.</p>
<p><i>Stationnaire</i> Unité délimitée dans le temps à phase unique, à progression non linéaire, constituée de deux profils successifs opposés.</p>	<p><i>Apparition/disparition lente et répétée, changement de taille répété mais lent;</i> <i>Changement de couleur lent et répété;</i> <i>Déplacement « sur-place ».</i></p>	<p>Un hamster dans sa roue, un animal faisant deux pas en avant et deux pas en arrière dans sa cage; Le mouvement d'une berceuse; Le va-et-vient de la pendule d'une horloge.</p>	<p>Continuité; Stabilité (éventuellement avec une vitalité, un dynamisme intérieurs); Monotonie; Légère inquiétude vite résorbée.</p>
<p><i>Sans direction par excès d'information</i> Unité non délimitée dans le temps, faite d'éléments multiples, assez brefs, divers, se chevauchant.</p>	<p><i>Changements de position rapides et non linéaires de plusieurs éléments;</i> <i>Succession d'éléments différents à plusieurs endroits.</i></p>	<p>Espace urbain saturé d'enseignes lumineuses, tableaux de bord complexes; Mouvements de foule.</p>	<p>Non-maîtrise, désordre, chaos; Envahissement; Dynamisme juvénile.</p>
<p><i>En suspension</i> Unité non délimitée dans le temps, formule en répétition quasi sans variation, dans un déroulement temporel assez lent.</p>	<p><i>Mouvement de balancement lent et répété;</i> <i>Mouvement circulatoire ou quasi circulatoire lent autour d'un axe fixe.</i></p>	<p>Des éléments suspendus à des fils et suivant le mouvement d'un courant d'air; Des feuilles, des fruits, des branches, des arbres se balançant dans le vent, voguant sur l'eau.</p>	<p>Stagnation et immobilité, mais avec attente de changement; Équilibre instable pouvant se rompre à tout moment.</p>

connaissance des signalisations clignotantes sur les routes ou des machines, le lecteur peut par exemple associer à un clignotement des significations comme « attention », « danger », « urgence » sans que cette signification soit directement motivée par les caractéristiques physiques. Nous appelons « traits signifiants possibles » les caractéristiques que le « lecteur modèle » (selon la définition d'Umberto Eco<sup>20</sup>) associe à un mouvement parce qu'elles ont été sélectionnées au long des expériences répétées dans une culture. L'analyse des objets animés du corpus a fait émerger grand nombre de combinaisons récurrentes de certains mouvements avec certains textes ou images (par exemple l'association entre le mot « soldes » et le mouvement du clignotement dans le contexte de sites commerciaux). Nous constatons que les créateurs de ces animations ont visiblement prévu (ou au moins visé) l'activation d'un certain nombre de traits signifiants pour une majorité du public cible (par exemple « urgence » dans le cas du mot « soldes » clignotant). La récurrence des mêmes combinaisons mouvement-texte/image dans les mêmes contextes crée une attente chez le lecteur. Si un élément quelconque (mouvement, image, geste, etc.) a acquis de la signification pour le lecteur à un moment donné de son expérience de lecture, que cette signification a ensuite pu être mobilisée dans diverses situations, divers contextes, alors il est fort probable que, si cet élément se présente à nouveau, la même signification soit mobilisée comme l'un des moments initiaux de l'interprétation. Cette signification peut ensuite être modifiée ou invalidée par les étapes suivantes du processus d'interprétation.

Le tableau ci-contre propose une typologie des six unités sémiotiques du mouvement identifiées jusqu'alors à partir de notre corpus, avec leurs traits d'iconicité et leurs traits signifiants possibles.

## 2.2 Le couplage conventionnel

Une unité sémiotique du mouvement est donc *potentiellement* porteuse d'un certain nombre de traits signifiants. Ceux-ci sont actualisés en fonction du texte ou de l'image sur lequel le mouvement est appliqué, ainsi qu'en fonction du contexte multi- et hypermédia d'une création numérique et du contexte culturel et

social d'un lecteur particulier. Par l'expression « figure d'animation », nous désignons une relation – entre des textes ou images et un mouvement – dans laquelle la sémiose est basée sur des processus d'intersection de traits signifiants associés au mouvement, au texte/à l'image, et aux contextes.

Plus le champ d'intersection entre les traits signifiants du mouvement et du texte/de l'image est étendu (et plus l'union des traits mobilisés répond aux attentes du lecteur forgées par le contexte immédiat – l'isotopie<sup>21</sup> –, les habitudes de lecture et le contexte culturel et social), plus la sémiose relève du « couplage conventionnel ». Le terme « conventionnel » est utilisé ici non pas sous l'angle d'une « norme » immuable constituée à l'intérieur de l'objet, mais comme un « degré zéro » dans le sens de ce que le lecteur attend dans cette position.

Revenons au mot « soldes » qui clignote à un rythme rapide dans une bannière publicitaire (ou qui change de couleur ou de taille au même rythme) sur un site commercial. Ce mouvement qui s'apparente à l'UST « obsessionnel » est porteur de traits signifiants possibles : « urgence », « danger », « stress ». Le texte « soldes », sur lequel l'animation est appliquée, mobilise également un certain nombre de traits signifiants : « événement commercial », « réduction de prix », « période limitée dans le temps », « urgence d'en profiter ». Par une intersection des traits signifiants associés au mot et au mouvement en fonction du contexte commercial, se forme un ensemble signifiant qui pourrait être paraphrasé ainsi : « la période des soldes est un événement important, limité dans le temps, il y a urgence d'en profiter ». Les facteurs d'iconicité comme le battement du cœur ou la respiration rapides soutiennent cet ensemble signifiant et ajoutent le trait « montée d'émotions », directement lié à une « urgence » éprouvée sur le plan corporel.

L'ensemble mouvement-texte répond parfaitement aux attentes du lecteur : les traits signifiants partagés par le mouvement et le texte sont si nombreux que le mouvement joue principalement un rôle de confirmation ou d'accentuation du sens mobilisé par le texte. Néanmoins, lors de la sémiose, les habitudes ainsi que d'autres facteurs contextuels jouent un rôle important pour un lecteur précis : les déclinaisons

visuelles de l'obsessionnel créent par exemple chez certains malades d'épilepsie un risque de crise susceptible de réactiver le trait signifiant « danger ».

Les couplages conventionnels mettent l'accent sur les contenus, précisent leur signification et captent le regard du lecteur sans troubler ses attentes. Beaucoup d'exemples de bannières publicitaires relèvent du registre des couplages conventionnels. Dans la littérature numérique, certaines combinaisons texte/image-mouvement entrent également dans cette catégorie des figures d'animation.

*Exemple de couplage conventionnel  
impliquant l'unité « sur l'erre »*

Reprenons l'exemple de l'unité sémiotique du mouvement « sur l'erre » dans *In the White Darkness* de Reiner Strasser (voir la figure 5). Cette création numérique thématise la lente décomposition de la mémoire par la maladie d'Alzheimer. Des traits sémiotiques comme « oubli », « dégénération », « dissociation » sont potentiellement activés par l'isotopie environnant l'animation déjà brièvement décrite auparavant : une image change de position sur l'écran (« trajectoire à but défini »), puis se décompose tout en se dédoublant avant de disparaître (« sur l'erre »). C'est au moyen d'une interface graphique constituée de petits ronds blancs que le lecteur déclenche cette animation. Des traits signifiants comme « stimulation-réflexe », « zone sensible », mais aussi « trou de mémoire » peuvent alors être mobilisés chez le lecteur. L'image elle-même montre un coucher de soleil très avancé ; en avant-plan, une lumière éclaire un bâtiment ou une rambarde dont nous pouvons seulement deviner l'existence à partir d'un petit fragment de muret. Selon le contexte culturel, un coucher de soleil peut symboliser la fin d'une période ou d'une vie entière, le repos, la mélancolie ; soulignons que le créateur de ce poème numérique, Reiner Strasser, est d'origine allemande, et que l'expression « Lebensabend » (littéralement « soir de la vie ») est couramment utilisée dans cette langue pour désigner la dernière période de vie d'un être humain. Les traits signifiants comme « transformation sans perte de matière », « cohérence », « persistance » sont potentiellement mobilisés par l'UST « trajectoire

à but défini » caractérisant l'arrivée de l'image dans le champ de vision du lecteur ; ces traits sont pourtant rapidement remplacés par les traits « perte », « disparition », « épuisement » associés à l'UST « sur l'erre » qui caractérise la disparition progressive des images dans le fond. Cette UST partage un grand nombre de traits signifiants avec l'isotopie générale de la création, ainsi qu'avec le contenu de l'image du coucher de soleil. L'énigme posée par le caractère fragmentaire de l'image ne sera pas résolue dans *In the White Darkness* : en effet, tout incite le lecteur à penser qu'images et mots ne constituent plus que les réflexes végétatifs d'une mémoire agonisante, se désintégrant aussi vite qu'ils apparaissent. Cette décomposition lente et inexorable est rendue sensible par des figures d'animation où le mouvement précise et confirme certains traits signifiants mobilisés par les images.

*Exemple de couplage conventionnel  
impliquant l'unité « obsessionnel »*

Dans la phrase « La bombe faisait tic-tac » extraite de *Zeit für die Bombe* de Susanne Berkenheger, le mot « bombe » clignote, mobilisant l'unité sémiotique du mouvement « obsessionnel » (voir figure 3). Les traits signifiants associés au mot « bombe » peuvent être relevés dans une encyclopédie : « engin explosif », « destruction », « horloge déclenchant le compte à rebours » (*Wikipédia*). L'« obsessionnel » est porteur de traits signifiants possibles comme « urgence », « danger », « excitation », « stress ». Par une intersection des traits associés au mot et au mouvement en fonction du contexte, se forme un ensemble signifiant qui pourrait être paraphrasé ainsi : « le compte à rebours de la bombe est lancé, le temps passe, le danger est imminent ». Le couplage conventionnel entre mouvement et texte permet donc non seulement de préciser l'état actuel de la bombe (le compte à rebours est lancé), mais aussi de renforcer une ambiance de stress et de danger par une sollicitation périodique du sens de la vue. En principe, cet ensemble mouvement-texte semble répondre parfaitement aux attentes du lecteur : les traits signifiants partagés sont si nombreux que le mouvement joue principalement un rôle de confirmation et de précision du sens déjà mobilisé par le mot « bombe ».

Grâce à ce champ d'intersection très étendu, ce couplage rentre plus précisément dans la catégorie des « ciné-grammes » (appelés ainsi en correspondance avec le calligramme papier). Le ciné-gramme constitue un cas particulier du couplage conventionnel : les traits signifiants mobilisés par le texte/l'image et le mouvement se trouvent en intersection quasiment totale, de sorte qu'une impression de redondance se crée. Au lieu de souligner et de conforter seulement les traits signifiants mobilisés par le texte/l'image, cette quasi-redondance (qui n'est jamais tout à fait entière) peut dans certains cas révéler la nature pluricode de l'ensemble (notamment dans l'animation *textuelle*) et conforter les attentes du lecteur tout en les minant secrètement de l'intérieur.

Dans une analyse de *Zeit für die Bombe*, Roberto Simanowski (2007) fait remarquer qu'au lieu d'animer le mot « bombe », l'auteure aurait pu faire clignoter le verbe « faisait tic-tac » ; la meilleure solution aurait même consisté à supprimer le verbe qui ne fait que doubler l'énoncé : seul resterait donc visible le mot « bombe » clignotant. Finalement, toujours selon Simanowski, Susanne Berkenheger aurait pu aller jusqu'à remplacer le mot « bombe » par l'image d'une bombe émettant un tic-tac sonore. Dans sa première suggestion, Simanowski ne prend cependant pas en compte le fait que le clignotement du verbe « faisait tic-tac » aurait provoqué une collision étrange entre le temps du récit au passé et le présent de l'animation – collision qui est non pas totalement évitée, mais atténuée par le clignotement du mot « bombe ». Dans sa deuxième suggestion visant la suppression complète du verbe « faisait tic-tac », il néglige le fait qu'un clignotement visuel n'est pas *complètement* de la même nature que le son du « tic-tac », aussi proches soient-ils : une suppression du verbe ferait croire le lecteur à une bombe silencieuse ! Si Susanne Berkenheger a préféré affecter le mot « bombe » d'un clignotement et non pas d'un tic-tac sonore, c'est qu'il s'agissait sans doute d'expérimenter justement la proximité évidente entre un clignotement et un son insistant comme le tic-tac (donc entre un obsessionnel visuel et un obsessionnel sonore), tout en exhibant les différences subtiles entre eux.

L'animation « La bombe faisait tic-tac » joue par ailleurs avec les correspondances et les écarts

entre l'évocation linguistique du son de la bombe (improprement imité par l'onomatopée du verbe « tickte » statique) et le mouvement du clignotement qui attribue au « tic-tac » sa périodicité nécessaire tout en suggérant une apparition/disparition visuelle étrangère au comportement de cette bombe précise. Sous les apparences d'une animation tout à fait attendue, cet ensemble texte/image met en doute et inquiète ainsi nos perceptions et habitudes (un peu comme le tableau « Ceci n'est pas une pipe » de René Magritte). La révélation du caractère pluricode creuse des écarts dans cette quasi-redondance entre son, mouvement et texte, ouvrant ainsi un champ d'expérimentation riche pour la littérature numérique. Il serait possible d'approfondir cet écart et d'affecter le mot « bombe » d'un mouvement inhabituel : par exemple, il pourrait flotter dans l'espace comme un nuage, se plier et se déplier comme les ailes d'un papillon. Néanmoins, avant de passer à ce genre de « couplages non conventionnels », reprenons notre troisième exemple d'animation conventionnelle.

*Exemple de couplage conventionnel  
impliquant l'unité « trajectoire inexorable »*

Dans l'animation textuelle *Sous Terre* de Grégory Chatonsky, de la même façon qu'une vingtaine d'autres mots dans cette séquence, le mot « passages » grandit progressivement lorsque le lecteur l'active par clic, jusqu'à déborder l'espace d'affichage et passer vers le « hors champ » (voir la *figure 4*). Le mot « passages » désigne en même temps l'action, le fait de « traverser » un lieu, et l'endroit où l'on peut passer (*Petit Robert*). Le mouvement d'agrandissement des lettres relève de l'unité sémiotique « trajectoire inexorable », mobilisant potentiellement des traits comme « transformation sans perte de matière », « cohérence », « persistance », « dynamisme continu ». Par une intersection des traits en fonction du contexte, le trait signifiant « traversée » du mot « passage » se trouve ainsi confirmé par le mouvement continu du mot, et l'agrandissement peut être interprété comme un mouvement de rapprochement. Le couplage semble répondre aux attentes du lecteur forgées, d'une part, par ses habitudes avec des objets traversant son champ de



vision dans le monde physique et, d'autre part, par son expérience des objets, machines et voyageurs qui passent effectivement dans les couloirs et wagons de métro.

À nouveau, l'on pourrait aller jusqu'à constater une certaine redondance entre les traits signifiants mobilisés par le mouvement et le mot, et appeler cette animation un « ciné-gramme ». La pseudo-redondance entre le trait « traversée » associé au mot et celui associé au mouvement semble constituer un effet mimétique, tout en rappelant néanmoins que le mot « passages » fait seulement *imaginer* des traversées au lecteur, alors que le mouvement *décrit* un véritable passage sur l'écran. Elle donne par ailleurs de la matérialité à un mot qui, habituellement, désigne le passage de *quelqu'un* ou de *quelque chose*, et pointe ainsi l'absence d'un sujet dans l'énoncé. Souvenons-nous que le mot peut désigner aussi les « passages » qu'un passager traverse. À cause du mouvement de « débordement », le lecteur peut avoir l'impression d'être littéralement traversé par le passage, sans heurt ni perte de matière. Les passages souterrains du métro révèlent ainsi leur véritable nature de « non-lieux » selon la définition de Marc Augé (1992), où se croisent en silence et s'ignorent des milliers de présences-absences, formant des « parenthèses anonymes » sans jeu social. Même ce couplage d'apparence conventionnel entre mouvement et texte se révèle ainsi riche de possibilités d'interprétation. Ces possibilités se démultiplient dans le cas du « couplage non conventionnel ».

### 2.3 Le couplage non conventionnel

Dans un « couplage d'animation non conventionnel », la relation entre le texte ou l'image et le mouvement est également fondée sur

une intersection de traits signifiants; le champ d'intersection entre les traits associés au mouvement et ceux associés au texte ou à l'image est pourtant plutôt réduit. Un différentiel se crée ainsi entre les attentes du lecteur et l'état réalisé dans l'animation.

Dans certains cas de couplages non conventionnels, une médiation peut néanmoins se mettre en place entre les traits signifiants et le contexte, de sorte que le lecteur arrive à faire signifier au moins partiellement l'ensemble pluricode texte/image-mouvement. Les couplages non conventionnels pourraient ainsi s'apparenter à la figure appelée « métaphore » dans le domaine linguistique.

Pour approfondir l'explication des différences entre couplages conventionnels et non conventionnels, observons d'abord un exemple de bannière sur un site de rencontres. En dessous de la photo d'un couple souriant, clignote à un rythme rapide le mot « cerveau », précédé par « écoutez votre ». Il est fort probable que, dans le contexte d'un site de rencontres, cette animation déconcerte le lecteur. Vaut-il s'en détourner avec le constat que cette animation « ne fait pas sens »?

Afin de sonder plus précisément le fonctionnement sémiotique d'un tel couplage, nous proposons un schéma d'analyse élaboré par Jean-Marie Klinkenberg pour la métaphore linguistique (2000: 344-347), et qui sera adapté aux conditions spécifiques du discours numérique.

Le premier pas consiste à repérer l'isotopie qui entoure l'ensemble pluricode en question. Ici, il s'agit de la promesse d'une histoire d'amour mobilisant des traits signifiants comme « montée d'émotions », « rencontre amoureuse ». Dans une deuxième étape est repéré l'élément allotope, c'est-à-dire l'élément

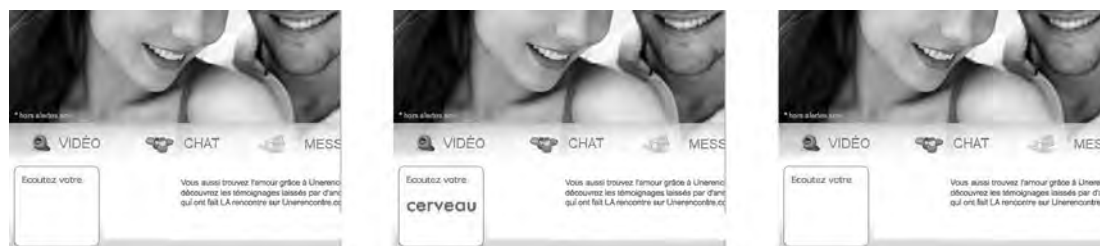


Figure 6. Le mot « cerveau » clignote à un rythme rapide et de façon réitérée sur cette bannière qui pourrait se trouver sur un site de rencontres. Modèle archétypal construit à partir d'exemples de notre corpus<sup>22</sup>.



surprenant, déconcertant – ici, le mot «cerveau». Grâce au type qui rappelle toutes sortes d'éléments clignotants dans le monde physique (entre autres le battement rapide du cœur), des traits signifiants comme «urgence», «danger», «stress», «montée d'émotions» sont potentiellement mobilisés chez le lecteur par le clignotement. Le lecteur ne s'étonnerait sans doute guère de voir clignoter le mot «cœur» dans le cadre d'un site de rencontres (voir les réflexions concernant le ciné-gramme). L'organe «cerveau» en revanche n'est pas caractérisé par un battement physique rapide; il mobilise par ailleurs des traits signifiants comme «raison», «intellect» et «maîtrise» qui restent en dehors du champ d'intersection entre les traits associés au mouvement et ceux associés au texte. Plus le champ d'intersection des traits signifiants est réduit (et plus l'élément se révèle allotope par rapport à l'isotopie environnante), plus l'animation est perçue par le lecteur comme «incohérente». Le couplage non conventionnel comporte donc toujours le risque de provoquer l'incompréhension, voire le rejet de la part du lecteur. Dans le cas du mot «cerveau» qui clignote, si le lecteur se détourne avec le constat que cette animation «ne fait pas sens» parce que le cerveau ne clignote pas dans le monde des choses, le processus de production de la figure s'arrête.

Compte tenu de l'isotopie, il est pourtant possible qu'un «degré conçu» se reconstruise, destiné à «sauvegarder le principe général de coopération». Lors de cette troisième étape, il s'agit d'abord de repérer avec exactitude le «degré perçu» de la figure, l'élément allotope – ici, le mot «cerveau». À ce «degré perçu» est superposé un contenu compatible avec le reste du contexte. Ce contenu compatible peut être formulé comme «organe humain vivant réagissant à la perception»: il s'agit bien de l'élément convergeant entre les traits associés au cerveau, au clignotement et à l'isotopie. Dans la terminologie klinkenbergienne, ce contenu est appelé «degré conçu 1».

La quatrième étape dans la constitution de la figure consiste à superposer le degré perçu et le «degré conçu 1» grâce à l'établissement d'un lien dialectique. Il importe donc de sélectionner les composantes sémantiques compatibles entre le perçu «cerveau» et le conçu «organe humain vivant réagissant à la

perception», afin de les appliquer au second. Le degré conçu complet pourrait donc être formulé comme suit: «le cerveau est certes le siège de l'intellect, de la raison et de la pensée, mais il est aussi un organe humain vivant qui réagit, comme le cœur, avec une montée d'émotions à une perception».

Il apparaît pourtant clairement que la réalisation des deux dernières étapes de médiation est conditionnée par l'isotopie environnant l'élément animé: il suffirait de placer cette animation dans le contexte d'un site pédagogique vantant les mérites du *brainstorming* pour qu'elle ne paraisse plus du tout impertinente. En revanche, le fait de trouver une bannière clignotante avec le mot «soldes» sur un site de rencontres serait sans doute considéré par le lecteur comme foncièrement impertinent, même si le mot «soldes» et le contexte «site de rencontres» partagent bien un trait signifiant commun – l'aspect commercial.

La réalisation du processus de médiation dépend également des habitudes, des connaissances et du contexte culturel et social du lecteur. Ainsi, telle personne souffrant de troubles cardiaques lira peut-être le battement du mot «cerveau» sur un site de rencontres comme une preuve inquiétante de la fragilité des liens entre corps et esprit; telle autre personne percevra le mouvement comme insistant, et interprétera cette animation comme une mise en scène de la prédominance des émotions sur la raison. Par ailleurs, pour être surpris par le clignotement du mot «cerveau» dans le contexte d'un site de rencontres, il faut que le lecteur fasse partie d'une culture qui considère le cœur comme siège (symbolique ou réel) des émotions (ou qu'il connaisse tout simplement le cliché «écoutez votre cœur»).

Certes, le couplage non conventionnel comporte toujours un risque d'incompréhension à cause du différentiel qui se crée entre les attentes du lecteur et l'état réalisé dans l'ensemble pluricode. Même si certains créateurs de publicité jouent avec la surprise et le trouble provoqués par cette figure afin de créer des «sensations nouvelles» ou de doter une marque d'une aura subversive, le terrain d'application le plus riche du couplage non conventionnel reste le domaine de la littérature et des arts numériques.

*Exemple de couplage non conventionnel  
impliquant l'unité « trajectoire inexorable »*

Dans la séquence « le reflet des voyageurs » de l'œuvre *Sous Terre* de Grégory Chatonsky, le mot « passage » n'est pas le seul à s'agrandir progressivement sur l'écran. Parmi la constellation d'une vingtaine de mots, observons la trajectoire inexorable décrite par le mot « absence ». Alors que le mouvement mobilise potentiellement des traits signifiants comme « transformation sans perte de matière », « cohérence », « persistance » et « dynamisme continu », le mot « absence » signifie l'« éloignement », la « séparation », le « manque » (*Petit Robert*). Le champ d'intersection entre les traits associés au mouvement et ceux associés au texte est donc plutôt réduit, et certains traits semblent même entrer en contradiction entre eux.

Tandis que la trajectoire inexorable fait partie des mouvements observables dans le métro (des wagons, des voyageurs, des machines de nettoyage, des ascenseurs qui passent), le mot « absence » paraît en effet déconcertant à plusieurs égards – sa présence même rappelle l'impossibilité du langage à désigner matériellement le manque par l'inscription, et l'agrandissement insiste encore sur cette contradiction. Compte tenu du contexte multi- et hypermédia de cette création, le principe général de coopération semble toutefois pouvoir être au moins partiellement sauvegardé. Le lecteur peut en effet repérer des traits sémiotiques compatibles entre le mot « absence » et les caractéristiques définissant un passage en métro, et formuler le résultat de la médiation comme suit : « malgré la persistance des mouvements, l'absence est l'une des caractéristiques principales définissant un passage en métro ». La matérialité du mouvement révèle ainsi l'absence fondamentale de rencontres, l'impossibilité de contact véritable entre passagers dans ce « non-lieu » – comme si, en effet, des absences s'y croisaient indéfiniment, matérielles, mais vides.

Le couplage non conventionnel ne pourra pourtant jamais être entièrement « épuisé » par le processus de médiation décrit. Ne serait-ce qu'en s'inscrivant dans le contexte des vingt autres mots animés de la séquence et des vidéos de fond, cette médiation reste fragile, suffisamment disjonctive

pour laisser place à l'Autre. Par ailleurs, l'hyperfiction *Sous Terre* ne propose pas qu'une méditation sur les passages et les passagers dans le réseau sous-terrain du métro, elle suggère à plusieurs reprises une analogie avec le réseau Internet<sup>23</sup>.

En osant subvertir les attentes du lecteur par des couplages non conventionnels entre mouvements et mots, Grégory Chatonsky essaie donc de rendre sensible l'absence-présence paradoxale des millions de voyageurs qui se croisent dans les espaces souterrains des grandes villes. Et, par analogie, il remet en question le mythe de l'abolition des distances et de la présence immédiate et tangible des êtres humains sur Internet. C'est ainsi que l'identité du lecteur-web se présente dans *Sous Terre* comme un trou noir à la fois rempli de matière et vide, palpable et absent. Et c'est ainsi que l'absence-présence paradoxale des passages et passagers du métro et d'Internet s'interprète dans *Sous Terre* également comme une analogie de la mémoire, avec ses voies de traverse multiples et ses recoins secrets. Le potentiel « métaphorique » des figures d'animation (et de manipulation) est exploré dans cette création pour rendre visibles (palpables) des paradoxes, sans pour autant les expliquer, et constitue incontestablement un facteur puissant de « littérarité »<sup>24</sup>.

## CONCLUSION

Comme nous avons essayé de le montrer à travers l'analyse de plusieurs créations, une part de la littérarité des œuvres numériques (qu'elles relèvent de la poésie animée ou manipulable ou du récit hypermédiatique) se situe donc dans le jeu avec les contraintes, les règles, les conventions du discours numérique – qu'on parle de renversement des stéréotypes, de détournement d'usages, de déstabilisation ou de perturbation du sens commun, pour qualifier ces projets artistiques aux antipodes des productions de masse de l'industrie culturelle et des dispositifs d'information et de communication basés sur une séparation entre forme et contenu. Grâce à leur caractère atypique, qui est fondé entre autres sur une mise en relation surprenante entre les significations du texte ou de l'image et celles du mouvement en fonction du contexte, ces œuvres

littéraires numériques remettent en question nos horizons d'attente, nos habitudes et nos réflexes dans l'univers numérique.

Il sera intéressant de se pencher sur les aspects immersifs de ces figures d'animation (et aussi des figures de manipulation) liés à leur caractère iconique. Ils constituent un défi pour la critique contemporaine qui a souvent condamné l'immersion comme une « illusion » psychologiquement et politiquement dangereuse. Dans les expérimentations littéraires les plus convaincantes comme *Sous Terre*, ce potentiel immersif est à la fois exploré et subtilement inquiété, transformant l'œuvre numérique en « médiateur pour temps flottants » (Blanckeman, 2000: 15).

Il faut par ailleurs souligner le fait que, dans cet article, nous avons adopté un regard synchronique, qui ne prend pas en compte l'instabilité du dispositif numérique. En réalité, cette instabilité a une influence capitale sur l'actualisation des animations numériques, et donc sur les traits signifiants mobilisés (Saemmer, 2009). Elle est explorée de différentes manières par les écrivains et artistes numériques<sup>25</sup>.

Troisième et dernière remarque: en déduisant la liste des traits signifiants d'une analyse des *objets* du corpus, nous postulons que les pratiques créatives du discours numérique non seulement anticipent sur les attentes des lecteurs, mais les créent. Comme l'affirme Jean-Claude Passeron,

[...] aucun texte, ou icône ne sont jamais si contraignants ou si parlants qu'ils puissent suffire à imposer en tout contexte un pacte de réception assurant la rencontre des attentes du récepteur inscrites dans le texte ou l'icône. (2006: 425)

Même si nous pensons que les objets forgent les usages par un certain nombre de structures récurrentes, il sera important d'instaurer des dispositifs d'observation afin de mettre la description sémiotique des signes et figures du discours numérique à l'épreuve des usages réels: nous prévoyons cette mise à l'épreuve par exemple dans le cadre du projet franco-tunisien USET<sup>26</sup>.

\* Tous les documents en ligne cités dans cet article ont été consultés le 28 janvier 2011.

## NOTES

1. Le « pluricode » est basé sur une superposition de systèmes sémiotiques, par exemple du texte et du mouvement.
2. Projet de livre intitulé *Signes et figures de la création numérique*, à paraître en 2011.
3. Des expérimentations sur le mouvement textuel existaient bien évidemment avant le numérique, par exemple dans la poésie vidéo et au cinéma; elles se sont pourtant multipliées et diversifiées dans le domaine numérique, sans doute aussi grâce aux outils facilitant la programmation du mouvement.
4. Seront traitées dans cet article seulement les « figures d'animation ». Pour les « figures de manipulation », nous renvoyons à l'article de Serge Bouchardon dans ce même numéro.
5. Remarquons néanmoins tout de suite que ce différentiel avec les attentes du lecteur peut se situer ailleurs que dans la relation entre mouvement, médias et manipulation: par exemple dans les relations plus ou moins conventionnelles entre code et surface observable, entre œuvre et dispositif, entre contenu et cadre de monstration.
6. Ce modèle peut être consulté à l'adresse <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/obsessionnel/soldes1.html> de notre corpus. Ce dernier est présentement en construction et est accessible en ligne à l'adresse suivante: <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/>.
7. Modèles consultables aux adresses suivantes: <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/obsessionnel/soldes2.html>; <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/obsessionnel/soldes3.html>.
8. À propos de l'état de l'art sur la sémiotique temporelle en musique, voir la revue *Musimédiane* (n°5, 2010).
9. Laboratoire de recherche et création musicales et multimédia. En ligne: <http://www.labo-mim.org/>.
10. Pour une modélisation du signifiant des UST, voir aussi Philippe Bootz et Xavier Hautbois (2008).
11. Voir l'article d'Aline Frey, Sébastien Poitrenaud et Charles Tijus dans la revue *Musimédiane* (n° 5, 2010).
12. Exemples sonores: <http://www.labo-mim.org/site/index.php?2008/08/22/36-obsessionnel>.
13. Précisons qu'il ne s'agit pas pour autant d'un équivalent – voir plus loin les exemples de « ciné-grammes ».
14. Lien direct vers l'extrait: <http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/22Dollar.htm>.
15. Exemples sonores: <http://www.labo-mim.org/site/index.php?2008/08/22/28-trajectoire-inexorable>.
16. Chemin d'accès à partir de [http://www.incident.net/works/sous-terre/1\\_intro/index.html](http://www.incident.net/works/sous-terre/1_intro/index.html) (utiliser le lien « cartography » en haut à gauche). Autres exemples de « trajectoires » du corpus consultables en capture vidéo: <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/trajectoire/>.
17. Exemples sonores: <http://www.labo-mim.org/site/index.php?2008/08/22/45-sur-l-erre>.
18. Autres exemples de « sur l'erre » du corpus consultables en capture vidéo: <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/surlerre/>.
19. Le symbole est défini par Jean-Marie Klinkenberg comme un signe arbitraire créé par des découpages correspondants (2000: 194).
20. « L'auteur présuppose la compétence de son lecteur modèle et en même temps il l'institue [...]. Prévoir son lecteur modèle ne signifie pas uniquement espérer qu'il existe, cela signifie aussi agir sur le texte de façon à le construire. Un texte repose donc sur une compétence, mais, de plus, il contribue à la produire » (Eco, 1985: 69).
21. « Un énoncé porteur d'une redondance qui assure l'homogénéité de son sens est dit isotope. Un énoncé violant cette loi d'homogénéité est allotope [...]. Ainsi, un énoncé linguistique comme "je bois de l'eau" est isotope, alors que "je bois du béton" est allotope » (Klinkenberg, 2000: 152).
22. Consultable à l'adresse <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/>

obsessionnel/cerveau-rencontres.html.

23. Dix ans après la date de publication de cette création, les réseaux sociaux comme *Facebook* nous font effectivement éprouver de façon particulièrement frappante le croisement d'absences dans l'espace numérique.

24. L'on pourrait néanmoins se demander si le postulat de cette absence-présence paradoxale que l'on ne pourrait ni dire ni montrer, mais rendre sensible à travers certaines caractéristiques du dispositif numérique comme l'animation et la manipulation, ne relève pas d'une esthétique du « ré-enchantement », du postulat d'un « sublime technologique » – mais cette question déborde le cadre de cet article.

25. Voir par exemple l'article de Bertrand Gervais et Anaïs Guilet consacré à l'« esthétique du flux » dans ce même numéro.

26. « Construction de la signification par l'usager des sites d'entreprises dans un contexte économique franco-tunisien », financé pour trois ans à partir de janvier 2010 dans le cadre des projets Egide-Utique.

Responsables du projet: Raja Fenniche, Brigitte Simonnot et Alexandra Saemmer.

#### RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

AUGÉ, M. [1992]: *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil.

BERKENHEGER, S. [2003]: *Zeit für die Bombe*. En ligne: <http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/zeit.htm>.

BLANCKEMAN, B. [2000]: *Les Récits indécidables: Jean Echenoz, Hervé Guibert, Pascal Quignard*, Paris, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion.

BOOTZ, P. et X. HAUTOBOIS [2008]: « Les Motifs Temporels Paramétrés », dans E. Rix et M. Formosa (dir.), *Vers une sémiotique générale du temps dans les arts*, Paris, IRCAM Éd. Delatour, 147-177.

BOUCHARDON, S. [2007]: « L'écriture interactive: une rhétorique de la manipulation », *H2PTM'07*, dans I. Saleh, K. Ghedira, B. Badreddine, N. Bouhai et B. Rieder (dir.), *Collaborer, échanger, inventer: expériences de réseaux*, Paris, Hermès-Lavoisier, 155-170.

CHATONSKY, G. [2000]: *Sous Terre*. En ligne: <http://www.incident.net/works/sous-terre/>.

CLÉMENT, J. [1995]: « Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle », dans J.-P. Balpe, A. Lelu et I. Saleh (dir.), *Hypertextes et hypermédias: Réalisations, Outils, Méthodes*, Paris, Hermès. En ligne: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/>

[discursivite.htm](#).

ECO, U. [1985]: *Lector in fabula*, Paris, LGF-Livre de poche.

GENETTE, G. [1966]: *Figures I*, Paris, Seuil.

GROUPE  $\mu$  [1970]: *Rhétorique générale*, Paris, Larousse.

HAYLES, N. K. [2007]: « Electronic Literature: What is it? », *Electronic Literature Organization*, v1.0, 2 janvier. En ligne: <http://eliterature.org/pad/elp.html>.

KLINKENBERG, J.-M. [(1996) 2000]: *Précis de sémiotique générale*, Paris, Seuil.

MUSIMEDIANE [2010]: « Les Unités Sémiotiques Temporelles : enjeux pour l'analyse et la recherche », n° 5, mars. En ligne: <http://www.musimediane.com/>.

PASSERON, J.-C. [2006]: *Le Raisonnement sociologique: un espace non poppérien de l'argumentation*, Paris, Albin Michel.

PIGNIER, N. [2005]: « Analyse sémiotique de la webpublicité », *Semiotica*, vol. 156, n° 1/4, 521-538.

QUINTILIEN [1978]: *Institution oratoire*, livres VIII et IX, Paris, Les Belles Lettres.

RASTIER, F. [2001]: *Arts et Sciences du texte*, Paris, PUF.

RIFFATERRE, M. [1979]: *La Production du texte*, Paris, Seuil.

SAEMMER, A. [2007]: *Matières textuelles sur support numérique*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne;

——— [2009]: « Aesthetics of Surface, Ephemeral and Re-enchantment in Digital Literature: How Authors and Readers Deal with the Liability of the Electronic Device », *Neohelicon*, vol. 36, n° 2, « Cyberliteratures of the World », 477-488;

——— [à paraître]: « Lectures immersives du texte numérique – un paradoxe? », dans C. Bélisle (dir.), *Lire dans un monde numérique*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib.

SIMANOWSKI, R. [2007]: « What Is and to What End Do We Read Digital Literature? », *Dichtung Digital*. En ligne: <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/readingdigitalliterature/proceedings-Simanowski.htm>.

STRASSER, R. [2004]: *In the White Darkness*. En ligne: [http://www.eliterature.org/collection/1/works/strasser\\_coverley\\_ii\\_in\\_the\\_white\\_darkness/ii03.html](http://www.eliterature.org/collection/1/works/strasser_coverley_ii_in_the_white_darkness/ii03.html).

STREHOVEC, J. [2010]: « Alphabet on the Move. Digital Poetry and the Realm of Language », dans R. Simanowski, J. Schäfer et P. Gendolla (dir.), *Reading Moving Letters*, Bielefeld, Transcript, 207-227.

TODOROV, T. [1965]: « Les Poètes et le bon usage », *Revue d'esthétique*, vol. XVIII, 300-305.

# DES FIGURES DE MANIPULATION DANS LA CRÉATION NUMÉRIQUE

SERGE BOUCHARDON

## DU MANIPULABLE DANS LES CRÉATIONS NUMÉRIQUES

À la fin des années 1990, les bannières publicitaires en ligne reposaient essentiellement sur l'animation. Or, depuis plusieurs années, on peut relever un nombre croissant de publicités en ligne qui reposent également sur une manipulation de la part de l'utilisateur. Il peut s'agir de déplacer un élément à l'écran<sup>1</sup>, d'activer un lien<sup>2</sup>, voire d'entrer du texte au clavier<sup>3</sup>. Dans tous ces cas, on peut qualifier ces bannières d'*interactives*, qu'il s'agisse d'appréhender un contenu existant, d'activer un autre contenu ou de créer un nouveau contenu en introduisant des données (Bouchardon, 2009). Dans le domaine de la création numérique littéraire et artistique, les œuvres interactives existent quant à elles depuis plusieurs décennies.

Des manipulations sont ainsi requises de la part du lecteur pour qu'une création dite *interactive* puisse se dérouler. Ces manipulations, dans ces créations interactives, ne semblent pas fondamentalement nouvelles. Il existe notamment de nombreux exemples d'œuvres littéraires qui requièrent des interventions physiques de la part du lecteur, à commencer par les *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau (1961). Espen Aarseth a avancé le terme de « littérature ergodique » pour les désigner : « en littérature ergodique, un effort non trivial est requis du lecteur pour qu'il traverse le texte » (1997 : 1 ; notre traduction [NT]). Ce qui peut néanmoins paraître quelque peu nouveau dans la création numérique interactive, c'est la dimension manipulable du texte lui-même, et non pas seulement du support ou du dispositif. Le texte numérique, autant que d'être un texte donné à lire, peut être un texte donné à manipuler (Ghitalla et Boullier, 2004). Dans certains cas, cette manipulabilité peut même primer la lecture (Saemmer, 2008). Cette dimension manipulable du texte, mais aussi de l'ensemble des formes sémiotiques, ouvre un large champ de possibles dans les créations interactives.

Nous manquons néanmoins d'outils, notamment sémiotiques, pour les analyser. L'objectif de cet article est donc de proposer des outils d'analyse sémiotique – et notamment sémio-rhétorique – de la manipulation dans les créations numériques. Nous limiterons notre champ d'étude aux créations en ligne, qu'il s'agisse du domaine de la création publicitaire ou de celui de la création littéraire et artistique.

Pour cela, nous allons tout d'abord nous intéresser au geste de manipulation dans les créations numériques. Nous proposerons ensuite un modèle d'analyse de la manipulation en cinq niveaux. En nous fondant sur cette approche, nous terminerons par l'étude d'une figure de manipulation dans une création numérique.



Précisons que cet article doit beaucoup à une réflexion collective, dans le cadre d'un groupe de recherche<sup>4</sup> – composé d'Alexandra Saemmer, de Philippe Bootz, de Jean Clément et de moi-même – sur la sémiotique et la rhétorique des créations numériques.

## 1. LE GESTE DE MANIPULATION DANS LES CRÉATIONS NUMÉRIQUES

### 1.1 *Le rôle du geste*

Dans un article intitulé «Une esthétique de la matérialité», en nous appuyant sur différents exemples (texte mis en mouvement par le lecteur, texte *actable*, texte-matériau, texte composant un espace de déplacement), nous avançons que «la matérialité du texte est indissociable de l'action du lecteur.[...] C'est le geste du lecteur qui *révèle* la matérialité du texte» (Bouchardon, 2008: 138). Le geste et le texte manipulable ne peuvent venir à exister que parce qu'ils sont en relation: la relation co-constitue le geste et le texte manipulable.

Pour pouvoir analyser la dimension manipulable dans les créations numériques, il s'agit ainsi de penser le geste ni uniquement à partir du geste *en soi*, ni uniquement à partir de ce qui se passe à l'écran. Dans la manipulation, le geste *prend sens* dans l'interaction. C'est cette position que l'on retrouve notamment dans la notion de «geste interfacé» de Jean-Louis Weissberg (2006). Dans une œuvre interactive, le geste acquiert ainsi un rôle particulier, contribuant pleinement à la construction du sens. Yves Jeanneret rappelle que le fait de tourner la page d'un livre «ne suppose *a priori* aucune interprétation particulière du texte» (2000: 112); dans une œuvre interactive<sup>5</sup> en revanche, «le fait de cliquer sur un mot (un “hypermot”) ou sur un pictogramme (une “icône”) est, en lui-même, un acte d'interprétation» (*ibid.*: 113). Le geste interactif consiste avant tout en une «interprétation actualisée dans un geste» (*ibid.*: 121).

### 1.2 *Un répertoire de gestes*

Dans la manipulation de créations interactives en ligne, nous avons affaire à des gestes différents: certes cliquer, double-cliquer, cliquer droit, déplacer la souris (ou bouger le doigt sur le *touchpad*), laisser le

doigt appuyé, relâcher le doigt, taper sur une touche du clavier, mais aussi parfois souffler dans un micro, bouger la tête devant une *webcam*...

Nous aurions besoin ici d'un répertoire de gestes (une *gestique*) qui apparaîtraient comme des unités distinctives. Nous sommes néanmoins confrontés à une difficulté: ces gestes de manipulation d'un contenu numérique sont en constante évolution et dépendent des dispositifs. De ce point de vue, la *wiimote* a fait considérablement évoluer le répertoire de gestes à la disposition d'un joueur. Mais sans même parler de jeux vidéo sur console ou de dispositifs de réalité virtuelle dans les installations numériques, le simple fait de pouvoir utiliser deux doigts pour zoomer/dézoomer avec le *trackpad* des derniers ordinateurs Macintosh offre des possibilités inédites de manipulation dans les créations en ligne.

Dans d'autres dispositifs, le répertoire de gestes sera bien évidemment plus étendu qu'avec le seul *input* souris-clavier. Il en est ainsi des gestes de manipulation sur des tables interactives (voir Wobbrock, Ringel Morris et Wilson, 2009), ou encore de l'interaction avec un bureau tactile 3D<sup>6</sup>. Mais dans la mesure où nous limitons notre étude à l'analyse des créations en ligne, nous allons nous intéresser avant tout aux interfaces d'entrée que sont la souris et le clavier, tout en sachant que certains sites Web proposent dès à présent une navigation faisant appel à d'autres interfaces d'entrée que le clavier et la souris, comme la *webcam*<sup>7</sup>, le micro<sup>8</sup>, voire n'importe quel objet du quotidien dans les expériences de réalité augmentée (par exemple une boîte de céréales au chocolat<sup>9</sup>).

Si l'on veut s'abstraire de la dimension contextuelle des évolutions techniques, on pourrait se poser la question suivante: en tant qu'unité distinctive, le geste peut-il également être considéré comme une unité signifiante, indépendamment du contexte dans lequel il s'insère ou de la ressource média sur laquelle il s'applique? Nous souhaitons avancer ici qu'il y aura des attentes liées à un certain geste effectué dans un certain contexte. Le contexte recrée une situation déjà rencontrée et dans laquelle un geste donné a eu un résultat pertinent. C'est donc le geste en contexte qui est lié à une attente, et non

le geste lui-même: l'attente est différente lorsqu'on clique pour valider un choix ou lorsqu'on clique sur un lien (Dallet, 1996). Ces attentes sont en partie le fruit de la construction de conventions. Ainsi, le survoler/quitter (*roll over roll out*), qui permet de faire apparaître/disparaître une ressource média, peut susciter l'attente d'un dévoilement (Bouchardon, 2007). De même qu'il y aurait des traits signifiants possibles liés au mouvement dans l'animation<sup>10</sup>, de même on pourrait parler de *traits signifiants possibles* liés au geste de manipulation en contexte.

### 1.3 Geste et action

Nous distinguons entre le geste pris comme activité unitaire (appui sur une touche du clavier ou sur le bouton de la souris, déplacement élémentaire de la souris, etc.) et l'action considérée comme un énoncé de gestes (par exemple le glisser/déposer – *drag and drop*). Le geste, en tant qu'activité unitaire, est lié à une interface matérielle. L'action a quant à elle une signification plus globale liée à un double couplage à un contexte et à un processus. Bien souvent, le média pertinent (avec lequel le geste interagit) est en effet un processus et non son état final. Plus encore que l'animation, la manipulation fait intervenir ce que Philippe Bootz appelle la « profondeur du dispositif » (2004): dans la manipulation, les signes sont fondamentalement « duaux », mettant en œuvre des éléments se situant à la fois du côté du programme et du côté de l'écran.

Forts de cette approche du geste, proposons à présent un modèle d'analyse du geste de manipulation dans les créations numériques en ligne.

## 2. L'ANALYSE DU GESTE DE MANIPULATION

### 2.1 Les cinq niveaux d'analyse de la manipulation

Nous proposons ici une terminologie permettant de distinguer cinq niveaux d'articulation du signe, correspondant à cinq niveaux d'analyse.

#### Niveau 1. Le gestème

C'est le premier niveau d'articulation, le niveau le plus bas. Il est le résultat d'un couplage entre une activité physique et une interface d'entrée (par exemple le fait de déplacer la souris<sup>11</sup> ou d'appuyer

sur une touche du clavier). Le gestème correspond à une unité sémiotique distinctive.

#### Niveau 2. L'actème

L'actème est fabriqué à partir des gestèmes et est le résultat d'un couplage entre le gestème et le processus sur lequel porte la manipulation. Il existe trois types d'actèmes (qui se distinguent par le couplage entre la séquence de gestes et le processus *manipulé*):

- *Actionneur* (changement d'état). Par exemple, je clique sur un bouton ou sur un lien hypertexte à l'écran.
- *Paramétreur* (processus paramétré). Par exemple, j'utilise un *ascenseur*, à savoir une barre de défilement horizontal ou vertical.
- *Perturbateur* (processus cogéré). À un certain moment, le programme *prend le dessus* et fait quelque chose d'incompatible avec le guidage de l'action. C'est par exemple le cas dans *Le Rabot poète* de Philippe Bootz (2005) ou dans certaines créations de Rafael Rozendaal<sup>12</sup> qui jouent sur le décalage entre la manipulation de la souris et le déplacement du pointeur à l'écran (visibilité, apparence, vitesse, sens, direction).

#### Niveau 3. L'unité sémiotique de manipulation (USM)

Les actèmes composent des unités sémiotiques de manipulation. Par exemple, les actèmes « cliquer », « glisser » et « relâcher » peuvent composer l'USM *tirer-relâcher*. Nous proposons à la fin de cette partie un tableau des USM. Jean-Marie Klinkenberg rappelle que les icônes sont des signes « motivés par ressemblance » (2000: 193). Dans l'icône, quelque chose du monde physique est reconnu comme tel. De même, l'USM fait penser à des actions dans le monde physique. Par exemple, l'USM *gratter* peut faire penser à l'action de raboter une surface. L'USM est ainsi *iconique* de situations de manipulation de la vie courante. Elle porte des *traits d'iconicité*.

#### Niveau 4. Le couplage média

Il est question ici du geste interfacique qui résulte du couplage entre l'unité sémiotique de manipulation et l'état média environnant. L'unité sémiotique de manipulation, nous l'avons vu, présente souvent une

dimension iconique. C'est néanmoins seulement dans son couplage avec des médias que des traits signifiants vont être ou non actualisés. Ceux-ci sont actualisés en fonction du texte, de l'image ou du son sur lequel le geste est appliqué, ainsi qu'en fonction du contexte multimédia et de l'environnement culturel du lecteur.

Plus le champ d'intersection entre les traits signifiants de l'USM et ceux des médias sur lesquels elle s'applique est étendu (et plus l'union des traits mobilisés répond aux attentes du lecteur provenant du contexte immédiat et des habitudes de lecture), plus la construction du sens relève de ce que l'on pourrait appeler un *couplage conventionnel*<sup>13</sup>. Lorsque le champ d'intersection est réduit entre les traits signifiants de l'USM et ceux des médias, un différentiel se crée entre les attentes du lecteur et l'état réalisé par la manipulation : on peut parler alors de *couplage non conventionnel* (par exemple, le geste de cliquer sur un lien n'entraîne aucune activation, ou bien une activation différée, ou encore l'activation d'une multiplication d'éléments).

Il existe trois types de couplage :

- *simultané* (couplage simultané entre une USM et des médias) ;
- *consécutif* (couplage entre une USM et les médias qui précèdent ou suivent) ;
- *différé* (couplage entre une USM et un résultat média très éloigné dans le temps)<sup>14</sup>.

Tout couplage entre une USM et des médias est par nature « pluricode », au sens où il fait intervenir plusieurs « sous-énoncés relevant chacun d'un code différent » (Klinkenberg, 2000 : 232). Ces couplages média donnent naissance à des figures. Par l'expression « figure de manipulation », nous désignons une relation entre un geste et des médias dans laquelle la construction du sens est fondée sur des processus d'intersection de traits signifiants associés au geste, au média et au contexte. Tout couplage pluricode est une figure, mais toute figure<sup>15</sup> n'est pas nécessairement un trope (telle la métaphore).

#### Niveau 5. *Le discours interactif*

Ce niveau est celui d'une séquence interactive complète de couplages média. Nous sommes ici sur le

plan du discours. C'est en effet souvent en prenant en compte l'ensemble du discours interactif que le geste de manipulation prend tout son sens.

#### 2.2 *Analyse d'un exemple*

Illustrons ces cinq niveaux d'articulation du signe par l'analyse d'un exemple publicitaire. Sur le site *bannerblog.com* est archivée une publicité pour la société « Amanco ». Sont représentées des toilettes (voir la *figure 1*, reproduction de gauche). Le format vertical de la publicité renforce l'impression d'une pièce exiguë. Il s'agit pour l'internaute de tirer la chasse d'eau. Sur la poignée est écrit le mot « pull » (« tirer »). La chasse est animée d'un mouvement de haut en bas qui doit inciter l'internaute à *tirer*. L'internaute doit tirer la souris vers lui en maintenant le bouton enfoncé : ce geste mime le fait de tirer la poignée de la chasse vers le bas.

La poignée une fois tirée, un violon et des mains apparaissent du fond de la cuvette (voir la *figure 1*, reproduction du centre). Une musique jouée au violon se fait entendre. Le slogan s'affiche alors : « not every sound deserves to be heard » (« les sons ne méritent pas tous d'être entendus »). Puis apparaît le nom du produit : « Silentium PVC soundproof pipes » (« conduits insonorisés Silentium en PVC » ; voir la *figure 1*, reproduction de droite). Si l'internaute tire de nouveau sur la poignée de la chasse, un autre instrument apparaît du fond de la cuvette. Au total, trois instruments (violon, saxophone, accordéon) se succèdent.

#### *Premier niveau : le gestème*

L'internaute appuie sur le bouton de sa souris (après avoir positionné le curseur sur le mot « pull »), le maintient appuyé en déplaçant sa souris puis relâche le bouton. Nous avons ici plusieurs gestèmes à l'œuvre dans cette manipulation : l'appui sur le bouton, le mouvement de déplacement, le relâché (appui inversé).

#### *Deuxième niveau : l'actème*

L'actème correspond à une séquence de gestèmes. Il y a ici deux actèmes : un *paramétreur* (je tire) et un *actionneur* (je relâche), qui déclenche en même temps



Figure 1

Les trois étapes de la bannière publicitaire en ligne pour la société Amanco (2009): <http://www.bannerblog.com.au/2009/09/toilet.php>

l'apparition de l'instrument de musique et du son associé.

*Troisième niveau :*

*l'unité sémiotique de manipulation (USM)*

Les deux actèmes constituent une seule unité sémiotique de manipulation : *tirer-relâcher* (voir le tableau des USM à la page suivante).

Il est intéressant de noter ici la dimension *iconique* de l'USM. L'internaute est incité à faire avec sa souris un geste qui ressemble au geste qu'il est amené à faire quand il tire une chasse d'eau.

*Quatrième niveau : le couplage média*

On peut relever deux couplages média (l'un simultané, l'autre consécutif) :

- le couplage de l'USM *tirer-relâcher* avec « pull » et avec l'image d'une chasse d'eau (couplage conventionnel) ;
- le couplage de l'USM *tirer-relâcher* avec l'apparition du violon en fonction du contexte média, en l'occurrence la cuvette des toilettes (couplage non conventionnel).

Ce second couplage prend en compte l'état initial, le geste de manipulation et l'état final. Dans l'état final, un violon apparaît au lieu de l'eau après qu'on a tiré la chasse d'eau. Cette apparition du violon dans la cuvette des toilettes est incongrue du point de vue du média, mais peut-être également du point de vue du geste interactif : je tire vers le bas et quelque chose surgit de bas en haut (en l'occurrence un violon). L'isotopie générale (cuvette des toilettes, exigüité de l'espace) renforce les couplages média.

*Cinquième niveau : le discours interactif*

Quand l'internaute a tiré la chasse une première fois, un état attendu est créé : tirer la chasse d'eau fait apparaître un violon. On peut parler de perturbation de l'attente lorsque c'est un autre instrument qui apparaît la deuxième fois (un saxophone), puis la troisième (un accordéon). *L'actionneur* du niveau 2 est alors réinterprété comme un *perturbateur*. L'utilisateur peut penser qu'il y a un tirage aléatoire entre différents instruments. Pourtant, s'il continue à actionner la chasse d'eau, il s'aperçoit que la séquence violon - saxophone - accordéon est toujours la même. Il peut enfin réinterpréter le *perturbateur* comme un *paramètreur*.

La force de cette publicité est d'inciter l'utilisateur, de lui-même, à la rejouer pour découvrir si ses attentes seront ou non vérifiées.

Nous avons mentionné dans le troisième niveau que les actèmes en jeu constituaient une seule unité sémiotique de manipulation (*tirer-relâcher*). Penchons-nous à présent plus précisément sur ces unités sémiotiques de manipulation.

### 2.3 Tableau des unités sémiotiques de manipulation (USM)

Le tableau ci-dessous propose une typologie d'unités sémiotiques de manipulation s'appuyant sur

TABLEAU DES UNTÉS SÉMIOTIQUES DE MANIPULATION (USM)

USM	Description (actèmes)	Délimitée dans le temps	Répétitive	Traits d'iconicité potentiels (ce à quoi l'USM fait penser dans le monde physique)
Activer	Activer de façon ponctuelle : <ul style="list-style-type: none"> <li>• appuyer sur une touche du clavier ;</li> <li>• appuyer avec son doigt sur un écran tactile ;</li> <li>• produire un seul son dans le micro<sup>i</sup> ;</li> <li>• faire un mouvement brusque et non itéré devant sa webcam<sup>ii</sup> ;</li> <li>• presser le bouton de la souris<sup>iii</sup> ;</li> <li>• déplacer sa souris (déplacement qui entraîne une activation, comme une <i>porte d'entrée</i>).</li> </ul>	Oui	Non	<ul style="list-style-type: none"> <li>• par un geste, déclencher ou démarrer une action, la bloquer<sup>iv</sup> ou la stopper<sup>v</sup> ;</li> <li>• pointer dans telle direction<sup>vi</sup>, pénétrer en un seul pas (et non pas progressivement) ;</li> <li>• substituer, remplacer<sup>vii</sup> un élément par un autre en un seul geste ;</li> <li>• choisir, sélectionner<sup>viii</sup>...</li> </ul>
Mouvoir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• déplacer sa souris dans le plan (survoler) ;</li> <li>• déplacer sa souris en laissant une trace (tracer) ;</li> <li>• déplacer la main sur un écran tactile ;</li> <li>• déplacer le doigt sur le <i>touchpad</i> dans un mouvement continu ;</li> <li>• déplacer le stylo sur un agenda numérique.</li> </ul>	Non	Non	<ul style="list-style-type: none"> <li>• caresser<sup>ix</sup> (un être humain, un animal, une surface) ;</li> <li>• étaler de la matière (des cartes, une crème), enlever de la poussière ;</li> <li>• dévoiler<sup>x</sup>, révéler<sup>xi</sup>, cacher ;</li> <li>• tracer, dessiner<sup>xii</sup>, effacer ;</li> <li>• accélérer<sup>xiii</sup>, ralentir...</li> </ul>
Gratter	Déplacer sa souris de façon répétitive (gratter de façon linéaire – par exemple raboter de façon unidirectionnelle –, touiller avec des courbes...).	Non	Oui	<ul style="list-style-type: none"> <li>• raboter une surface, sculpter une matière ;</li> <li>• gratter la peau, gratter un jeu de grattage, gratter une vitre ;</li> <li>• creuser un trou ;</li> <li>• mélanger des substances, des matières...</li> </ul>
Tirer	Faire glisser un élément, à la souris (appuyer – tirer) ou au clavier.	Oui	Non	<ul style="list-style-type: none"> <li>• déplacer un objet avec prise sur lui<sup>xiv</sup> (tirer un rideau, écarter des voiles, tirer une chasse d'eau, enlever une étiquette, retirer une enveloppe, remonter la couverture, ouvrir une boîte de sardines, retirer un vêtement) ;</li> <li>• immerger<sup>xv</sup>, parcourir...</li> </ul>
Tirer-relâcher	Faire glisser un élément et le relâcher (appuyer – tirer – relâcher).	Oui	Non	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ordonner, mettre des objets dans les bonnes cases, ranger des tiroirs ou une chambre ;</li> <li>• réorganiser, recomposer<sup>xvi</sup> un tableau, faire un jeu de puzzle ;</li> <li>• déformer<sup>xvii</sup> ;</li> <li>• déclencher un mécanisme<sup>xviii</sup>, libérer, repousser...</li> </ul>

- i. Le site de Andreas Lutz (<http://www.andreaslutz.com/>) propose une navigation par *webcam* ou par micro. Toutes les pages auxquelles ce tableau renvoie ont été consultées le 14 janvier 2011.
- ii. Bannière publicitaire pour « The National Fondation for the Deaf », [http://www.bannerblog.com.au/2009/09/nfd\\_lip\\_reading\\_lesson.php](http://www.bannerblog.com.au/2009/09/nfd_lip_reading_lesson.php), 2009.
- iii. <http://www.bannerblog.com.au/2009/06/pringles.php>.
- iv. [http://www.bannerblog.com.au/2009/09/fas\\_twitter.php](http://www.bannerblog.com.au/2009/09/fas_twitter.php).
- v. Rafael Rozendaal, <http://www.popcornpainting.com/>, 2008, <http://www.hotdoom.com/>, 2009.
- vi. <http://www.red-issue.com/>.
- vii. Marie Béliste, *Scriptura et caetera*, « Alter ego », <http://www.scripturae.com/>, 1998.
- viii. Anonymes, tableau « défragmenter », <http://www.anonymes.net/anonymes.html>.

- ix. Toucher, tableau « caresser », <http://www.to-touch.com/>, 2009.
- x. Marie Béliste, *Scriptura et caetera*, « Alter ego », <http://www.scripturae.com/>, 1998.
- xi. Sophie Calle, *Vingt ans après*, <http://www.panoplie.org/ecart/calle/calle.html>, 2001.
- xii. <http://soytuaire.labuat.com/>.
- xiii. Rafael Rozendaal, <http://www.hybridmoment.com/>, 2009.
- xiv. Bannière publicitaire pour *Compania Athletica*, [http://www.bannerblog.com.au/2009/07/cia\\_tramp.php](http://www.bannerblog.com.au/2009/07/cia_tramp.php). Bannière publicitaire pour une voiture (*Meriva*), [http://www.bannerblog.com.au/2009/09/gm\\_meriva\\_drop.php](http://www.bannerblog.com.au/2009/09/gm_meriva_drop.php).
- xv. [http://www.bannerblog.com.au/2009/07/samsung\\_led.php](http://www.bannerblog.com.au/2009/07/samsung_led.php).
- xvi. [http://www.bannerblog.com.au/2009/09/commbank\\_finances.php](http://www.bannerblog.com.au/2009/09/commbank_finances.php).
- xvii. Rafael Rozendaal, <http://www.coldvoid.com/>, 2008.
- xviii. <http://www.bannerblog.com.au/2009/09/toilet.php>.





Figure 2

*Anonymes version 1.0, tableau « Nom-dit » (2005): <http://www.anonymes.net/anonymes.html>*

leur description en actèmes. Nous précisons si cette unité est délimitée ou non dans le temps et si elle est ou non répétitive. Les traits d'iconicité permettent d'insister sur la *co-typie*, à savoir le lien avec les expériences dans le monde physique. Précisons que ce tableau est le fruit d'un travail en cours et qu'il n'a aucune prétention à l'exhaustivité.

### 3. FIGURES DE MANIPULATION DANS LA CRÉATION NUMÉRIQUE

Nous avons vu que les *unités sémiotiques de manipulation*, en contexte, constituaient des *couplages média*. Ces couplages média donnent naissance à des figures. C'est la construction d'une telle figure que nous allons à présent analyser. La publicité mais aussi la littérature numérique et l'art numérique en ligne font en effet largement appel à ce qu'on peut appeler des figures de manipulation.

Prenons l'exemple de la création intitulée *Anonymes version 1.0*, et notamment du premier tableau dont le titre est « Nom-dit ». Sur la page d'accueil, une zone réactive constituée par le texte « Anonymes » permet à l'internaute d'accéder à un premier tableau. Une vidéo tourne en boucle, représentant un homme qui se lève d'un fauteuil, apparemment pour ne pas être filmé (rester anonyme?). Un accompagnement sonore (des bruits de pas ou tout simplement le *bruit* de la vidéo?) joue en boucle également. Une fenêtre de saisie se présente à l'internaute accompagnée d'un texte :

« Tapez votre nom ». Le tableau est donc en attente d'une action de l'internaute.

L'internaute tape une lettre, mais celle-ci, au lieu de rester dans la fenêtre de saisie, s'« envole » et disparaît de la fenêtre. L'internaute est tenté de taper à nouveau une lettre, notamment pour vérifier si le fonctionnement sera le même. La deuxième lettre s'envole également. L'internaute peut alors taper rapidement plusieurs lettres, tout un mot, pour voir les lettres dispersées dans l'espace du tableau. On aboutit à un résultat proche de certains poèmes cinétiques (lettres mises en espace et en mouvement), mais ici les lettres résultent d'une action (introduction de données au clavier) de l'utilisateur.

Le sens du tableau (les lettres du nom qui s'envolent pour disparaître, inéluctablement) est à mettre en rapport avec le titre de l'ensemble de la création, *Anonymes*. La figure qui résulte du geste (impossibilité de *graver* son nom) fait écho à la vidéo (un homme veut quitter le champ de la caméra) et peut-être également au son (bruit de pas qui s'éloignent?).

Ce tableau n'a pas de fin : éternellement nous resterons anonymes. L'internaute a néanmoins la possibilité de revenir à la page d'accueil (icône en haut à gauche) ou de passer au tableau suivant (icône en bas à gauche).

Pour reprendre notre terminologie, l'USM mobilisée consiste ici à « activer » (de façon ponctuelle,

en appuyant sur des touches du clavier). Mais cette manipulation ne prend tout son sens que dans le *couplage média*, voire dans l'ensemble du *discours interactif*.

Nous avons bien ici un couplage non conventionnel avec le processus d'inscription à l'écran (par exemple l'envol des lettres) dans la mesure où le fonctionnement de la zone de saisie est détourné. Le fonctionnement d'une zone de saisie fait partie de l'«encyclopédie» (Klinkenberg, 2000) de l'utilisateur d'une interface informatisée (l'encyclopédie mobilisée dans le cas présent repose sur l'ergonomie des interfaces homme-machine et non sur une sémiotique linguistique). Une fenêtre de saisie permet conventionnellement de taper au clavier une chaîne de caractères, sans qu'ils ne disparaissent au fur et à mesure. Or, dans «Nom-dit», la fenêtre permet bien de saisir du texte, mais pas de le conserver. L'attente de l'utilisateur est troublée.

Analysons le processus de construction. La fenêtre de saisie, associée au texte «Tapez votre nom», suggère l'attente du geste de taper un caractère au clavier. Toutefois, quand on tape une lettre au clavier, on «inscrit» quelque chose qui, du moins c'est ce que l'on projette, va être conservé. Les champs de saisie dans lesquels on nous demande notre identité s'intitulent d'ailleurs souvent «s'inscrire» ou «s'enregistrer». Il est en outre intéressant de noter que, en certaines circonstances, ceux qui utilisent un traitement de texte pour la première fois ne comprennent pas pourquoi il faut enregistrer; pour eux, taper des lettres au clavier a valeur d'enregistrement. Les traits signifiants possibles liés à l'action (saisir une lettre au clavier) et au contexte média (la fenêtre de saisie associée au texte «Tapez votre nom») sont: *inscription*, *enregistrement*. Or, les lettres saisies s'envolent et disparaissent. Nous avons ici une suppression du trait signifiant possible «inscription» (durable) avec l'envol et la disparition de la lettre. La saisie des caractères est possible, mais pas l'inscription.

Nous faisons ici l'hypothèse que la construction d'une interprétation se fait notamment avec la répétition du geste. Le fonctionnement du couplage non conventionnel repose en effet ici sur la répétition. C'est en répétant le geste (ici, taper

des lettres au clavier) que l'utilisateur construit progressivement le sens de la figure (et comprend qu'il ne s'agit pas d'un *bogue*). Il va pour cela prendre en compte l'ensemble des médias et de l'interface. Le média vidéo (+ son) permet alors de donner tout son sens à la figure. Font ainsi sens non seulement le contenu de la vidéo (un homme qui s'éloigne), mais également sa forme (boucle). Des traits signifiants possibles d'une boucle vidéo sont, en effet, *circularité*, *éternel recommencement*. Le trait signifiant de la boucle vidéo («circularité») se superpose au trait signifiant «inscription» (adjonction puis suppression). La forme de la boucle est ici associée aux lettres qui disparaissent inéluctablement de la zone de saisie: prise dans une circularité, toute saisie ou toute inscription durable est impossible (on peut aussi considérer que l'inscription à l'écran se trouve démultipliée, mais elle n'a pas de pérennité). Nous avons ici une construction pluricode entre le trait signifiant «circularité» (boucle vidéo) et le trait «inscription» (geste couplé à la fenêtre de saisie). Le lecteur en tire une conséquence: «Je resterai anonyme».

D'autres interprétations sont possibles. Par exemple, si l'on se situe sur le plan de la création, on peut considérer que ce qui vole en éclats ici, c'est l'illusion de participer à l'œuvre. L'internaute ne peut le faire (cela dit, il participe néanmoins au visuel de l'œuvre, mais uniquement pour lui-même). Est mise en scène une réflexion sur l'interactivité et la participation du lecteur dans les œuvres dites contributives.

Dans un deuxième temps, il faudrait resituer ce tableau dans l'ensemble d'un discours, en prenant en compte certes l'interface liminaire, mais aussi l'ensemble des autres tableaux de cette «version 1.0». Sur l'écran d'accueil, on peut voir des abeilles sur fond de ruche tourner sans fin. Elles aussi sont anonymes au sein de la ruche. On peut accéder au premier tableau en cliquant sur l'alvéole de la ruche correspondante, ou bien en cliquant sur le titre de l'œuvre («Anonymes»), qui constitue aussi une zone réactive (au survol s'affiche le texte «Entrer»). C'est ce contexte média d'interaction qu'il faut également prendre en compte dans l'analyse de cette figure.

## CONCLUSION

Pour étudier les créations numériques interactives et multimédias, nous avons besoin d'outils d'analyse sémiotique spécifiques. Le modèle en cinq niveaux présenté dans cet article a avant tout une vocation heuristique visant à mettre au jour les spécificités de la manipulation gestuelle dans une création numérique.

Le geste de manipulation, tout comme le mouvement pour l'animation, autorise des couplages conventionnels et non conventionnels avec différents médias. Ces couplages donnent lieu à des figures. Cet article s'inscrit dès lors dans une démarche de formalisation d'une rhétorique<sup>15</sup> de l'écriture interactive (Bouchardon, 2007). Il s'agit d'une catégorie de figures à part entière, à côté des figures de diction, de construction, de sens et de pensée, que l'on peut qualifier de « figures de manipulation ». Deux points sont ici à souligner. D'une part, la notion de « figure » peut – et ceci est nouveau – prendre en compte le geste du lecteur. D'autre part, l'écriture interactive, plus que sur des figures de sens comme les tropes, s'appuie sur des figures de manipulation. De façon plus générale, cet article vise à apporter une contribution à la mise au jour de spécificités de l'écriture interactive.

\* Tous les exemples en ligne cités dans cet article ont été consultés entre le 14 et le 17 janvier 2011.

## NOTES

1. Exemple : [http://www.bannerblog.com.au/2009/09/commbank\\_finances.php](http://www.bannerblog.com.au/2009/09/commbank_finances.php).
2. Exemple : [http://www.bannerblog.com.au/2009/09/fas\\_twitter.php](http://www.bannerblog.com.au/2009/09/fas_twitter.php).
3. Exemple : <http://www.youtube.com/watch?v=4ba1BqJ4S2M>.
4. Cette recherche aboutira en 2011 à un ouvrage intitulé *Signes et figures de la création numérique*. Ce travail repose sur un corpus de 100 bannières publicitaires en ligne et de vingt œuvres de littérature et d'art numériques.
5. Nous utilisons ici le terme d'« interactivité », même si Yves Jeanneret récuse la « métaphore de l'interactivité » comme faisant « obstacle, concrètement, à l'étude attentive des objets » (2000 : 114).
6. Une taxonomie de gestes pour interagir sur un bureau 3D : <http://gizmodo.com/5371913/bumptop-3d-desktop-gets-unique-multi+touch-gestures?autoplay=true>.
7. Le site « Publicis & Hal Riney » (<http://www.hrp.com/>) propose une navigation par webcam.
8. Le site de Andreas Lutz (<http://www.andreaslutz.com/>) propose une navigation par webcam ou par micro.
9. Exemple : <http://www.youtube.com/watch?v=p3QgigeSE1s>.
10. Voir l'article d'Alexandra Saemmer dans ce même numéro.
11. On peut décomposer un mouvement continu (comme le déplacement d'une souris) en différents gestèmes. Ainsi, pour certains, le « mickey » va constituer l'unité de déplacement du pointeur de la souris équivalente à 1/200e de pouce, soit 8 pixels. Cette unité peut permettre de distinguer différents gestèmes dans la manipulation physique de la souris.
12. En ligne : <http://www.newrafael.com/websites/>.
13. Nous renvoyons à l'article d'Alexandra Saemmer dans ce même numéro pour des précisions concernant les couplages conventionnels et non conventionnels.
14. Ce dernier couplage autorise ce que Philippe Bootz appelle la « double lecture » (2004).
15. Nous renvoyons également à l'article d'Alexandra Saemmer dans ce même numéro pour une réflexion sur la notion de figure dans la création numérique.
16. La rhétorique classique comprend cinq grandes parties : l'invention, la disposition, l'élocution, la mémoire et l'action. L'élocution s'attache plus particulièrement à l'aspect littéraire et esthétique du discours. C'est ce que retiendra la « rhétorique restreinte ». L'expression est de Michel Pougeoise : « Parmi les partisans de cette rhétorique que l'on pourrait qualifier de "littéraire" car elle s'intéresse essentiellement à l'étude des figures et du style, il faut citer J. Cohen, G. Genette, H. Morier ainsi que le groupe  $\mu$  » (2001 : 203-204). C'est à cette rhétorique restreinte que nous nous intéressons ici : poser la question d'une rhétorique de l'écriture interactive, c'est poser la question d'une spécificité de cette écriture en termes de style et notamment de figures.

#### RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- AARSETH, E. [1997]: *Cybertext, Perspective on Ergodic Literature*, Baltimore, John Hopkins University Press.
- BOOTZ, P. [2004]: « der/die Leser/Reader/Readers », dans F.W. Block, C. Heibach et K. Wenz (dir.), *p0es 1s. Ästhetik digitaler Poesie/The Aesthetics of Digital Poetry*, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 936-122 ;
- [2005]: *Le Rabot\_poète*. En ligne : [http://www.sitec.fr/users/akenatondocks/DOCKS-datas\\_f/collect\\_f/auteurs\\_f/B\\_f/BOOTZ\\_F/Animations\\_F/rabot.htm](http://www.sitec.fr/users/akenatondocks/DOCKS-datas_f/collect_f/auteurs_f/B_f/BOOTZ_F/Animations_F/rabot.htm).
- BOUCHARDON, S. [2007]: « L'écriture interactive : une rhétorique de la manipulation », dans I. Saleh I. et alii (dir.), *Collaborer, échanger, inventer : expériences de réseaux*, Actes de H2PTM'0, Paris, Hermès-Lavoisier, 155-170 ;
- [2008]: « Une esthétique de la matérialité », dans A. Saemmer et M. Maza (dir.), *Eformes. Écritures visuelles sur supports numériques*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 135-144 ;
- [2009]: *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris, Hermès-Lavoisier.
- DALLET, J.-M. [1996]: « Quelques éléments d'une grammaire du geste interactif », *Artifices 4*. En ligne : [http://www.ciren.org/artifice/artifices\\_4/dallet.html](http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/dallet.html).
- GHITALLA, F., D. BOULLIER et alii [2004]: *L'Outre-lecture : manipuler, (s') approprier, interpréter le Web*, Paris, Éd. du Centre Georges-Pompidou.
- JEANNERET, Y. [2000]: *Y a-t-il vraiment des technologies de l'information ?*, Paris, Éd. universitaires du Septentrion.
- KLINKENBERG, J.-M. [(1996) 2000]: *Précis de sémiotique générale*, Paris, Seuil.
- POUGEOISE, M. [2001]: *Dictionnaire de rhétorique*, Paris, Armand Colin.
- QUENEAU, R. [1961]: *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard.
- SAEMMER, A. [2007]: *Matières textuelles sur support numérique*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne ;
- [2008]: « Le texte résiste-t-il à l'hypermédia ? », *Communication et Langages*, n° 155, Paris, Armand Colin, 63-79.
- WEISSBERG, J.-L. [2006], « Corps à corps - À propos de *La Morsure*, CD-ROM d'Andréa Davidson », dans P. Barboza et J.-L. Weissberg (dir.), *L'Image actée. Scénarisations numériques : parcours du séminaire L'action sur l'image*, Paris, L'Harmattan, 51-71.
- WOBBROCK, J. O., M. RINGEL MORRIS et A. D. WILSON [2009]: *User-Defined Gestures for Surface Computing*, CHI2009. En ligne : <http://dub.washington.edu/pubs/144>.

# FIDGET DE KENNETH GOLDSMITH, ENTRE POÉSIE VISUELLE ET NORME PROCÉDURALE

YAN RUCAR

## UN HOMMAGE JOYCIEN PROTÉIFORME

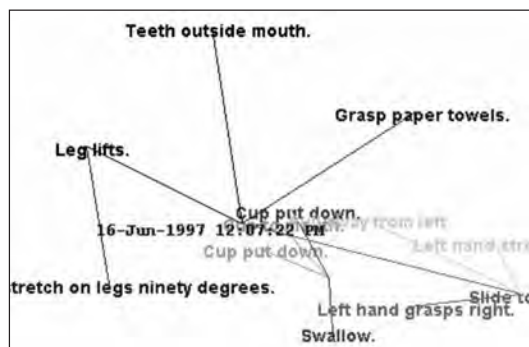
*Fidget* de Kenneth Goldsmith est une œuvre procédurale traversant les formes. Pendant douze heures, Goldsmith enregistre sur un magnétophone portable la description de ses moindres actions physiques, qu'elles soient volontaires ou de l'ordre du réflexe. Cet enregistrement est réalisé le 16 juin 1997, pendant le fameux *Bloomsday* célébré par les joyciens du monde entier. Dans *Ulysse* de James Joyce, Leopold Bloom traverse Dublin le 16 juin 1904, une journée ordinaire qui prend les dimensions d'une épopée au moyen d'un jeu intertextuel avec l'*Odyssée* de Homère. Pareillement, la procédure adoptée par Goldsmith pendant le 16 juin 1997 transforme cette journée en une aventure épique. Bien que Goldsmith se réfère souvent à Joyce dans ses articles théoriques, l'initiative de rendre hommage à l'écrivain irlandais par une œuvre approchant *Ulysse* a été prise par le *Whitney Museum of American Art*. Répondant à la commission de cette institution new-yorkaise, Goldsmith décide d'avoir recours à la contrainte de temps du roman : sa description prendra place au sein de la même journée, en faisant en sorte qu'elle atteigne une densité comparable au récit joycien. L'ampleur de la description, qui enferme Goldsmith dans une attention maniaque envers toutes ses manifestations physiologiques, assure à *Fidget* le même effet saturant que les périple symboliques accomplis au cours de la journée de Leopold Bloom.

Le vœu exprimé par Goldsmith de devenir une machine en se dépouillant de toute créativité (Jourden, 2007) et en s'exerçant à des tâches mécaniques prend dans *Fidget* une acuité particulière. Au cours de la procédure descriptive, cet auteur recense toutes ses actions corporelles en ne faisant intervenir aucun jugement critique, en ne s'octroyant nulle faculté de sélection, en se faisant l'appareil enregistreur de ses activités organiques. Goldsmith ne parvient à réaliser cette tâche que pendant une période de douze heures. À l'issue de ces heures, il est vaincu par les effets de l'alcool qu'il a ingurgité afin de soutenir son attention sur une foison de faits minuscules. Dans un deuxième temps, Goldsmith transcrit ces heures d'enregistrement oral. Le texte surgi de cette transcription est interprété le 16 juin 1998 par le musicien Theo Blackman sur une scène du *Whitney Museum of American Art*. Ce vocaliste chante une à une chaque phrase comprise dans la première heure de la description, en faisant chaque fois choir les feuilles de papier. Pendant la performance, des couturières confectionnent un



costume fait de toutes ces feuilles, Theo Blackman revêtant cet accoutrement textuel à la fin de la représentation.

Du 11 juin au 4 septembre 1998, ce costume ainsi que onze vêtements similaires, exhibant le texte des douze heures d'enregistrement, sont exposés à la galerie new-yorkaise *Printed Matter*. La fabrication de ces costumes imprimés fait référence à l'une des contraintes d'« écriture » de *Fidget*, qui interdit à son auteur de mentionner ses vêtements. Seuls ses mots habillent Goldsmith. En 2000, cet écrit est publié par la maison d'édition *Coach House Books*, située à Toronto. À cette date, le site électronique présentant cette œuvre était déjà en fonction depuis deux ans. Intégré à un dispositif cartographique dynamique développé à partir du logiciel Java, le texte numérique diffère radicalement de l'ouvrage imprimé. Sous sa forme numérique, le texte de *Fidget* est fragmenté, chaque élément descriptif détaché de son contexte devenant un objet autonome qui se déplace sur l'écran avant d'en disparaître. Le texte électronique de *Fidget* obéit à une organisation dynamique propre à notre réalité physique. L'enregistrement des descriptions sur un appareil numérique a permis de connaître l'heure approximative des mouvements corporels. L'heure des actions décrites est donc placée au centre de l'écran. De l'affichage du temps de la description partent des fils, à l'extrémité desquels sont situées les diverses actions décrites à peu près au même instant. Ces fils se déplacent, comme les membres de l'artiste pendant l'enregistrement de *Fidget*.



Capture d'écran de *Fidget* de Kenneth Goldsmith (1998)

Par conséquent, la transcription de la description enregistrée apparaît chaque fois sous des formes sensibles transformant les conditions de réception, et qui sont autant d'œuvres différentes. Le texte de la transcription, en devenant pluriel, change de régime car il inaugure une série. Nelson Goodman caractérise l'œuvre *autographique* comme étant douée d'unicité, tandis que l'œuvre *allographique* est répétable ou reproductible :

*Ne parlons d'œuvre d'art autographique que si et seulement si la distinction entre l'original et la contrefaçon est signifiante; ou mieux, si et seulement si même la plus exacte duplication ne compte pas comme authentique. [...] Ainsi la peinture est autographique, la musique non autographique, ou allographique.*<sup>1</sup> (1976: 113; notre traduction [NT])

Pour sa part, Gérard Genette départage ces deux catégories à partir de la notion de modélisation, dégagee des propriétés constitutives d'un texte ou d'une œuvre d'art :

*Le passage d'une œuvre (objet ou évènement) du régime autographique au régime allographique suppose donc, et à vrai dire consiste en, une opération mentale, plus ou moins consciente, d'analyse en propriétés constitutives et contingentes et de sélection des seules premières en vue d'une éventuelle itération correcte, présentant à son tour ces propriétés constitutives accompagnées de nouvelles propriétés contingentes [...].* (1994: 101)

Il prend pour exemple un carré dessiné par Picasso. Envisagée sous sa forme autographique, cette œuvre est unique car elle porte la marque historique d'un grand peintre. Si au contraire la forme géométrique du dessin est seule prise en compte et qu'à partir de ce modèle un enfant dessine un autre carré, une abstraction aura été réalisée, les principes constitutifs de la configuration du carré étant les seuls retenus. Ce qui vaut pour l'œuvre d'art est pertinent pour le texte, un manuscrit pouvant être converti en un écrit itérable sur d'autres supports, à partir d'une définition de ses traits permanents.

Genette qualifie de « réduction allographique » (*ibid.*: 103) un tel retrait des traits contingents d'un texte afin de mettre au jour un écrit transférable, itérable. En modifiant les supports du texte de

*Fidget*, Goldsmith se livre à une telle opération, la transcription étant conservée sous forme de certaines qualités continues. Ce texte modélisé, « objet d'immanence » (*ibid.*: 133), est l'ensemble des signes de la transcription, que l'on retrouve dans toutes les déclinaisons formelles de *Fidget*. La séquentialité de ces signes n'est pas retenue par cette modélisation, puisqu'elle disparaît dans la version électronique. Les variations formelles de *Fidget* correspondent, dans l'appareil théorique de Genette, aux « manifestations individuelles » (*ibid.*: 172) de l'« objet d'immanence », qui sont les itérations des propriétés constitutives de cet objet, augmentées chaque fois de nouvelles propriétés contingentes.

Le texte de la transcription est également une itération car il concrétise ponctuellement un ensemble inflexible de règles d'écriture, qui pourrait être répété sous forme d'une nouvelle description. Genette utilise le terme de « réduction conceptuelle » afin de qualifier l'opération consistant à résumer *La Disparition* de Georges Perec à son principe générateur, un lipogramme en E. Le lipogramme retire du répertoire langagier l'un de ses éléments, ainsi *La Disparition* ne comprend aucun mot pourvu de la lettre E. Selon Genette, une telle subsomption d'un roman à sa règle d'écriture est une abstraction d'un niveau élevé de cette œuvre, alors que l'œuvre allographique part d'un substrat matériel, à savoir un texte défini par une série de repères visibles. Genette fait entrer *La Disparition* dans la catégorie des œuvres conceptuelles dont l'« objet d'immanence (le concept) est non seulement idéal, comme un poème ou une sonate, mais encore générique et abstrait » (*ibid.*: 173). Il récuse l'étiquette allographique à *La Disparition* considérée avant tout comme règle d'écriture pour lui substituer la dénomination hyper-allographique, car l'abstraction réalisée à partir du roman de Perec est telle qu'il cesse d'exister en tant que texte aux qualités visibles. Le texte de la transcription de *Fidget* et ses variations formelles appartiennent donc à deux modèles différents. D'une part, le texte procédural obéit à un modèle abstrait d'écriture; d'autre part, ses adaptations sur d'autres supports ou sous d'autres formes suivent un modèle matériel fait de repérages physiques établis à partir du premier écrit. La

version électronique, en fragmentant le texte de la transcription et en l'intégrant à un dispositif visuel et dynamique, est située au plus fort degré de variance avec le texte original. Comment le texte procédural de *Fidget* est-il requalifié par la version électronique? Quelles relations vont-elles se tisser entre ce texte et son environnement visuel et dynamique? Comment le modèle procédural va-t-il être intégré ou désintégré par ce texte visualisé? Les exemples d'équilibre ou de déséquilibre entre texte et image, tels qu'ils sont présents dans des poèmes visuels, informeront cette problématique.

#### RÈGLES PROCÉDURALES ET SIGNES VISUELS

La description enregistrée de *Fidget*, bien qu'elle soit orale, est une « écriture » dans la mesure où elle suit des règles de construction rigoureuses et où elle n'est pas orientée vers un interlocuteur. Kenneth Goldsmith est seul pendant cet enregistrement, son rapport au magnétophone est comparable à l'utilisation d'un stylo ou d'un clavier d'ordinateur. Goldsmith a préféré s'enregistrer afin d'éviter que par récursivité il ne soit obligé d'intégrer l'action d'écrire à sa description. Les contraintes adoptées par l'écrivain sont nombreuses, prohibant toute mention des vêtements et des lieux, la règle la plus perturbatrice étant un lipogramme en je, qui interdit à Goldsmith d'avoir recours à l'opérateur de l'écriture de soi lors de la description des événements de son corps:

[...] une des règles de *Fidget* était que je n'utiliserais jamais la première personne pour décrire mes mouvements. Ainsi chaque mouvement était une observation d'un corps dans l'espace, et non de mon corps dans un espace.<sup>2</sup>

(Perloff, 1999, en ligne; NT)

Afin de contourner cette difficulté, la fonction sujet est attribuée aux parties corporelles, qui parlent en leur nom: « Paupières s'ouvrent [...] Mâchoires serrent [...] Tête se soulève [...] Bras raidit »<sup>3</sup> (Goldsmith, 2000: 8; NT). Afin d'adhérer à la rapidité du corps, Goldsmith n'utilise souvent pour sa description que des verbes d'action. La structure du texte est réduite aux composantes essentielles de la désignation, seuls les substantifs étant retenus, et les termes connecteurs

sont évacués. Transcrivant l'enregistrement oral, Goldsmith s'assure que cette dernière règle soit appliquée à l'ensemble du texte: il élimine tous les mots techniques de la langue, dont la seule fonction est syntaxique. Le modèle procédural défini par l'auteur ne souffre d'aucune exception, la transcription est une étape assurant aux contraintes une emprise sur l'ensemble du texte.

La fragmentation à l'œuvre dans la version électronique est une conséquence du modèle procédural, la proscription de tout terme connecteur ayant donné lieu à une succession parataxique d'éléments descriptifs. Leur séquentialité étant purement chronologique, la dispersion des éléments textuels s'accorde avec ce facteur temporel, reconnu par l'horloge centrale sur l'écran. Les signes visuels dans l'œuvre électronique sont une forme de traduction du texte: la vitesse des fragments de texte équivaut à la rapidité du corps décrit; leur dispersion sur l'écran correspond au fourmillement des actions intervenant à tous les endroits corporels; l'encombrement sur l'écran des éléments textuels, conduisant parfois à l'illisibilité, est déduit du caractère immédiat de toutes les manifestations physiologiques; la désagrégation du texte fait voir la fugacité des actions physiques. Ces signes visuels sont déduits de l'œuvre originale sans y être contenus. En effet, la contrainte de *Fidget* impose à l'auteur de n'avoir recours qu'à une pure description, en n'utilisant que des désignations de faits physiques immédiats. Cette contrainte interdit tout point de vue synthétique, tel que des constats de vitesse ou de dispersion. Les symboliques graphiques sont donc externes au texte, tout en l'explicitant: ces signes visuels ont valeur de commentaire, alors que cette fonctionnalité n'appartient pas à la contrainte textuelle.

#### TRADUCTION INTERSÉMOTIQUE ET EKPHRASIS

Les signes visuels s'ancrent à partir d'un point de vue perspectiviste sur le corps décrit, qui n'est pas saisissable par un verbe contraint à l'immédiateté. Kenneth Goldsmith conçoit un dispositif visuel dynamique alors qu'il n'est plus soumis à la procédure descriptive; la définition des symboliques visuelles

émane donc d'une position de retrait par rapport au texte. Christian Vandendorpe démontre, au cours de son analyse du jeu vidéo *Riven*, que des éléments visuels activables peuvent se prêter à des opérations de lecture, ce qui le conduit à utiliser le terme de «pseudo-texte» (1998: 119) afin de qualifier la part de signifié ancrée dans ces icones. Parce qu'ils proposent des significations traduisibles verbalement, ces éléments ont la même fonctionnalité que des mots. De même, dans *Fidget*, les phénomènes de vitesse, de désagrégation, d'éparpillement des fragments textuels se transforment en signes parce qu'ils sont constants et qu'ils proposent des équivalences sémantiques. La translation d'un sémantisme verbal à un sémantisme visuel est une traduction intersémotique dans le sens qu'en donne Roman Jakobson: c'est «l'interprétation de signes verbaux par l'intermédiaire de signes appartenant à des systèmes de signes non verbaux»<sup>4</sup> (1971: 261; NT). Analysant la traduction intersémotique dans son article «Painting into Poetry», Claus Clüver s'appuie sur des exemples de textualisation de surfaces picturales, un processus dénommé *ekphrasis*. Bien que la translation étudiée par Clüver s'effectue de la toile vers le texte, et non du verbe vers la visualité, son analyse du passage d'un système de signes graphiques à une organisation textuelle éclaire les proximités mises en jeu par *Fidget*. Méthode créative d'origine rhétorique, le texte *ekphrastique* est un déplacement: la description transfère les thèmes picturaux en leur faisant équivaloir une forme verbale. Le verbe retient toutefois son régime intrinsèque de constitution du sens, puisqu'il lui est loisible de faire circuler au cours de la description d'une œuvre visuelle des concepts abstraits propres au langage textuel.

L'*ekphrasis* classique est fondée sur l'évocation verbale d'une surface visuelle. Retraçant l'historique de l'*ekphrasis*, Murray Krieger distingue deux phases dans son origine hellénistique: pendant les troisième et quatrième siècles avant Jésus-Christ, cette description prend pour objet toute scène visuelle observable dans la vie, pour ensuite prendre pour cadre unique une œuvre d'art. En effet, toute scène ou tout objet prélevé du quotidien induit une variance dans les perspectives, alors que la description d'une

œuvre d'art a un modèle connu ou connaissable par le lecteur. Le rhétoricien de la seconde période *ekphrastique* se fonde donc sur la comparaison qui sera établie dans l'esprit du lecteur entre le référent et sa description. Le discours est provisoirement éludé afin de laisser place à une description qui indirectement le servira, en insérant dans l'argumentation le poids symbolique d'une œuvre connue de réputation :

[...] *l'ekphrasis, en tant que description étendue, était utilisée pour faire intrusion dans le flot du discours et, pendant sa durée, pour suspendre l'argument du rhéteur ou l'action du poète; pour river l'attention sur un objet visuel à décrire, qui allait être élaboré en de riches et saisissants détails.*<sup>5</sup>

(Krieger, 1992: 7; NT)

Cependant, Clüver intègre dans son corpus des œuvres modernistes qui s'intéressent à l'équivalence entre deux langages, plutôt qu'à l'insertion d'éléments visuels dans un espace textuel. Dans «If I told him: A completed portrait of Picasso», Gertrude Stein ne tente pas d'élaborer une équivalence entre les mots et les images, mais plutôt modélise les principes créatifs de l'œuvre de Picasso en leur offrant un surgissement textuel. Le peintre forme un univers pictural externe à la réalité tout en se refusant à verser dans l'abstrait, tandis que l'affranchissement de l'image à l'égard du mimétisme occasionne une mise en abyme de l'art sur sa matérialité. Stein choisit pareillement de développer un langage indifférent au sémantisme ainsi qu'aux impératifs syntaxiques, tout en prévenant une déconstruction qui mettrait en péril tout rattachement référentiel à la réalité. Cet équilibre instable entre extériorité à la réalité commune et présence d'éléments de sens permet à Stein de travailler la matérialité de la langue écrite avec le même effet décapant que lorsque Picasso interroge les constituants de la peinture. Stein n'utilise aucun des matériaux employés par Picasso; les principes d'écriture qu'elle déduit de ses tableaux sont donc extrêmement abstraits. Cette transformation est, en reprenant la terminologie de Genette, une *réduction conceptuelle* et non un passage allographique. Les tableaux de Picasso sont prétexte à la définition d'un formalisme littéraire, alors qu'une œuvre allographique aurait dû emprunter le

même médium d'expression, à partir de propriétés permanentes de la toile.

#### LA POÉSIE CONCRÈTE, UNE HYBRIDITÉ HARMONIEUSE

La traduction intersémiotique pratiquée par Goldsmith diverge des exemples *ekphrastiques* susmentionnés, dans leur instance à la fois rhétorique et moderniste, car l'objet visuel ne supplante pas le texte écrit, les deux éléments coexistant sur l'écran d'ordinateur. Par contre, le langage conceptuel créé par Stein à partir des caractéristiques physiques des toiles de Picasso, traduites en un système d'équivalences, évoque des proximités entre texte et signe visuel dans *Fidget*.

Les propriétés mobiles des fragments textuels s'offrent comme un autre langage, qui court parallèlement aux signes écrits en les complétant, et même en les prolongeant. Cette coexistence entre la visualité et le texte est éminente dans la poésie visuelle. Les poètes concrets du groupe brésilien *Noigandres*, fondé en 1957 à São Paulo, ont tenté de forger une continuité entre le langage écrit et ses caractéristiques graphiques. Pour cela, ces créateurs entreprennent une réduction du répertoire langagier, Augusto de Campos le circonscrivant aux «concepts basiques, les choses, les actions, les qualités: L'ASPECT CONCRET DU DISCOURS + les concepts relationnels essentiels»<sup>6</sup> (1982: 176; NT). Cette essentialisation du langage contraint l'écrivain à abandonner des significations primordiales. Le poème ne peut porter de mention de temps, seul l'infinitif étant autorisé. La mention de personne et l'expression de la voix du poète sont abandonnées avec la désagrégation des pronoms personnels. Dans le texte *ekphrastique* de Stein, des retraits linguistiques tels que les règles syntaxiques et sémantiques font porter l'attention sur la matérialité du langage. Dans les poèmes concrets, cette emphase sur la matérialité du langage est accordée avec un travail sur son aspect visuel. La représentation graphique des strophes, leur espacement dans la page, de même que l'identité visuelle des mots et des lettres participent du sens du poème. Walter Moser présente les invariants du poème concret lorsqu'il résume les caractéristiques générales des textes de Haroldo de Campos :

*La poésie concrète de Haroldo représente un exercice surprenant de réduction des éléments expérimentaux à un minimum: quelques mots, organisés spatialement sur la page vide, dans un arrangement permutatif, et donnant lieu à des structures picturales.*<sup>7</sup> (1996: 149; NT)

Ces structures sont éminemment signifiantes, elles infusent le poème de significés étrangers au texte. La picturalité ne se lit pas indépendamment de l'écrit; au contraire, les deux champs s'intègrent au même espace. Les mots produisent du sens à la fois par leur appartenance au système de la langue et par leur identité visuelle unique au poème.



Poème sans titre de Haroldo de Campos (1970)

Jean-François Lyotard départage les territoires respectifs des domaines du discours et de la figure à partir du temps d'attention qu'ils requièrent: «Est lisible ce qui n'arrête pas la course de l'œil, ce qui donc s'offre immédiatement à la reconnaissance» (1971: 216). Le visible exige au contraire une observation lente, qui est le temps de la vision. Le territoire du visible donne le monde à son spectateur, tout en lui interdisant de l'organiser sous forme d'éléments signifiants. Le monde est constitué de différences, ses multiples objets étant inconciliables en une perspective unique. Le texte est au contraire coordonné par la syntaxe, il représente une appréhension du monde organisée en système. Le texte peut donc être inscrit selon des contours différents, il se maintiendra en tant que tel tant que ces transferts n'entameront pas son rattachement à un même

système linguistique. Pour sa part, la figure dépend de sa matérialité, c'est-à-dire des conditions précises de son émergence. La figure n'est pas contenue à l'intérieur d'un système, c'est une présence singulière.

La poésie concrète tire sa spécificité d'être partiellement incluse dans le système de la langue, partiellement singularisée par l'identité graphique. La poésie concrète ne tente pas la substitution d'un langage par un autre, comme c'est le cas de «If I told him: A completed portrait of Picasso» de Stein, mais compose une hybridité partagée entre symboliques textuelles et visuelles. Ce langage composite reconnaît non pas deux principes, mais une organisation signifiante unique. La textualité et la visualité renoncent à l'autonomie de leurs signes en réduisant leurs champs de compétences respectifs. Le répertoire langagier du poète est restreint afin qu'une complémentarité avec l'espace visuel soit rendue possible. L'atrophie comparable à laquelle Goldsmith soumet son langage répond à un tout autre impératif, celui d'une description épousant la vitesse du corps. Cette réforme du langage sert un dessein verbal, alors que la poésie concrète circonscrit le domaine textuel afin d'en faire la composante d'un objet sémantiquement distribué entre verbe et visualité. De même, la composition picturale du poème concret n'est pas reconnue en tant qu'œuvre visuelle à part entière: le lecteur l'observe afin de lire un texte.

Sous réserve de cette négociation réductive entre textualité et picturalité, le poème concret réussit à atteindre un point d'équilibre entre ces deux domaines.



Capture d'écran de *Fidget* de Kenneth Goldsmith (1998)



## CONFLICTUALITÉ ENTRE TEXTE ET ICONICITÉ

Or, la complétude qu'offre *a priori* le graphisme au texte de *Fidget* est souvent niée par son caractère mouvant. Prise à ces effets de transition et de superposition, une partie du texte se dérobe à l'œil. Conçus à des fins d'explicitation du texte, les signes visuels entrent souvent en conflit avec le système écrit. L'intégration des régimes visuels et textuels à un dispositif cartographique dynamique a pour effet d'opacifier le signifié du texte. La synthèse visuelle met en danger le système textuel, tout en étant intrinsèquement cryptique: les symboliques visuelles ne sont compréhensibles qu'à condition qu'une connaissance du texte ait déjà eu lieu. La traduction intersémiotique a abouti à une confusion intersémiotique.

Cette illisibilité représente l'échec figural que tente d'éviter le poème concret, qui atteint une ligne d'équilibre entre la visualité et la textualité. Les principes visuels et textuels de *Fidget* sont le fruit d'une incrémentation, les propriétés dynamiques ont été ajoutées à l'écrit, cette généalogie interdisant une pensée conjointe du graphisme et du texte. L'exemple de la poésie concrète démontre que Goldsmith n'a pas été intéressé par une configuration harmonique qui l'aurait contraint à réduire à égales mesures le territoire scriptural et la région graphique. Cet auteur souhaite accorder à chacun sa pleine mesure, parfois au détriment du sens: le texte et le graphisme doivent s'épancher selon leurs propres lois. La réduction linguistique produite par la contrainte, conçue à seule fin de permettre une description rapide et paradoxalement dépersonnalisée, contribue par son caractère fragmentaire à la distribution spatiale du texte sur l'écran. Cette propension à un éclatement figural n'est pourtant pas comparable au langage de la poésie concrète, dont la pauvreté est calculée afin d'accueillir un rayonnement pictural. Goldsmith ne peut réviser le texte contraint pour le rendre compatible avec les facteurs visuels, sans quoi il remettrait en cause la norme procédurale. Il aurait pu dès lors concevoir un graphisme mobile respectant la visibilité du texte, mais il choisit de faire se rencontrer textualité et visualité sans distribution hégémonique. Par conséquent, alors que le poète concret travaille à

des conjonctions, Goldsmith, par sa neutralité, tolère ou convoite les perturbations à venir.



Une page de *Veil* de Charles Bernstein (1987)

La poésie visuelle fondée sur une harmonie fait apercevoir dans quelle mesure Goldsmith respecte à la fois le texte contraint et le graphisme. Une œuvre visuelle née d'une disjonction entre verbe et iconicité va permettre d'interroger l'usage de telles dislocations dans *Fidget*. Dans *Veil*, Charles Bernstein fait atteindre à ses textes une illisibilité presque entière, par un processus palimpsestique. Sur la même page, Bernstein tape à la machine différents textes, afin d'atteindre une structure visuelle faite de lettres superposées. Cette œuvre illisible est pourtant perceptible en tant que texte, puisque l'œil reconnaît les contours de lettres, bien qu'il ne puisse les agréger en mots. L'œuvre *Veil* n'appartient plus au système de la langue, mais maintient la visibilité de ses origines textuelles. À la condition d'une observation lente et d'un décryptage patient, on peut parvenir à lire partiellement ces écrits superposés, comme le constate

leur auteur: «L'écriture fut composée afin d'être lue, non simplement regardée: il est possible de lire et pas seulement d'observer ces œuvres»<sup>8</sup> (Bernstein, 1997; NT). Parvenir à se départir d'une attitude spectatorale pour se transformer en lecteur est rendu difficile par cet écrit, qui induit un confort dans la vision, et un déchiffrement lent et minutieux dans la lecture. *Veil* est avant tout une surface graphique, dont quelques éléments épars parviennent aux yeux du lecteur. Ce texte déréférencé, mais présent visuellement en tant qu'image de texte, est semblable aux mots itinérants de *Fidget*, qui signalent leur présence dans un système tout en en rendant parfois impossible l'accès. L'illisibilité définit ces œuvres en tant que textes bien que, en contrevenant à leur lecture, elle leur nie ce même statut. Selon Craig Dworkin:

*Pendant ce moment singulier, l'illisible disparaît derrière sa lisibilité, et cette lisibilité simultanément efface le texte qu'elle semblerait faire lire.*<sup>9</sup> (2003: 155; NT)

Craig Dworkin démontre que *Veil* oscille constamment entre iconicité et lisibilité, les lettres dégagées avec peine de la confusion la rejoignent dès que l'œil se déplace, le manque de repères ne permettant pas de les relocaliser. Les situations d'illisibilité de *Fidget* résultent très souvent de semblables amas de lettres, qui à la fois projettent une brume iconique et recèlent la possibilité d'un décryptage partiel. Comme dans *Veil*, cette tension entre illisibilité et lisibilité fait entrer le langage et son aspect visuel dans deux catégories distinctes, l'appréhension d'un fragment textuel chassant l'image faite d'un imbroglio de lettres, et inversement. Ces épisodes d'illisibilité déclarent jusqu'au divorce l'autonomie des signes visuels par rapport aux signes écrits, cette distinction spectaculaire faisant mieux apercevoir leur nature respective. Le signe visuel est une libre interprétation, tandis que la construction textuelle est une ascèse descriptive. Prisonnier d'une attention maniaque à son propre organisme, l'écrivain souffre pendant l'enregistrement de son œuvre. L'adaptation numérique, par son caractère chaotique, s'offre comme un contrepoint festif, une explosion de couleurs qui contredit la neutralité de ton du texte contraint.

#### LES DEUX NIVEAUX DU LANGAGE DE *FIDGET*

Or, l'impossibilité d'une conjonction entre signes visuels et signes écrits se manifeste à partir des deux constituants du langage scriptural: la visualisation du signifiant obture l'accès au signifié. Les deux épaisseurs du langage, sa matérialité et son sens, entrent soudain en conflit dans le même emplacement: le texte visualisé. Le signifiant de *Fidget* a deux signifiés: celui que lui accorde le système collectif de la langue et celui que lui attribue la caractérisation visuelle unique à cette œuvre. Le balancement du signifiant entre système linguistique et iconicité est le théâtre d'une négociation conflictuelle entre une norme indépassable et une appropriation corruptrice. Ce phénomène disjonctif est plus accusé que dans l'œuvre *Veil*, où les superpositions effectuées n'obéissent pas à un système de sens. Dans *Fidget*, la visualité et la textualité offrent chacune des significations précises, qui sont tout à la fois corroborées et distinctes. Le point de vue perspectiviste du signe visuel est impossible à réaliser par le texte contraint, tandis que la fonctionnalité descriptive du texte n'appartient pas à l'œuvre visuelle. D'une manière plus profonde qu'un simple divorce entre le texte et l'image, c'est à l'impossibilité d'une jonction entre deux organisations de sens que nous assistons. Le texte est défini par la contrainte, mais la visualité ne comprend aucun principe procédural. Les signes visuels présentent constamment les mêmes symboliques, à l'instar des éléments d'un texte verbal, sans qu'elles soient conditionnées par des règles. En témoignent les différences frappantes entre les polices de caractères, leurs couleurs et leur vitesse d'une section à l'autre de *Fidget*.

Ces signes visuels prennent part au texte contraint de *Fidget*, car ils ajoutent une dimension synthétique à un écrit proscrivant toute considération *a posteriori*. Cette brèche dans la norme procédurale est couramment pratiquée par les oulipiens, qui la dénomment *clinamen*. Ce terme est utilisé par l'atomiste latin Lucrèce afin de nommer la divergence des pluies particulières, subversion soudaine de la règle par un effet chaotique, à l'origine selon lui de la constitution du monde (1965: 293). Dans un texte déterminé par des contraintes, le *clinamen*, par

sa rareté, confirme l'empire de la règle tout en lui ajoutant un supplément de sens, selon l'analyse de Bernard Magné :

[...] *la vulgate oulipienne voit dans le clinamen à la fois un fonctionnement – c'est une déviation, un manquement par rapport à la règle, un écart par rapport à la contrainte – et une fonction – il entraîne un enrichissement, un apport supplémentaire de sens.* (1999: 43)

Le clinamen tel qu'il est pratiqué par les oulipiens intervient au cœur du récit, comme c'est le cas dans *La Vie mode d'emploi* où ce manquement à la règle est lui-même programmé. Dans la version électronique de *Fidget*, cette échappée hors du territoire contraignant se manifeste en dehors du texte à l'échelle du signifié, sous une forme uniquement matérielle, à partir des propriétés du signifiant. La procédure employée par Goldsmith est caractérisée par une proscription de l'écart par rapport aux contraintes, la période de transcription permettant à l'écrivain d'exclure tout manquement à la règle au cours de la description orale. Le *clinamen graphique* de *Fidget* respecte cette conception saturante de la procédure textuelle en proposant un écart provenant d'un autre champ sémiotique. L'œuvre allographique, fondée sur l'itération de l'« objet d'immanence » tiré de la transcription, a des conséquences sur le modèle procédural de *Fidget*, c'est-à-dire sur la fabrique conceptuelle de cet écrit. La matérialité du langage a réformé son espace signifiant, sous l'aspect d'un sémantisme diffus affleurant les mots. Les signes visuels transforment la perception générale de l'œuvre tout en la frappant localement d'illisibilité. L'identité conceptuelle de *Fidget*, distincte selon Genette de « l'objet d'immanence » par son intense degré d'abstraction, est affectée par les propriétés contingentes de sa version électronique. L'itération d'un modèle concret a contaminé la région la plus abstraite de cette constellation d'œuvres, à savoir les principes d'écriture du texte procédural.

#### NOTES

1. « Let us speak of a work of art as autographic if and only if the distinction between original and forgery of it is significant; or better, if and only if even the most exact duplication of it does not thereby count as genuine. [...] Thus painting is autographic, music nonautographic, or allographic ».
2. « Among the rules for *Fidget* was that I would never use the first person " I " to describe movements. Thus every move was an observation of a body in space, not my body in a space ».
3. « Eyelids open [...] Jaws clench [...] Head lifts [...] Arm straightens [...] ».
4. « [...] interpretation of verbal signs by means of signs of non-verbal sign systems ».
5. « [...] the ekphrasis, as an extended description, was called upon to intrude upon the flow of discourse and, for its duration, to suspend the argument of the rhetor or the action of the poet; to rivet our attention upon a visual object to be described, which it was to elaborate in rich and vivid detail ».
6. « [...] basic concepts, things, actions, qualities: THE CONCRETE COIN OF SPEECH + essential relational concepts ».
7. « Haroldo's concrete poetry represents a surprising exercise in reducing the experimental elements to a minimum: few words, spatially organized on the empty page, in a permutational setting, and giving rise to pictorial structures ».
8. « The writing was composed to be read, not only looked at: it is possible to read not just view these works ».
9. « In that moment of singularity the unreadable disappears within its own legibility, and that legibility simultaneously effaces the text it would seem to read ».

#### RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BERNSTEIN, C. [1987]: *Veil*, La Farge, Xeroxial Ed. ;  
—— [1997]: « On *Veil* », *Electronic Book Review* 6, [http://www.altx.com/ebr/ebr6/6berstein/on\\_veil.html](http://www.altx.com/ebr/ebr6/6berstein/on_veil.html) (cette page n'est plus disponible).
- CAMPOS, A. de [1982]: « The Concrete Coin of Speech », *Poetics Today*, vol. 3, n° 3, 167-176.
- CAMPOS, H. de [1970]: « Poème sans titre », dans M. E. Solt (dir.), *Concrete Poetry: a World View*, Bloomington, Indiana University Press, 99.
- CLÜVER, C. [1978]: « Painting into Poetry », *Yearbook of Comparative and General Literature*, n° 27, 19-34.
- DWORKIN, C. [2003]: *Reading the Illegible*, Evanston, Northwestern University Press.
- GENETTE, G. [1994]: *L'Œuvre de l'art. Immanence et transcendance*, Paris, Seuil.
- GOLDSMITH, K. [2000]: *Fidget*, Toronto, Coach House Books. En ligne: [http://archives.chbooks.com/online\\_books/fidget/applet.html](http://archives.chbooks.com/online_books/fidget/applet.html) (page consultée le 26 janvier 2011).
- GOODMAN, N. [1976]: *Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols*, Indianapolis, Hackett Publishing Co.
- JAKOBSON, R. [1971]: « On Linguistic Aspects of Translation », *Selected Writings*, vol. 2: *Word and Language*, La Haye, Mouton, 260-266.
- JOURDEN, J. [2007]: « UbuWeb Vu: Kenneth Goldsmith » (entretien avec Kenneth Goldsmith), *Architect*. En ligne: [http://www.architect.com/features/article.php?id=59857\\_0\\_23\\_0\\_C](http://www.architect.com/features/article.php?id=59857_0_23_0_C) (page consultée le 26 janvier 2011).
- JOYCE, J. [1996]: *Ulysse*, Paris, Gallimard.
- KRIEGER, M. [1992]: *Ekphrasis: the Illusion of the Natural Sign*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- LUCRÈCE [1965]: *De la nature des choses*, tome 2, Québec, Bélisle.
- LYOTARD, J.-F. [1971]: *Discours, figure*, Paris, Klincksieck.
- MAGNÉ, B. [1999]: *Georges Perec*, Paris, Éd. Nathan.
- MOSER, W. [1996]: « Haroldo de Campos' Literary Experimentation of the Second Kind », dans K. D. Jackson, E. Vos et J. Drucker (dir.), *Experimental - Visual - Concrete, Avant-Garde Poetry since the 1960s*, Amsterdam et Atlanta, Éd. Rodopi, 139-154.
- PERLOFF, M. [1999]: « Vocabel Scriptsigns: Differential Poetics in Kenneth Goldsmith's *Fidget* ». En ligne: [http://epc.buffalo.edu/authors/goldsmith/perloff\\_goldsmith.html](http://epc.buffalo.edu/authors/goldsmith/perloff_goldsmith.html) (page consultée le 26 janvier 2011).
- STEIN, G. [1970]: « If I Told Him: A Completed Portrait of Picasso », dans E. Burns (dir.), *Gertrude Stein on Picasso*, New York, Liveright, 83-91.
- VANDENDORPE, C. [1998]: « La lecture de l'énigme », *Alsic*, vol. 1, n° 2, 115-132.

## KAROLINE GEORGES OBJETS DE SUBLIMATION



#269 |

peau : Tuli / coiffure : Vanity Hair / lunettes : The Abyss / robe : Peqe / pose : Ricielli  
2011, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



KYRIE SOURCE | OBJETS DE SUBLIMATION

Photographies virtuelles créées dans le « métavers » *Second Life*, puis éditées. L'ossature de Kyrie Source a été sculptée par Karoline Georges. Les autres composantes du style du personnage sont des créations de multiples designers 3D dont la signature apparaît dans le titre de chacune des images.

#HS1 |

peau : Lakroqi / coiffure : Eshi Otawara  
2011, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



# KAROLINE GEORGES

## ET LES OBJETS DE SUBLIMATION

Une présentation de BERTRAND GERVAIS

*Le silicone, le maquillage, la mode, pour faire des corps qui ressemblent à des dessins. Elles disent corps de rêve exprès. Des corps qui ressemblent à des idées qui n'existent pas. [...] Elles veulent devenir des images aussi minces que du papier.* (K. Georges, *Ataraxie*, Verdun, L'effet pourpre, 2004, p. 105-106)

DEPUIS son premier roman, *La Mue de l'hermaphrodite*, paru en 2001, la sublimation et ses enjeux sont au cœur des pratiques d'écriture et de création de Karoline Georges. Ses personnages recherchent la purification, la perfection en toutes choses. La quête d'une transcendance y est constante ; et l'ataraxie, cette tranquillité de l'âme chère aux stoïciens, s'impose comme un idéal difficile non pas tant à atteindre qu'à maintenir. Car elle dépend d'un corps qu'il faut assujettir, immobiliser, retoucher jusqu'à le rendre parfait. Ce travail requiert d'éliminer toute aspérité, de lisser méticuleusement toute mèche rebelle, de purifier le corps en l'épilant et l'hydratant en entier. Une discipline de tous les instants.

Dans *Ataraxie*, les soins du corps se doublent d'une éthique implacable, puisque tout relâchement entraîne dégénérescence et putrescence. La narratrice y décrit sa routine : « Vitamines, suppléments, étirements, exercices sur ballon, salutations au soleil, grimaces faciales, cris primaux, écriture automatique, méditation » (2004 : 23) C'est le seul moyen de toucher à la perfection et à la « dilatation de la conscience » (*ibid.* : 27).

Cette fascination pour des corps sans faille a conduit Karoline Georges à créer sur la plateforme *Second Life* une incarnation numérique de la narratrice de son deuxième roman. Il était question, pour elle, non pas d'adapter *Ataraxie* au numérique et à ses possibilités de représentation, il s'agissait plutôt de continuer par-delà le roman la quête singulière de sa narratrice, marquée par une soif de pureté absolue. C'est ainsi qu'est née Kyrie Source, avatar aux formes sculpturales et aux poses toujours plus étudiées.

En tant que corps virtuel, Kyrie Source est une figure stabilisée temporairement sous la forme d'une image numérique. L'avatar est la réponse idéale à un désir de pureté et de sublimation, car il est présent comme figure et absent comme corps réel. Il peut être soumis à toutes les transformations, à tout ce que l'imagination, aidée par un ensemble de dispositifs et de logiciels, peut produire.

Depuis décembre 2009, le blogue Kyrie Source donne rendez-vous aux *aficionados* de la haute couture numérique. Kyrie (du grec *kurie*, « Seigneur ») y présente, grâce à une importante documentation photographique, des portraits où les accessoires les plus raffinés sont mis en scène pour créer des figures idéalisées. Ces accessoires, qui vont des ongles aux cheveux en passant par la peau, les bijoux et les vêtements, sont les composantes d'une collection d'*objets de sublimation*, constituée en grande partie de dons de créateurs. Kyrie Source se trouve en effet au cœur de l'univers de la haute couture de *Second Life* et de nombreux designers l'ont choisie pour représenter leur marque. Du Japon à la Croatie, en passant par l'Italie, l'Allemagne et les États-Unis, Kyrie Source est devenue une présence incontournable. De plus, à titre d'éditorialiste, elle a contribué aux plus prestigieuses publications de *Second Life*, notamment *Avenue Magazine* et le *Modavia Fashion Directory*.

Les photos présentées ici témoignent de ce travail au cœur d'une pratique virtuelle de la mode et d'une expérience du figural où les corps s'effacent au profit de leur image, de plus en plus étudiée et complexe.

#26MC |

peau et base capillaire : sYs / coiffure : Baiastice / ensemble : Violator / ongles et bagues : Mandala / pose : Riccielli  
2010, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



#30MC |

peau : sYs / base capillaire : Unbra / coiffure : Fab-u-lous / ensemble : Cheerno / pose : Riccielli  
2010, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



#16MCB |

peau et ensemble: Gasqhe / ongles: Rozoregalia / souliers: Kalnins Shoes / pose: Diesel Works  
2010, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels





#HS3 |

peau : Tuli / coiffure : Tuginowaguma / ensemble : Miamai / mains : SLink / pose : Del May  
2011, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



#152 |

peau : League / coiffure : Curio / verres : Veneno / gants : Paper Couture /  
ensemble : The Niven Collection / pieds : SLink / pose : Del May  
2010, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



#16MCA |

peau et ensemble : Gasqhe / pose : Diesel Works  
2010, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



Fringe #2 |

peau : Glam Affair / coiffure : Eshi Otawara / corset : sYs / bottes : Miamai / pose : Riccielli  
2010, photographie virtuelle, 2048x1024 pixels

Fringe #4 |

peau : Glam Affair / coiffure : L+N / ensemble : Miamai / masque : sYs / bottes : Mia Culpa / pose : Riccielli  
2010, photographie virtuelle, 2048x1024 pixels



# POÉTIQUE DU HASARD ET DE L'ALÉATOIRE EN LITTÉRATURE NUMÉRIQUE

JEAN CLÉMENT

L'esthétique de la littérature numérique réside pour une large part dans les nouvelles figures discursives et sémiotiques qu'elle dessine. Cependant, la dimension programmatique et interactive de cette littérature invite à considérer qu'ici l'esthétique est également le fruit d'un environnement informatique dans lequel la machine joue sa partition en produisant des phénomènes aléatoires qui obligent l'interacteur à se positionner face à des propositions inattendues.

Œuvres générées automatiquement, poésies en mouvement, fictions interactives, il y a peu d'œuvres numériques qui n'aient recours, sous une forme ou une autre, à la fonction aléatoire et ne placent la rencontre avec le lecteur sous le signe du hasard, pour peu qu'elles ne se contentent pas d'utiliser l'informatique comme simple support ou outil de création. Partant de ce constat, il peut être intéressant de reconsidérer la question plus générale du hasard en littérature, à la recherche d'une filiation ou, au contraire, d'une rupture possible entre le livre et le numérique. Notre hypothèse est que, depuis ses origines, la littérature «classique» (pré-numérique) s'est trouvée confrontée à la question du hasard et de l'aléatoire dans ses modes de production et de réception. D'une certaine manière, la littérature numérique se saisit aujourd'hui de cet enjeu pour y apporter des réponses tant au plan de la création des œuvres qu'à celui de leur consommation.

## L'ALÉATOIRE, UN VOCABLE ÉPISTÉMOLOGIQUE

La fonction aléatoire présente dans la plupart des œuvres numériques impose d'éclaircir d'abord ce vocable. L'aléatoire est un concept épistémologiquement plus précis que le hasard. Venu du latin *aleatorius* «qui concerne le jeu (de hasard)», dérivé lui-même d'*alea*, «jeu de dés», «jeu de hasard», l'aléatoire tire ses origines du jeu. C'est d'ailleurs cette étymologie latine que Roger Caillois reprendra pour y classer les jeux de hasard dans son étude sur *Les Jeux et les Hommes* (1992). En faisant appel à l'aléatoire, la littérature – et plus particulièrement la littérature numérique – se rapprocherait donc du jeu, ce que certains critiques n'ont pas manqué de lui reprocher, allant jusqu'à lui refuser l'appellation de littérature (voir Clément, 2006).

Les dictionnaires classiques ont parfois du mal à distinguer l'aléatoire du hasard: «*Aléatoire* se dit de tout fait à venir que rend incertain l'intervention du hasard», nous



apprend le *Dictionnaire de la langue philosophique* de Paul Foulquié. Mais les épistémologues sont plus précis :

*Événement aléatoire: se dit d'un événement lorsqu'on peut déterminer quelques indices sur ses chances de réalisation. Il tombe alors sous les lois du calcul des probabilités et peut être représenté selon un modèle probabiliste.*

(Birou, 1969; article «Aléatoire»)

*Est aléatoire un processus qui ne peut être simulé par aucun mécanisme ni décrit par aucun formalisme. L'aléatoire est ce qui est algorithmiquement incompressible.*

(Mukungu Kakangu, 2007: 49)

De ces deux dernières définitions, on retiendra d'abord que l'aléatoire suppose un événement et qu'il s'agit d'un processus. Ce sont là deux caractéristiques essentielles de la littérature numérique. On notera également que, étant algorithmiquement incompressible, il ne peut être envisagé en informatique que sous la forme d'un pseudo-aléatoire, pris en charge par une fonction de type *rand* () utilisée dans la plupart des langages de programmation et qui renvoie des suites de nombres (voir Laurencelle, 2001).

#### PERMANENCE DU HASARD

Comme l'aléatoire, le hasard a pour origine étymologique le jeu de dés. C'est le sens du mot arabe *az-zahr*. La réflexion moderne sur le hasard commence au XVIII<sup>e</sup> siècle. Dans leur réfutation de la Providence et leur souci de rationalité, les philosophes des Lumières ont cherché une réduction rationnelle du hasard, en faisant appel à l'intelligence supérieure d'un dieu horloger, architecte ou géomètre.

«Le hasard est un mot vide de sens. Ce que nous appelons hasard n'est et ne peut être que la cause ignorée d'un effet connu», écrit Voltaire dans son *Dictionnaire philosophique* (1860: 361). C'est ce point de vue que développera plus tard le physicien Laplace, expliquant que rien n'arrive par hasard et qu'une intelligence supérieure – postulée à des fins de démonstration et que l'on appellera après lui «laplacienne» – serait en mesure de tout expliquer.

Au siècle suivant, le mathématicien Cournot, réfutant Laplace, définira le hasard, dans une proposition devenue célèbre, comme «la rencontre

de deux séries causales indépendantes» (1851: 52). Cela signifie que les événements en eux-mêmes sont tout à fait déterminés quant à leur cause et à leur effet, mais que de leur rencontre imprévisible, de l'intrusion d'une nouvelle causalité indépendante dans le déroulement d'un processus, naît le hasard. À bien des égards, la lecture des œuvres de littérature numérique interactive repose sur cette rencontre imprévisible entre un processus informatique et les interventions du lecteur sur ce processus.

#### LA SCIENCE MODERNE ET LE HASARD

Toutefois, c'est d'abord comme source de création que le hasard a été le plus souvent sollicité dans la période contemporaine.

Même si Einstein pouvait encore prétendre que «Dieu ne joue pas aux dés», le hasard est au cœur de l'épistémologie contemporaine et sa prise en compte par les scientifiques ne date pas d'hier. Il a d'abord fait son entrée dans la science moderne sous les traits de la complexité, au XIX<sup>e</sup> siècle. Ce sont les travaux de Sadi Carnot sur la thermodynamique qui ont pour la première fois remis en cause l'idée d'un monde ordonné, en mettant en évidence un principe de dégradation de l'énergie dite «entropie croissante» et en suggérant que l'état le plus probable pour un système quel qu'il soit est le désordre. Cette découverte est fondamentale. Elle établit que le désordre est irrémédiablement inscrit au cœur de l'univers conçu comme un système complexe et que, désormais, nous devons penser sous le paradigme de la complexité et du hasard. De cette complexité et de ce hasard, les exemples sont nombreux dans la science moderne, en biologie, en mathématiques, en physique, dans les sciences cognitives.

#### LE HASARD ET L'ALÉATOIRE DANS LES ARTS CONTEMPORAINS

Les artistes ne sont pas restés à l'écart de cette nouvelle épistémè. Depuis longtemps, le hasard a été perçu comme un accident de matière, susceptible de stimuler la création. Léonard de Vinci recommandait déjà d'utiliser la tache fortuite comme source d'inspiration. August Strindberg a théorisé plus tard cet usage dans son ouvrage, *Du hasard dans la*

*production artistique* (1894), dans lequel il suggérait, avant John Cage, d'utiliser une guitare « accordée au hasard » ou un piano « accordé au petit bonheur sans rime ni raison » (Strindberg, 1990: 19-20).

Le premier artiste moderne à revendiquer le hasard comme principe de création est probablement Marcel Duchamp, en 1913, avec *Trois stoppages-étalon* (trois fils d'un mètre lâchés d'une hauteur de un mètre et collés tels quels sur une surface) et *Erratum musical* (une partition rédigée avec des notes tirées au sort dans un chapeau), suivi de près par Hans Arp avec ses collages fabriqués *Selon les lois du hasard* de 1916.

Dès les années 1950, une partie de la création contemporaine s'est placée sous le signe du hasard et de l'aléatoire. Résumant ce mouvement général, Umberto Eco pouvait écrire dans *L'Œuvre ouverte*: « Pour réaliser l'ambiguïté comme valeur, les artistes contemporains ont souvent recours à l'informel, au désordre, au hasard, à l'indétermination des résultats » (1979: 10).

En introduisant l'aléatoire dans leurs œuvres, les artistes entendaient mettre en cause une conception dominante de l'art en Occident. Cela conduira une certaine littérature à sortir peu à peu du livre, à côtoyer les arts visuels et la musique, à imaginer d'autres supports, à déboucher, enfin, sur le numérique.

#### AU HASARD DE LA LECTURE

Remarquons toutefois que le livre le plus classique abandonne son texte aux aléas de ses lectures. Car à la différence de l'auditeur de concert ou du spectateur de cinéma, qui sont asservis à la temporalité du déroulement de l'œuvre, le lecteur d'un livre n'est pas soumis à un temps de lecture réglé par un dispositif (le livre dans sa dimension matérielle). Il peut même, à sa guise, se soustraire à la lecture intégrale, se livrer au feuilletage, au butinage, pratiquer la lecture comme un vagabondage, ainsi que le rappelle Daniel Pennac dans *Comme un roman* (1992).

Le genre romanesque, dont la dimension narrative inscrit le fil d'une histoire dans le fil des pages, ne doit pas nous faire oublier que, dès sa naissance, le livre a été conçu, dans son dispositif matériel, comme

devant faciliter une lecture non linéaire. L'invention du codex, au début de l'ère chrétienne, puis celle du livre proprement dit au XII<sup>e</sup> siècle ont contribué à la délinéarisation de la lecture en facilitant la circulation du lecteur dans le texte, en le libérant de son asservissement à l'oral et de la nécessaire mémorisation du texte appris par cœur, ouvrant ainsi la voie à la scolastique (Illich, 1991). La pagination, l'invention de l'index, la table des matières, puis les références croisées dans les encyclopédies ont abouti à des modes de lecture « à saut et à gambades », comme l'écrivait Montaigne.

Ce mode de lecture, suggéré par le dispositif lectoriel lui-même, a trouvé sa forme ultime dans les ouvrages encyclopédiques qui, en cela, préfigurent l'hypertexte informatique. On a parfois utilisé le vocable de « sérendipité » pour qualifier cette opportunité de découvrir « par hasard » ce que l'on ne cherchait pas *a priori*. La littérature de fiction semble à première vue éloignée de cette lecture de consultation. Pourtant, certains écrivains, dès avant l'invention de l'informatique, ont cherché à renforcer la liberté du lecteur dans la construction et la disposition du texte lui-même, anticipant ainsi sur l'interactivité des œuvres de littérature numérique.

#### LE HASARD EN DISPOSITIF

C'est ainsi que certains auteurs, pour encourager une lecture placée sous le signe du hasard, vont jusqu'à abandonner une partie de leurs prérogatives au lecteur, imaginant des modes de lecture mettant en œuvre une certaine forme de combinatoire. Les textes eux-mêmes sont certes écrits par l'auteur, mais l'ordre dans lequel ils se présentent est sujet à variations. Les genres brefs ou fragmentaires, comme les aphorismes, les maximes, ou encore les fables, poèmes ou nouvelles se prêtent particulièrement bien à des lectures aléatoires. Même s'ils sont réunis en livre sous forme de recueil, l'ordre de leur succession est souvent arbitraire ou contingent. Leur brièveté leur confère une autonomie qui les rend indifférents au contexte de lecture dans lequel ils s'inscrivent.

Des auteurs comme Jacques Roubaud, Julio Cortazar ou Italo Calvino vont parfois jusqu'à proposer un « mode d'emploi » pour une lecture non linéaire

de leur œuvre. Celle-ci y est souvent associée aux incertitudes du jeu : jeu de go, marelle, jeu de cartes.

Un pas de plus est franchi vers la lecture aléatoire lorsque le texte se donne à lire dans un dispositif qui rompt avec le format standard du livre (Raymond Queneau dans ses *Cent mille milliards de poèmes*; Marc Saporta dans *Composition n° 1*). Il s'agit ici non plus de suggérer au lecteur des parcours variables, mais de construire un dispositif génératif puissant, capable d'actualiser à l'infini (ou presque) des propositions de lecture à partir d'une matrice virtuelle.

#### DE L'ALÉATOIRE AU STOCHASTIQUE

Fonction majeure des œuvres numériques, l'aléatoire a ainsi pu être mis en œuvre très tôt dans les textes imprimés : soit qu'il intervienne en amont, comme processus d'écriture; soit que l'auteur ait prévu une lecture aléatoire de son texte en le structurant de façon à ce qu'il puisse être lu selon différents parcours.

L'aléatoire peut être total ou contrôlé, lorsque le dispositif d'énonciation encadre l'aléatoire par des contraintes structurantes. On parlera dans ce cas de dispositif stochastique. Le dispositif de Raymond Queneau est plus contraignant que celui de Marc Saporta : le premier impose un ordre (le sonnet) dans la succession des vers, tandis que le second donne à lire les pages du récit dans n'importe quel ordre. Le dispositif de Michel Butor dans *Chanson pour Don Juan* (1972-1973) propose une règle du jeu : le lecteur doit tirer des cartes jusqu'à ce que le texte du poème soit complet<sup>1</sup>. Cette technique sera reprise dans la génération automatique de textes sous la forme de *templates* que Charles Hartman, par exemple, a mis en œuvre dans son programme PROSE (1996).

#### L'ALÉATOIRE DE LA MACHINE

Avec l'ordinateur, l'aléatoire quitte totalement le support papier. Dans un premier temps, c'est surtout sa capacité illimitée à effectuer des tirages au sort dans des bases de données textuelles qui a été exploitée. Mais au-delà des séductions ou des vertiges du nombre, le défi auquel est confrontée la programmation de l'aléatoire en littérature est de parvenir à la production d'énoncés syntaxiquement

et sémantiquement acceptables. On ne les a pas retrouvés, mais il est attesté que Turing, un des pères fondateurs de l'informatique et de l'intelligence artificielle avait songé, dès 1945, à faire produire à l'ordinateur des énoncés sur le modèle des « cadavres exquis surréalistes ». S'inspirant de ses travaux, son condisciple de l'université de Manchester, Christopher Strachey, programme en 1951 un ordinateur capable d'écrire des lettres d'amour. C'est le premier générateur automatique de texte.

Theo Lutz publie en 1959, dans la revue *Augenblick* à Stuttgart, *Stochastische Texte*, des poèmes générés par un programme qui utilise les cent premiers mots du *Château de Kafka*.

À sa suite, d'autres poètes commencent à travailler avec l'ordinateur, comme Nanni Balestrini (*TapeMark I* et *Tape Mark II*, 1961-1963), Brion Gysin (*I Am that I Am*, 1959), Dick Higgins (*Hank and Mary, a Love Story, a Chorale*, 1970), Emmett Williams (*The Ultimate Poem*, 1966) ou Augusto de Campos (ACASO, 1963).

John Morris publie en 1967, dans la *Michigan Quaterly Review*, « How To Write Poems With A Computer ». Ce sont des haïkus, générés à partir de listes de vocabulaire et d'un logiciel appelé « HAIKUTYPE-POEMS »<sup>2</sup>.

#### MAÎTRISER L'ALÉATOIRE :

##### LA GÉNÉRATION AUTOMATIQUE DE TEXTES

La recherche d'une production textuelle aléatoire qui soit syntaxiquement correcte et sémantiquement acceptable doit beaucoup aux avancées et aux perspectives prometteuses de la linguistique de cette époque. C'est notamment l'analyse structurale du langage et des textes qui est à l'origine de la génération automatique de textes telle qu'elle a été pratiquée par l'Alamo et par des poètes-programmeurs comme Jean-Pierre Balpe (1986) ou Pedro Barbosa (1996). En mettant en évidence le caractère génératif du langage, Noam Chomsky a ouvert la porte à une modélisation de la production d'énoncés, susceptible ensuite d'être programmée sur une machine, tandis que les propositions de la poétique structuraliste mettaient en évidence les structures élémentaires du récit et modélisaient les différents genres littéraires. Membre de l'Oulipo, Italo Calvino est de ceux qui

ont été fascinés par les possibilités de l'ordinateur, anticipant sur ce que serait un « automate littéraire » ; il en repousse cependant la possibilité dans un avenir très éloigné. Soulignant que la machine est un instrument du hasard, il y voit surtout « un instrument délicatement lyrique » servant un besoin typiquement humain : la production de désordre. C'est ce qui explique les premiers usages qu'en ont faits les poètes. Les tentatives pour maîtriser l'aléatoire et produire des textes lisibles ne peuvent produire que des pastiches. Car, écrit encore Italo Calvino :

*La vraie machine littéraire sera celle qui sentira elle-même le besoin de produire du désordre, mais comme réaction à une précédente production d'ordre; celle qui produira de l'avant garde pour débloquer ses propres circuits, engorgés par une trop longue production de classicisme. (1984: 18)*

#### UNE POÉTIQUE DU PROCESSUS

Longtemps, la production aléatoire d'énoncés a eu pour finalité la constitution d'un texte achevé que l'on pouvait lire sur écran ou imprimer. Certains de ces textes ont même fait l'objet de recueils édités, comme celui de Jean Baudot, *La Machine à écrire*, paru en 1964. Jean-Pierre Balpe, plus récemment, a publié à plusieurs reprises des textes générés par ordinateur dans des revues sans préciser – par jeu, sans doute – leur origine informatique, les mêlant parfois à des textes écrits de façon classique (voir Balpe, 1999). Quand l'aléatoire est maîtrisé selon des critères linguistiques, il reste invisible et donc imperceptible au lecteur. C'est précisément pour rendre sensible le caractère aléatoire de ses textes que Jean-Pierre Balpe a parfois introduit dans le déroulement de ses programmes génératifs l'affichage fugitif à l'écran d'éléments de code informatique extraits du programme.

De la même manière, les textes aléatoires de *Tag-Surfusion* de Jacques Donguy (1996) ont d'abord été générés lors d'une « installation » au cours de laquelle ils s'imprimaient sans fin sur un long ruban de papier d'imprimante. Par ce dispositif, l'auteur entendait manifester la logique de flux de la poésie aléatoire, l'infinie variabilité de ses énoncés. Lors de l'exposition *Les Immatériaux* organisée en 1985 par Jean-François Lyotard, les visiteurs ont fait fonctionner plusieurs

centaines de fois un programme de Jean-Pierre Balpe qui générait des poèmes à la manière des *rangas* japonais. Après avoir songé à en publier une sélection, l'auteur y a renoncé ; l'intérêt de cette installation résidait non pas dans les textes produits, mais dans leur processus de production, dans cette infinie variabilité de la poésie aléatoire.

Cet accent mis sur le processus au détriment de la production ne doit pas être confondu avec ce qui est en jeu dans la poésie cinétique. Avec la généralisation des interfaces graphiques, le texte s'anime, joue avec l'espace de l'écran, se métamorphose, acquiert une dimension temporelle faite d'apparitions et d'effacements. Cette mise en scène du texte peut être fondée en partie ou totalement sur l'aléatoire ; elle peut aussi s'en passer. Dans ce dernier cas, la poésie numérique ne se distingue pas beaucoup de la vidéo-poésie. Elle perd quelques-unes de ses qualités essentielles : la variabilité, la surprise, la jouabilité, l'épuisement.

#### DE L'ALÉATOIRE AU HASARD DE LA RENCONTRE

L'aléatoire, on le voit, est un dispositif essentiel de la poésie programmée. Dans quelle mesure est-il assimilable à l'*épistémè* du hasard telle qu'elle s'est imposée dans les sciences et dans les arts à partir du XIX<sup>e</sup> siècle ? Une des réponses se trouve dans les rapprochements qui ont pu être faits entre les théories du chaos et de la complexité et les hypertextes ainsi que la cyberlittérature en général (voir Clément, 2007). Je n'y reviendrai pas et suivrai ici une autre piste, celle du hasard comme rencontre.

Dans la définition du hasard selon Cournot (« la rencontre de deux séries causales indépendantes »), c'est, en effet, le mot « rencontre » qui permet de mieux comprendre comment le hasard peut intervenir dans la création en général et dans la littérature numérique en particulier. La rencontre dont il s'agit en littérature numérique, c'est celle du lecteur avec un texte, une interface, un dispositif ; celle, aussi, du texte avec son énonciation ; celle, enfin, du poète avec les mots, avec les sons, les formes, avec l'inconscient ou avec les événements de la vie.

La présence du hasard dans la littérature numérique relève, comme l'aléatoire, du paradigme

de la combinatoire. Mais à la combinatoire, qui est du domaine de la mathématique, il ajoute une dimension phénoménologique. Le hasard, en effet, suppose un sujet face à un phénomène, il instaure une dimension décisionnelle de l'auteur ou du lecteur, un choix d'écriture ou de lecture. La littérature numérique ne fait ici encore que rendre plus aigu un phénomène général qui caractérise toute création artistique. Elle le met en scène et l'instrumente à travers un dispositif nouveau : l'interactivité.

#### DE LA NÉCESSITÉ AU HASARD

La littérature a eu affaire au hasard depuis ses commencements. Celui-ci a pris au cours des siècles plusieurs figures. Dans l'épopée homérique, il s'apparente à la Nécessité; dans les romans de chevalerie, il prend les traits de la Providence divine, puis de la Fortune aveugle (voir Köhler, 2000); c'est lui qui conduit dans leurs aventures les héros du roman picaresque. Diderot ou Voltaire l'ont souvent placé au cœur de leurs fictions narratives, l'utilisant habilement comme moteur de l'intrigue. Que l'on songe à *Zadig*, *Candide* ou *Jacques le fataliste*. C'est à partir du constat établi par Pascal («le nez de Cléopâtre, s'il eût été plus court, la face du monde aurait changé» [1954: 1133]) que la littérature commence à s'interroger sur son rapport au hasard et sur sa puissance de création. La faculté du romancier non seulement d'organiser en récit les hasards de la vie, mais aussi bien de revendiquer le pouvoir qu'en retire le narrateur a été mise en scène par Diderot dans *Jacques le fataliste*:

*Comment s'étaient ils rencontrés? Par hasard, comme tout le monde. Comment s'appelaient ils? Que vous importe? D'où venaient ils? Du lieu le plus prochain. Où allaient ils? Est ce que l'on sait où l'on va? (1973: 35)*

*Vous voyez, lecteur, que je suis en beau chemin, et qu'il ne tiendrait qu'à moi de vous faire attendre un an, deux ans, trois ans, le récit des amours de Jacques, en le séparant de son maître et en leur faisant courir à chacun tous les hasards qu'il me plairait. [...] Qu'il est facile de faire des contes!*

*(Ibid.: 36-37)*

L'incipit du roman de Diderot, où se lisent les hésitations et la jouissance de l'auteur devant la

nécessité de faire des choix arbitraires dans le possible narratif, montre que le texte n'est pas définitivement construit, qu'il est une réalisation possible parmi celles qui ne seront jamais écrites. Chez les contemporains, Jacques Roubaud est celui qui a le plus clairement souligné la dimension hypertextuelle avant la lettre de ce possible narratif. Il l'exprime toutefois en termes d'une obligation imposée au récit, c'est-à-dire du point de vue du créateur:

*Le récit peut devoir s'interrompre momentanément pour une tout autre raison, peut être plus fondamentale encore, sur le chemin forestier de la prose. Car on en vient, comme un chevalier du roi Arthur, à une clairière. Et deux nouveaux chemins s'ouvrent dans les arbres, ou trois, ou plusieurs. Il faut choisir. Mais comment choisir? [...] la nature même de l'opération de récit rend inévitables en fait de tels carrefours, de tels embranchements multiples sur la carte, ces endroits de l'hésitation, où il n'est peut être aucune «droite voie».*

(1989: 34)

Avant Roubaud, Paul Valéry avait toutefois songé à un dispositif qui donnerait à voir ces «embranchements» au lecteur:

*Peut être serait il intéressant de faire une fois une œuvre qui montrerait à chacun de ses nœuds, la diversité qui s'y peut présenter à l'esprit, et parmi laquelle [le lecteur] choisit la suite unique qui sera donnée dans le texte. Ce serait là substituer à l'illusion d'une détermination unique et imitatrice du réel celle du possible à chaque instant, qui me semble plus véritable. (1975: 1467)*

Cette idée d'une littérature arborescente ou structurée en carte qui passe ainsi du récit comme histoire au récit comme espace à parcourir n'est pas sans rappeler la *Carte de Tendre* élaborée au XVII<sup>e</sup> siècle d'après le roman de Madeleine de Scudéry, *Clélie*. En implémentant un récit arborescent sur un ordinateur, sous la forme d'un hypertexte, on fait de sa lecture un parcours dans un paysage. La carte de l'hypertexte est rarement rendue accessible au lecteur, mais sa présence sous-jacente peut être saisie intuitivement. La lecture s'apparente alors à un «relevé de terrain» narratif. L'espace hypertextuel est d'ailleurs souvent perçu comme la métaphore d'un espace urbain à parcourir.



## L'ESPACE HYPERTEXTUEL

De l'espace bidimensionnel offert par la carte, on peut, grâce à l'informatique, passer à un espace immersif à trois dimensions, comme dans les jeux vidéo. L'image du « chemin forestier de la prose » choisie par Jacques Roubaud peut désormais se matérialiser. Le lecteur chemine véritablement au hasard dans un texte labyrinthique qu'il ne perçoit plus en surplomb, mais dont il découvre les embranchements en y circulant. C'est ce que Jeffrey Shaw propose dans son installation *The Legible City* (1989). Le texte-ville s'y parcourt à bicyclette, au hasard des rues et des carrefours<sup>3</sup>. Le lecteur y retrouve de façon non métaphorique la rencontre de la ville et de la poésie, l'esprit de flânerie célébré par Baudelaire dans ses « Tableaux parisiens » :

*Je vais m'exercer seul à ma fantasque escrime,  
Flairant dans tous les coins les hasards de la rime,  
Trébuchant sur les mots comme sur les pavés,  
Heurtant parfois des vers depuis longtemps rêvés.* (1961 : 79)

Cette disponibilité au hasard, qui sera celle de la dérive debordienne, était déjà celle d'André Breton célébrant dans *L'Amour fou* les vertus du « hasard objectif » comme la rencontre entre le désir inconscient et les hasards de la vie :

*Aujourd'hui encore je n'attends rien de ma seule  
disponibilité, que cette soif d'errer à la rencontre de tout [...]  
Indépendamment de ce qui arrive, n'arrive pas, c'est l'attente  
qui est magnifique.* (1992 : 697)

La rencontre hasardeuse est l'une des marques de l'hyperfiction numérique, d'autant que sa configuration relève plus souvent d'un espace topologique que d'un espace euclidien, tel celui d'une ville. Les relations entre les fragments textuels ne sont plus représentées que par des liens activés au moyen d'un clic, dont la structure générale est difficile sinon impossible à cartographier. Le lecteur n'a donc qu'une vue locale du dispositif et doit s'en remettre à la sémantique incertaine des liens pour naviguer dans l'hypertexte. Très en vogue dans les universités américaines au début des années 1990, à la suite de l'œuvre fondatrice de Michael Joyce, *Afternoon a Story* (1987), l'hyperfiction a été théorisée à de nombreuses reprises.

## L'INTERACTIVITÉ AU RISQUE DU HASARD

Bien que l'hypertexte ait été pendant une première période le genre le plus emblématique de la littérature numérique, il n'en est qu'une des branches qui relèvent à divers titres de ce qu'il est convenu d'appeler l'interactivité. Face à l'écran de l'ordinateur, le lecteur, muni d'une souris (ou de tout autre vecteur d'*input*), est placé en situation d'attendre une réaction de la machine à ses sollicitations, qu'il formule lui-même en réponse à des propositions venues du programme. Au-delà de l'activation d'un simple lien hypertexte, il y a là toute une panoplie de manipulations possibles dont les effets sont autant de sources d'étonnement et de découverte. Les réponses de la machine peuvent être générées aléatoirement, renforçant l'effet de surprise, mais cet aléatoire n'est pas indispensable. L'apparition inattendue du texte, son comportement dans l'espace de l'écran et ses métamorphoses suffisent à produire un effet de hasard au sens de Carnot : la rencontre de la causalité de la machine avec celle du geste d'un interacteur. De cette rencontre naissent de nouvelles figures discursives relevant d'une sémiotique du mouvement et de la manipulation dont l'étude, déjà commencée dans diverses universités, devrait être propre à élargir le domaine de la critique littéraire classique, malgré les résistances académiques.

## HASARD ET CRÉATION

Si l'introduction du hasard dans la création littéraire numérique suscite tant de réticences et de polémiques, c'est qu'il apparaît aux yeux de certains comme la marque d'un abandon de la maîtrise de l'auteur sur son texte. L'Oulipo, pourtant souvent considéré comme précurseur de la littérature numérique, s'est défini comme un mouvement anti-hasard, ainsi que le rappelle Marcel Bénabou :

*[L'Oulipo] marque tout aussi nettement sa distance par rapport à ce qui se faisait à cette époque sous le nom de littérature aléatoire (notamment autour de Max Bense à Stuttgart), et cette défiance à l'égard du hasard restera l'un de ses traits distinctifs. Claude Berge rendit sur ce point une sentence vigoureuse et toujours d'actualité : « l'Oulipo, c'est l'anti hasard ». (2001 : 21)*

Au hasard, l'Oulipo oppose le calculable. Le goût des mathématiques, des nombres, de la contrainte, de la règle signe toutes les œuvres de ses membres. À propos de son roman *La Vie mode d'emploi* (1978), Georges Perec parlait cependant d'«aléatoire mécanique» et de «programmation du hasard»: d'une littérature stochastique, en quelque sorte.

Certaines œuvres oulipiennes fonctionnent comme des machines à produire du texte de façon aléatoire (les *Cent mille milliards de poèmes*, le «S+7», le «tireur à la ligne», etc.). Si l'auteur oulipien entend rester maître de la contrainte qu'il s'impose dans la création de l'œuvre («Il n'y a de littérature que volontaire», écrivait Raymond Queneau [Oulipo, 1973: 27]), celle-ci reste soumise aux aléas de la lecture, laquelle est placée sous le signe du hasard. Comme le notait justement Valéry, «[l]'œuvre la plus calculée trouve le hasard – dans le réel de sa consommation» (cité par Köhler, 2000: 63).

#### UN COUP DE DÉS JAMAIS N'ABOLIRA LE HASARD

«Tout hasard doit être banni de l'œuvre moderne et n'y peut être que feint», écrivait Mallarmé dans son commentaire du *Corbeau* d'Edgard Poe (1945: 230). Cette affirmation constitue le socle théorique de tout un courant littéraire qui va de Paul Valéry et Raymond Roussel jusqu'aux auteurs contemporains adeptes de l'hyperconstruction réunis autour de la revue *Formules*. Cette volonté de maîtrise semble condamner définitivement une littérature numérique qui repose largement sur le hasard et l'aléatoire. Le débat n'est cependant pas clos et les termes en sont plus complexes qu'il n'y paraît si l'on songe que cette même revue *Formules* a consacré un numéro entier à la littérature numérique et qu'avec Paul Valéry lui-même le hasard faisait son entrée épistémologique en poésie – avec beaucoup d'hésitation, il est vrai. Contemporain de Poincaré et esprit universel au fait des avancées scientifiques de son temps, Paul Valéry écrivait:

*Peut être faut il s'accoutumer à penser que le hasard n'est pas accident... mais substance, mais est constituant – ingrédient; n'est pas seulement et toujours effet de l'ignorance [...], mais est dans la Natura Rerum [...].*

(Cité par Köhler, 2000: 61)

Un moment proche des surréalistes, mais plus curieux du fonctionnement de la pensée consciente que de l'inconscient, l'auteur de *Monsieur Teste* reste dans le sillage de Mallarmé lorsqu'il écrit que «l'art est non-hasard par définition» (*ibid.*: 62). Mais présentant les évolutions à venir de l'art moderne il y prédisait la place prépondérante du hasard:

*Une oreille moderne, un œil moderne sont une oreille et un œil auxquels une combinaison de sons ou de couleurs prise au hasard a beaucoup plus de chance de plaire qu'elle n'en aurait pour l'oreille non moderne.* (Valéry, 1960: 680)

[...] *Tout en s'opposant au hasard, la construction et le calcul poétique ne sauraient se passer de la contingence qui peut ouvrir les voies inattendues du possible. Ce tâtonnement aveugle dans le langage peut donner au hasard des paroles qui seront belles.* (*Ibid.*: 485)

[...] *Art moderne: Sensibilité immédiate contre perfection et achèvement. C'est tirer un coup au hasard et regarder la chose atteinte comme un but que l'on se fût proposé! À tous les coups, l'on gagne, à condition que chaque coup ait été tiré avec toutes les précautions qui garantissent la production du... Hasard.* (Cité par Köhler, 2000: 63)

Formule ambiguë qui rappelle la loterie et le jeu et nous renvoie à notre question initiale: quel sens faut-il donner à l'omniprésence du hasard et de l'aléatoire dans les œuvres numériques contemporaines?

#### CONCLUSION

Il n'est pas toujours facile de distinguer l'aléatoire du hasard. Les termes sont souvent pris l'un pour l'autre. Mais en littérature numérique, cette distinction est signifiante.

Je propose, pour conclure provisoirement, de définir l'aléatoire littéraire comme un mécanisme formel, associé à un ou plusieurs processus algorithmiques destinés à produire des énoncés par combinaison d'énoncés textuels ou infra-textuels (des phrases, des syntagmes, des mots). Ce mécanisme peut donner lieu à des productions imprimables, mais l'ordinateur joue pleinement son rôle quand il met en avant sur l'écran un processus qui multiplie

instantanément et jusqu'à l'infini les textes donnés à lire, faisant ainsi apparaître leur caractère génératif, dessinant une esthétique de l'éphémère.

L'aléatoire est présent dans presque toutes les œuvres numériques programmées. Il en est la signature. Il contrôle la constitution de l'œuvre (il peut se limiter à cela dans la génération automatique), mais peut aussi déterminer les réponses faites aux sollicitations, volontaires ou non, de l'interacteur ou de son environnement. L'aléatoire est donc un procédé de création. Mais cette création n'est pas totalement maîtrisée par l'auteur qui n'a de prise que sur le programme et non sur les productions qu'il engendre. Dans les œuvres aléatoires, une fois le programme mis en route, l'auteur passe la main à la machine.

Symétriquement, le hasard en littérature numérique est la figure que prend l'aléatoire pour un interacteur. Il est souvent perçu comme le *deus in machina* de l'ordinateur (ou le *daimon*, pour reprendre une expression familière aux informaticiens). Par définition imprévisible, il est cette part d'inconnu par laquelle l'ordinateur se distingue d'un simple automate. Simulant la possibilité d'entrer en dialogue avec l'interacteur, réagissant de manière imprévue à ses sollicitations, renouvelant sans cesse ses propositions, l'ordinateur déroute, dérange, agace, étonne. Son comportement est spontanément associé à une intelligence humaine. Il arrive parfois qu'on lui parle comme à un humain, qu'on le prenne pour le créateur de l'œuvre. Il est le Minotaure au centre du

labyrinthe, celui qui nous égare et nous piège, celui qui gouverne notre découverte de l'œuvre à notre insu, inaccessible et tout-puissant.

Le hasard est une proposition énigmatique de l'auteur à laquelle l'interacteur est tenu de répondre sans certitude. Si, dans la génération de texte, l'auteur passe la main à la machine, dans les œuvres interactives, c'est au lecteur qu'il passe la main, sans que pour autant ce dernier soit en mesure de faire œuvre créative. Propositions aléatoires de la machine, réponses hasardeuses de l'interacteur, cette intrusion de l'ordinateur dans la littérature qui fait de lui un partenaire du processus énonciatif ne va pas sans poser question sur la nature ou la littéarité des textes produits ou agencés, sur les rôles respectifs du lecteur et de l'auteur, sur la part de jeu qu'induit le plaisir de la manipulation d'un dispositif textuel dynamique, etc. Ces questions, dont nous n'avons fait qu'esquisser le cadre, mériteraient d'être approfondies. Suivre le fil du hasard et de l'aléatoire aura peut-être permis de les éclairer sous un nouveau jour.

#### NOTES

1. On en trouvera une version informatique à l'adresse suivante : <http://infolipo.unige.ch/ambroise/varcom/mabm/cartes/cartes.html#sommet> (page consultée le 9 février 2011).
2. Un des meilleurs historiens des débuts de la poésie numérique est Jacques Donguy (voir surtout Donguy, 2007).
3. Dans ce simulateur, le spectateur installé sur une bicyclette se déplace en pédalant et en dirigeant son guidon dans une ville qui s'affiche en temps réel et dont les rues sont bordées de textes. (Première exposition : Artec 89, *World Design Expo*, Nagoya, Japon).

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BALPE, J.-P. [1986]: *La Génération automatique de textes en langue naturelle*, Paris, Eyrolles ;
- [1999]: *Cent un poèmes du poète aveugle*, Tours, Éd. Farrago.
- BARBOSA, P. [1996]: *A Ciberliteratura Criação Literaria e Computador*, Lisbonne, Edições Cosmos.
- BARTHES, R. [1977]: *Fragments d'un discours amoureux*, Paris, Seuil ;
- [1993]: *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil.
- BAUDELAIRE, C. [1961]: *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard.
- BENABOU, M. [2001]: « Quarante siècles d'Oulipo », *Magazine littéraire*, n° 398, mai, 20-26.
- BIROU, A. [1969]: *Vocabulaire pratique des sciences sociales*, Paris, Les Éditions ouvrières.
- BRETON, A. [1992]: *Œuvres complètes*, tome 2, Paris, Gallimard.
- CAILLOIS, R. [1992]: *Les Jeux et les Hommes*, Paris, Gallimard.
- CALVINO, I. [1984]: *La Machine littéraire*, Paris, Seuil.
- CAVAILLÈS, R. [1994]: « Histoires parallèles du "bruit" et du "chaos" », *Théorie, Littérature, Enseignement*, n° 12, 13-40.
- CLÉMENT, J. [2006]: « La cyberlittérature entre jeu littéraire et jeu vidéo », dans N. Szilas et J.-L. Réty (dir.), *Création de récits pour les fictions interactives, simulation et réalisation*, Paris, Hermès Lavoisier, 17-31 ;
- [2007]: « L'hypertexte, une technologie intellectuelle à l'ère de la complexité », dans C. Brossaud et B. Reber (dir.), *Humanités numériques I, Nouvelles technologies cognitives et épistémologie*, Paris, Hermès Lavoisier, 183-194.
- COURNOT, A. [1851]: *Essai sur les fondements de la connaissance et sur les caractères de la critique philosophique*, tome I, Paris, Hachette.
- DIDEROT, D. [1973]: *Jacques le fataliste et son maître*, Paris, Gallimard, coll. « folio classique ».
- DONGUY, J. [1996]: *Tag-Surfusion Échantillonnages Discrets*, Fontenay-sous-Bois, Éd. de l'Évidence ;
- [2007]: *Poésies expérimentales. Zones numériques (1953-2007)*, Dijon, Les Presses du réel.
- ECO, U. [1979]: *L'Œuvre ouverte*, Paris, Seuil.
- FOULQUIÉ, P. [1962]: *Dictionnaire de la langue philosophique*, Paris, PUF.
- ILICH, I. [1991]: *Du lisible au visible: la naissance du texte, un commentaire du «Didascalicon» de Hugues de Saint-Victor*, Paris, Cerf.
- KÖHLER, E. [2000]: *Le Hasard en littérature*, Paris, Klincksieck.
- LAURENCELLE, L. [2001]: *Hasard, nombre aléatoire et méthode Monte Carlo*, Québec, Presses de l'Université du Québec.
- MALLARMÉ, S. [1945]: *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard.
- MONOD, J. [1970]: *Le Hasard et la Nécessité. Essai sur la philosophie naturelle de la biologie moderne*, Paris, Seuil.
- MUKUNGU KAKANGU, M. [2007]: *Vocabulaire de la complexité. Post-scriptum à La Méthode d'Edgar Morin*, Paris, L'Harmattan.
- OULIPO [1973]: *La littérature potentielle (créations Re-créations Récréations)*, Paris, Gallimard.
- PASCAL, B. [1954]: *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard.
- QUENEAU, R. [1961]: *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard.
- ROUBAUD, J. [1989]: *Le Grand Incendie de Londres*, Paris, Seuil.
- SAPORTA, M. [1961]: *Composition n° I*, Paris, Seuil.
- SAURISSE, P. [2007]: *La Mécanique de l'imprévisible. Art et hasard autour de 1960*, Paris, L'Harmattan.
- STRINDBERG, A. [(1894)1990]: *Du Hasard dans la production artistique*, Paris, Éd. de L'Échoppe.
- VALÉRY, P. [1973-1974]: *Cahiers*, tomes I et II, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade » ;
- [1975]: *Œuvres*, tome I, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade » ;
- [1960]: *Œuvres*, tome II, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade ».
- VOLTAIRE [1860]: *Œuvres complètes*, tome XII, Paris, Hachette.

# VRAIE FICTION ET FAUX DOCUMENTS: NOTES ÉPARSES SUR L'ASSASSINAT DE BILL GATES

SAMUEL ARCHIBALD

*There is nothing so powerful as the truth, and often nothing so strange.*  
(Daniel Webster, vers 1830<sup>1</sup>)

Les vingt dernières années ont vu apparaître un renouveau de l'intérêt pour la question de la fiction, demeurée lettre ouverte depuis ses considérations sémantiques et logiques des années 1980-1990<sup>2</sup>. Ces réflexions ont eu tendance à se déployer le long de deux axes, que l'on pourrait qualifier de poétique et de pragmatique<sup>3</sup>. C'est sur l'axe pragmatique que je tenterai la présente lecture, en prenant pour modèle une posture visant à comprendre comment la fiction, en tant que valeur et en tant que construction imaginaire, est produite au sein de pratiques de lecture ou de spectature *encadrées*.

*Contrairement à une idée reçue, une fiction n'est pas obligée de se dénoncer comme fiction; en revanche, elle doit être annoncée comme fiction, la fonction de cette annonce étant d'instituer le cadre pragmatique qui délimite l'espace de jeu à l'intérieur duquel le simulacre peut opérer.*

(Schaeffer, 1999: 162)

La fiction est donc produite sans intention de duper et reçue au sein d'une pratique éditoriale et sociale où elle est mise en contexte et reconnue pour ce qu'elle est, ne serait-ce qu'à travers les différents dispositifs éditoriaux que Genette regroupait sous le terme de paratexte (1987): la mention « Roman » sur la couverture d'un livre, par exemple, me place immédiatement, lecteur, dans une réceptivité particulière qui est la *conditio sine qua non* d'un exercice sain de la fiction.

Schaeffer abordait courageusement, dans *Pourquoi la fiction?*, la question de la fictionnalité des personnages virtuels et reconnaissait, avec clairvoyance, leur capacité à réarranger « jusqu'à un certain point les relations traditionnelles entre la fiction et les autres formes d'interaction avec la réalité » (1999: 9). Parole de sage et non de prophète, sa réflexion restait évidemment muette sur les formes discursives particulières de l'ère numérique qui se sont développées depuis: blogues et réseaux sociaux, créations collectives et multiplateformes, campagnes de marketing viral, images et vidéos partagées, etc. Autant de formats qui amènent à mon sens, lorsqu'on les plie au jeu de la fiction, une déstabilisation du fameux cadre pragmatique posé par Schaeffer. Il semble en effet que les créateurs soient tentés aujourd'hui de repousser



et de différer les opérations de cadrage nécessaires à l'attribution de la fictionnalité en tant que valeur. Le maintien d'un flou entre discours factuels et fictionnels, ou entre formes fictives et documentaires, constitue un trait marquant des esthétiques numériques contemporaines. La réception d'œuvres fictionnelles limites s'effectue souvent désormais sur la construction progressive d'un cadre pragmatique plutôt que sur son établissement inaugural. Faisant l'expérience d'une fiction, on peut mettre longtemps à comprendre dans quelle proportion et suivant quelle logique il faut associer les propositions d'un texte à un monde fictionnel et à son propre univers de référence, voire se tromper complètement.

Une pragmatique de la fiction contemporaine doit donc composer avec ces flottements axiologiques des discours et tenter, par des moyens parfois audacieux, de se mettre au diapason des cas limites qui fourmillent dans la culture numérique. Je tenterai, dans la série de notes qui suit, d'opérer une réflexion à rebours sur la fiction à partir d'une œuvre remarquable pour sa posture écartelée entre le cinéma d'imagination et le film documentaire, en me situant tour à tour en dedans et en dehors de l'univers qu'elle construit et en analysant la réflexion qui y est proposée sur ce grand *envers de la fiction* que sont aujourd'hui les théories conspirationnistes.

L'objectif général ici sera donc de tracer l'origine et d'interroger la prospérité actuelle d'une modalité fondamentale de la fiction : le faux document.

#### NOTE 1

##### FAUX ET USAGES DU FAUX

Le numérique produit, entre autres bouleversements, une déstabilisation de la valeur *documentaire* ainsi qu'une dispersion tous azimuts des pratiques de la fiction. Un tel énoncé, banal en apparence, pourrait nous emporter dans des développements importants dont j'essayerai ici de faire l'économie en le décomposant le plus simplement possible, quitte à lancer l'argument de façon abrupte.

Pour David Levy, dans *Scrolling Forward: Making Sense of Documents in the Digital Age* (2001), un document est un contenu médiatique dont on fait

valoir, à travers une pratique sociale et sémiotique régulée, la valeur de *témoignage* et celle de *prouve*. L'acte de vente d'une maison, par exemple, témoigne de et prouve, d'un seul trait pour ainsi dire, la passation d'une propriété X des mains d'icelui à untel. La ratification d'un tel acte s'effectue en présence d'un tiers et s'inscrit dans le cadre d'un appareil juridique plus vaste visant à faire respecter l'observation de tels contrats. L'acte de le rédiger et de le signer représente à lui seul la matérialisation de pratiques verbales correspondant à ce que Austin, dans sa première théorie des actes de langage (1970), nommait un performatif, soit, grossièrement, un énoncé qui permet d'accomplir une action et d'ajuster le monde aux mots (« Par la présente, je cède... »). Aussi, historiquement, des pratiques manuscrites se sont-elles imposées au détriment de pratiques orales, où la valeur documentaire en germe était accordée à la parole donnée ou à la poignée de main.

Depuis aussi longtemps que les documents existent, la fiction a eu tendance à détourner à son profit leur apparence et leur format. Le développement actuel des médias numériques et la grande convergence, économique et culturelle, qu'il encourage s'accompagnent d'une prolifération sans précédent de faux documents<sup>4</sup>; j'entends par là un texte qui, à travers différentes stratégies éditoriales ou formelles, tente de déguiser, à un quelconque degré, sa qualité de récit de fiction sous les oripeaux du document historique ou factuel. J'oserais même dire que le parasitage de la forme documentaire semble le moyen privilégié par la fiction afin d'investir des formats nouveaux.

J'en prendrai pour cas de figure ce curieux objet cinématographique qu'est le projet *Nothing So Strange* de Brian Flemming (2002). Il est formé d'un montage final de 82 minutes disponible en DVD, de dizaines d'heures de métrage disponible en code source libre (*open source*) sous licence *Creative Commons*<sup>5</sup> et de toute une constellation de sites Web et de forums réalisés autour du film. *Nothing So Strange* est, au dire de son dossier de presse, un documentaire issu d'un univers parallèle et, pour le magazine *Variety*: le « prototype du film idéal pour l'ère numérique »<sup>6</sup>. Comme plusieurs hybrides entre

les cinémas documentaire et de fiction, à commencer par le *F is for Fake* d'Orson Welles (1974), *Nothing So Strange* prend son propre statut trouble pour sujet en détaillant les tribulations d'un groupe d'activistes, avides de vérité mais tentés par le mensonge, qui vise à faire la lumière sur l'un des événements historiques les plus importants à n'être pas survenu au cours des 25 dernières années: l'assassinat du magnat de l'informatique Bill Gates.

NOTE 2 [EN FICTION]

CULTURES DE LA CONVERGENCE/  
DES CONVERGENCES DE LA CONSPIRATION



Le garde du corps Wayne Hill et Bill Gates, quelques secondes après les coups de feu.

Cette image est issue de la vidéo captée par Abraham Altgens, sans doute le document d'archive audiovisuel le plus important du XX<sup>e</sup> siècle, tout juste derrière le film tourné par Abraham Zapruder lors de l'assassinat du président Kennedy<sup>7</sup>, le 22 novembre 1963. On peut y voir William H. Gates III étendu par terre, mort, et son garde du corps Wayne Hill pointant le toit de l'hôtel Park Plaza.

Rappelons les faits. Le 2 décembre 1999, Bill Gates est attendu au parc MacArthur de Los Angeles. Dans le cadre de ses activités philanthropiques, il doit remettre un chèque d'un million de dollars à la fondation *Literacy for Life*. Alors qu'il s'avance sur l'estrade, Gates est atteint d'une balle à l'épaule, puis d'une balle à la tête. Des témoins remarquent la présence d'un tireur embusqué sur le toit de l'hôtel Park Plaza, un homme de race noire, vêtu d'une casquette rouge. La police encercle et fouille l'hôtel. Quelques minutes plus tard, dans le sous-sol obscur de l'immeuble, l'officier en formation Jacob Powell se trouve en face du suspect, qui tient dans ses mains

une carabine Mauser de calibre 7 mm. Après avoir intimé à l'individu de se rendre, Powell tire sur lui à quatre reprises. Atteint à la tête et aux hanches, le suspect meurt 90 minutes plus tard à l'hôpital County-USC. Il est identifié comme étant Alek J. Hidell: un jeune Afro-Américain connu des autorités pour ses affiliations avec des groupes radicaux d'extrême gauche. La culpabilité de Hidell est réaffirmée quelques mois plus tard, à la publication du rapport Garcetti<sup>8</sup>, produit par le procureur général de Los Angeles. Le rapport statue que Hidell est bien le meurtrier de Gates et que la décision de faire feu prise par l'officier Powell était légitime et conforme aux politiques du Département de police de Los Angeles. Le rapport statue également que Alek J. Hidell a agi seul.

À côté des reportages complaisants qui ont circulé depuis dix ans sur le milliardaire lui-même, de même que des portraits souvent typés de son assassin présumé Alek J. Hidell qu'ont produits les médias, *Nothing So Strange* se signale par sa volonté de scruter l'impact de la tragédie sur l'imaginaire collectif américain. À cette fin, le film brosse le portrait d'un groupe d'activistes contestant la version officielle de l'attentat, *Citizens for Truth*, qui décrit sa posture ainsi:

*Citizens for Truth* croit que les véritables circonstances de l'assassinat de Bill Gates restent à élucider. Le manque de preuves et la faible coopération des autorités soulèvent différentes questions relatives à cette affaire prétendument classée. Pourquoi n'a-t-on trouvé aucune empreinte digitale sur l'arme présumée de l'attentat? Qui était l'homme que l'on a vu courir sur la 6<sup>e</sup> avenue quelques minutes après le meurtre? Pourquoi une partie importante du rapport officiel, incluant le rapport d'autopsie et plusieurs photographies, est-elle encore sous scellés plus d'un an après le crime? Pourquoi l'officier qui a abattu l'assassin présumé n'a-t-il jamais accordé d'entrevue publique? Ces questions et d'autres invitent à penser que le «dernier grand crime du XX<sup>e</sup> siècle», pour reprendre l'expression utilisée dans les médias, n'est peut-être pas l'assassinat de Gates comme tel, mais bien l'incompétence crasse des autorités chargées de l'affaire et, peut-être, le camouflage d'une conspiration de grande envergure.<sup>9</sup>

En choisissant d'examiner les démarches de ce groupe fondé par Deborah Meagher et David James,

le cinéaste Brian Flemming s'autorise un regard neuf sur les événements du 2 décembre 1999. Il offre dans le processus une perspective fascinante sur la problématique contemporaine des groupes conspirationnistes, en deçà de laquelle est lisible un commentaire sur sa propre pratique: celle d'un documentariste héritier du cinéma direct à l'heure de la révolution numérique.

Comme beaucoup de sous-cultures ayant émergé des franges de la culture populaire au XX<sup>e</sup> siècle, le conspirationnisme est profondément bouleversé, depuis une quinzaine d'années, par l'avènement d'Internet. Comme les communautés d'adeptes, les tenants de théories du complot ont trouvé dans le cyberspace un moyen particulièrement efficace de diffusion et de recrutement, à grande échelle et en temps réel<sup>10</sup>. La pensée conspirationniste participe en ce sens d'une culture de la convergence telle que l'a décrite Henry Jenkins (2006a et 2006b).

Jenkins distingue deux grandes formes de convergence culturelle: celle des conglomérats médiatiques et des institutions, d'un côté (qu'il nomme «convergence corporative»), et celle des consommateurs maîtrisant les outils médiatiques, de l'autre (la convergence *grassroots* – de la base) (2006b: 155). Il serait tentant, partant de là, d'en arriver à une vision manichéenne situant les méchants d'un côté et les bons de l'autre, en plaçant *Citizens for Truth* (qui se décrit justement comme une organisation *grassroots*) dans le second camp. À côté du Goliath que représentent les médias officiels, le bureau du procureur et le Service de police de Los Angeles, le groupe de pression inventif et fauché fait un David bien sympathique. Le film de Flemming ne s'intéresse pas trop, cependant, aux échanges entre les belligérants. La caméra suit pas à pas les membres du groupe et finit par montrer l'aspect nietzschéen de la lutte entreprise par James, Meagher et compagnie: la difficulté de combattre des monstres sans devenir soi-même un monstre, ou, dans ce cas précis, le défi de déboulonner un mythe sans recourir soi-même à la duperie, à la mystification ou au mensonge.

Des critiques comme Daniel Pipes (1992; 2004) et Michael Barkun (2003) ont justement souligné le côté ridicule, mais aussi dangereux, des théories

du complot. Pour eux, à l'heure de la révolution numérique, c'est la paranoïa elle-même qui se met à la convergence. Pour Daniel Pipes (2004), les conspirationnistes ont été traditionnellement divisés en deux factions distinctes. D'un côté, les «mécontents politiques»: représentants des minorités, membres de l'extrême droite et de l'extrême gauche et autres militants marginaux, qui possèdent une sensibilité politique mais ne disposent pas, en règle générale, de l'attention du grand public. De l'autre, les «culturellement suspicieux», des *passionnés* de l'assassinat de Kennedy jusqu'aux ufologues, qui sont dépourvus d'agenda politique mais jouissent en revanche d'une grande popularité. Dans son essai, *A Culture of Conspiracy: Apocalyptic Visions in Contemporary America* (2003), Michael Barkun explique que les théories du complot contemporaines se signalent par une tendance à l'hybridation de ces deux postures. Depuis les années 1980, par exemple, toutes les idées relatives à un Grand Ordre Mondial Invisible propre à la pensée d'extrême droite se sont frayé un chemin dans la littérature sur les ovnis (*ibid.*: 83). Aussi, pour paraphraser Pipes (2004), imaginer le monde sous la coupe des francs-maçons est une vision un peu démodée; l'imaginer régi par une cabale de francs-maçons, d'Illuminati de Bavière et d'extraterrestres sionistes est tout à fait *tendance*.

À côté de ces manifestations exacerbées, il existe un conspirationnisme de la base auquel correspond *Citizens for Truth*. Des critiques plus sympathiques comme le psychologue Floyd Rudmin ont remarqué que l'épithète «conspirationniste» joue aujourd'hui un rôle de stigmatisation dévolu en d'autres époques aux termes «hérétique», «sorcière» ou «communiste» (2003). Je dirais à sa suite que, dans la pensée conspirationniste, s'exercent deux réflexes que l'on aurait tort de vouloir écraser de conserve. Le premier est psychologique et consiste à pratiquer en groupe une paranoïa domestique, bénigne, que le commentateur politique H. L. Mencken décrivait avec aplomb:

*C'est une conviction profonde chez tout imbécile de se croire victime d'une mystérieuse conspiration cherchant à le dépouiller de ses droits communs et de ses justes mérites. Pour tous ses échecs à évoluer dans le monde, son*

*incapacité congénitale et sa sottise, il blâme les loups garous qui conspirent à Wall Street ou dans tout autre repaire d'infamie.*<sup>11</sup> ([1936] 2006: 22; NT)

Le second réflexe est celui d'un soupçon herméneutique. Il relève d'une volonté tout à fait justifiable de dépasser les apparences, de creuser sous la surface des médias *mainstream* et des versions officielles de l'histoire. Sans ce réflexe, le cambriolage à l'hôtel Watergate n'aurait sans doute jamais quitté la rubrique des faits divers. Sans ce réflexe, peut-être penserait-on toujours que la Maison Blanche n'avait rien à voir dans le renversement du régime Allende au Chili. Il est bon de se le rappeler: sans complots, il n'existerait pas de théories du complot.

Tout groupe de pression comme *Citizens for Truth* cherche, à la base, à pratiquer le soupçon sans verser dans la paranoïa. Cette attitude d'un conspirationnisme herméneutique est qualifiée par Rudmin de «déconstructionnisme historique naïf».

*Le conspirationnisme est un «déconstructionnisme historique» parce qu'il se rebelle contre les explications officielles, contre le journalisme orthodoxe et l'histoire orthodoxe. Le conspirationnisme est radicalement empirique: les faits tangibles constituent son objet, particulièrement ceux que les versions officielles ont tendance à écarter. Les théories du complot pensent que l'histoire est écrite par des êtres humains agissant comme tel, des gens qui coopèrent, intriguent, trichent, mentent et recherchent le pouvoir. Aussi, le conspirationnisme ne s'intéresse pas à des forces impersonnelles comme la géopolitique, l'économie de marché, la mondialisation, l'évolution sociale, ni à aucune autre explication abstraite des mouvements de l'histoire humaine.*<sup>12</sup>

(2003: en ligne; NT)

Défendre une telle position n'est pas facile parce que, comme on va le voir, les ennemis du conspirationnisme *grassroots*, eux aussi, convergent.

### NOTE 3

#### LA QUERELLE DES DOCUMENTS

Faisons un pas en avant: si un document est, comme l'a écrit Levy, à la fois témoignage et preuve, la valeur documentaire se constitue lorsqu'un objet médiatique est considéré prouver l'effectivité

ou la véracité de ce dont il témoigne. Dans le cas d'un acte légal, on aura tendance à officialiser la simple feuille de papier sur laquelle sont inscrites certaines informations à l'aide de sceaux ou de signatures qui viennent en fait *singulariser* le document. Bien entendu, le numérique institue une ère où la singularisation de l'objet médiatique est problématique.

Un constat, donc: comme beaucoup de faux documents contemporains, *Nothing So Strange* est le fruit d'une époque où l'on a tendance à oublier que la valeur documentaire d'un écrit, comme d'une photographie ou d'une pellicule filmique, est produite au sein d'une pratique sémiotique.

La valeur documentaire est toujours d'abord pragmatique et jamais véritablement ontologique. En elle-même, une photo ne prouve rien. On peut prouver qu'un cliché n'a pas fait l'objet de retouches, on ne peut guère prouver que l'événement ayant produit cette empreinte lumineuse n'a pas lui-même fait l'objet d'une mise en scène. Tel cliché perdure en tant que document historique tant et aussi longtemps que personne n'en contredit l'authenticité, faute de quoi il serait soumis au soupçon critique ou conspirationniste, voire, à terme, au discrédit qui frappe aujourd'hui tous les clichés du monstre du Loch Ness pris dans la foulée de la photographie truquée du docteur Wilson<sup>13</sup>.



La fameuse «photo du chirurgien» qui porta l'existence de Nessie à l'attention du public mondial en 1934.

La précision me paraît importante en ce qu'il semble tentant aujourd'hui d'interroger la valeur documentaire qu'il est possible d'attribuer à un

reportage en ligne ou à une nouvelle sur blogue, à une photographie numérique ou à une vidéo sur *YouTube*, comme si leur contrepartie imprimée, argentique ou télévisuelle possédait en sa matérialité même un pouvoir d'attestation dont les médias numériques seraient à jamais privés<sup>14</sup>. Or, bien sûr, on ne peut perdre ce que l'on ne possédait pas à l'origine. Notre époque n'est donc pas celle d'une lutte entre l'analogique documentant et le numérique documenteur, ni celle d'une apocalypse documentaire où les nouveaux médias emporteraient dans leur valse triomphante toute capacité à faire porter sur un témoignage la valeur de preuve; notre époque est celle d'une transition culturelle où l'apparition d'une variété de nouveaux supports, dont nous n'avons pas apprivoisé tous les usages, vient *mettre à nu* et *dénaturaliser* les médiations inhérentes à la constitution de n'importe quel document. La photo numérique doit non pas nous rendre nostalgiques, à terme, de la stabilité et de la fiabilité ontologique de la photographie argentique, mais nous faire (re)prendre conscience de la friabilité de tout cliché, de la possibilité de le manipuler, de le faire mentir, de l'altérer.

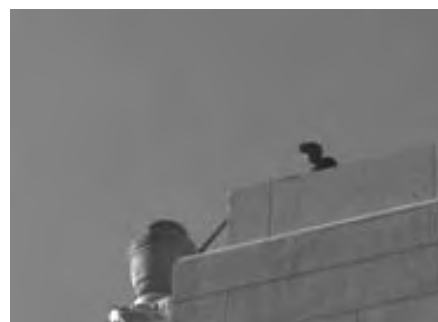
NOTE 4 [EN FICTION]  
QUE LA VÉRITÉ SOIT FAITE

Un exemple frappant d'une telle querelle des documents survient lorsque Deborah Meagher et Mark Anderson sont invités à l'émission de débat *City Beat* afin d'affronter les intellectuels Veronika Warren et Gerald MacAdams.

Warren et MacAdams sont les auteurs d'un livre où sont analysées les racines politiques de l'attentat commis contre Bill Gates: *The First Shot of the Class War: Alek J. Hidell and the Assassination of Bill Gates* (2000). Pour eux, Hidell était une armée révolutionnaire d'un seul homme et un martyr des classes déshéritées aux États-Unis. Le débat télévisé tourne autour de l'interprétation de deux documents: le journal personnel de Hidell tel qu'il fut rendu public par la commission Garcetti et la photo du tireur embusqué sur le toit de l'hôtel Park Plaza (prise par Ibrahim Bothun juste après que le deuxième coup ait été tiré sur William Gates III).

Dans le premier cas, on est en face d'un différend herméneutique irréconciliable: lisant le document selon des optiques et des agendas radicalement opposés, *Citizens for Truth* et les auteurs de *The First Shot of the Class War* retiennent du journal des passages aux antipodes. Pour chaque extrait du journal que cite Mark Anderson où Alek J. Hidell apparaît comme un jeune homme relativement pacifiste et posé, Warren et MacAdams lui en opposent un autre où le découragement de Hidell le pousse à contempler la possibilité d'une lutte armée: «Ce dont nous avons réellement besoin, c'est d'une guerre des classes... Qui tirera le premier coup?»<sup>15</sup> lit Warren. Et comme le journal ne contient aucun passage où Hidell s'inculperait ou se disculperait clairement de l'attentat, lorsque *Citizens for Truth* et les coauteurs s'affrontent sur un même passage, le différend ne fait que s'accroître. La dernière entrée du journal de Hidell – «Tout est fini. Fondu au noir»<sup>16</sup> –, datée du premier décembre 1999 (la veille de l'assassinat), vaut comme une preuve accablante aux yeux de Warren et MacAdams, alors que pour les membres de *Citizens for Truth*, ces quelques mots, pris en dehors de la certitude que Hidell est le meurtrier, peuvent signifier n'importe quoi.

Dans le cas de la photographie de Bothun, les membres de *Citizens for Truth* y vont d'une stratégie audacieuse.



La photo originale d'Ibrahim Bothun, montrant une silhouette sur le toit de l'hôtel Park Plaza.

On se souviendra que la photographie de Bothun, doublée du témoignage de l'opérateur de machinerie lourde Enrique de Valle, a permis à la police d'identifier la silhouette captée sur le toit de l'immeuble comme appartenant à un homme de race



noire<sup>17</sup>. C'est un élément important du réquisitoire de la police de Los Angeles afin de relier l'homme aperçu sur le toit, l'arme du crime et le jeune Afro-Américain abattu dans le sous-sol de l'immeuble. Un réseau ténu qui ne contient pas beaucoup d'autres preuves, et toutes circonstanciées: il y avait des douilles de carabine sur le toit où le tireur a été aperçu, mais aucune empreinte digitale sur l'arme du crime que personne d'autre que Powell, l'officier qui a abattu Hidell, n'a vu en la possession de ce dernier.

En tenant compte des conditions météorologiques de la journée et de l'heure où Gates a été abattu, de même que de la distance qui séparerait les témoins au niveau de la rue du toit de l'hôtel, Meagher, James, Flaherty et Anderson ont produit plusieurs photos qui prouvent, à mon sens, qu'il était rigoureusement impossible pour un témoin d'identifier, à contre-jour, l'ethnicité du tireur embusqué sur le toit de l'hôtel.



Une réplique du cliché de Bothun produite dans des conditions équivalentes par les membres de *Citizens for Truth*.

Anderson montre ce cliché qui présente trois personnes, caucasienne, hispanique et afro-américaine dans un ordre non spécifié, à Warren et MacAdams, provoquant le seul moment du débat où MacAdams semble désarçonné. Celui-ci s'empresse toutefois de rejeter l'argument d'Anderson, en tournant en dérision le document sur lequel il s'appuie: « Ceci n'est pas pertinent. C'est une photographie mise en scène, selon vos conditions et au moment de votre choix »<sup>18</sup>.

Trois éléments sont pour moi notables dans cette séquence.

On constate d'abord un esprit partisan, dont MacAdams et Warren se rendent coupables par association. En voulant promouvoir leur version

orientée du crime de Hidell, ils sont obligés d'avaliser la version des événements douteuse défendue par la police de Los Angeles, laquelle a été l'une des forces de l'ordre les plus racistes, répressives et corrompues du XX<sup>e</sup> siècle.

On voit ensuite une *résistance médiatique et institutionnelle* à l'effort *grassroots* de *Citizens for Truth*. Dans cette lutte perdue de Meagher et Anderson contre MacAdams et Warren, il y a, à mon sens, la condamnation des nouveaux médias par les anciens, telle qu'on la voyait s'exercer plus haut. C'est la presse qui met en question la crédibilité des blogues, l'édition traditionnelle qui doute de la qualité de la littérature électronique, ou encore les tenants de la pellicule argentique qui déplorent la dissolution de l'ontologie bazinienne du film dans le numérique; toutes ces fratries semblant oublier volontiers que la valeur documentaire qui est prêtée à leurs objets n'est pas inscrite à même la matière, mais entretenue au confluent de diverses médiations, sémiotiques et techniques.

On perçoit finalement qu'au sein de cette querelle se jouent *deux conceptions opposées de l'histoire*, l'une orientée vers l'individu, l'autre vers l'abstraction théorique. MacAdams et Warren veulent faire de Hidell un symptôme d'un malaise social et le signe avant-coureur d'un grand soulèvement prolétaire. Meagher et Anderson veulent le resituer à son histoire, à son individualité. Ils sont naïfs, peut-être, mais possèdent une honnêteté que MacAdams et Warren n'ont pas nécessairement. Meagher et Anderson voudraient prouver l'innocence de Hidell, mais pas à tout prix: ils exigent, avant tout, que l'hypothèse de son innocence soit examinée avec sérieux<sup>19</sup>; à l'inverse, parce qu'ils utilisent Hidell, en tant qu'assassin, comme argument, MacAdams et Warren se montrent très peu réceptifs à toute remise en question de sa culpabilité. À Deborah Meagher qui leur reproche de vouloir, comme les médias officiels, clore l'affaire à tout prix, Veronika Warren rétorque:

*Ce que je veux, c'est que l'Amérique soit consciente du fait qu'à moins que l'on ne fasse quelque chose à propos des classes sociales, de la discrimination et des luttes de classes, il pourrait y avoir un autre assassinat*<sup>20</sup> [et son coauteur MacAdams de surenchérir:] *Des centaines d'autres!*

Ici se déploie assez nettement ce qui, pour le cinéaste documentaire, vaut comme une parenté d'esprit avec le petit groupe d'activistes : dans cette volonté de situer l'histoire à *hauteur d'homme*, le conspirationnisme rejoint l'esprit du cinéma direct. Pierre Perreault, justement, a écrit :

*Je sais très bien que l'avènement des sociologues a contribué à abolir cette notion désuète de l'INDIVIDU: l'individu n'existe plus en dehors de la société et sauf pour ceux qui étudient dans la brousse les êtres primitifs. Et pourtant, je pense le cinéma incapable d'abstraction... il doit appréhender le singulier. (Cité dans Marsolais, 1997: 325)*

Chaque faction dans ce débat tire le document vers elle, en ses deux fonctions principales : celle d'information ou de témoignage, et celle de preuve. Les membres *Citizens for Truth* conçoivent les documents dans une logique de prolifération et de divulgation. Ils veulent plus d'informations. MacAdams et Warren, à l'inverse, s'appuient sur une conception normative du document en tant que *preuve* et utilisent de façon extrêmement discriminante ses modalités traditionnelles d'attestation : *ceci n'a pas été dit sous serment, cela n'est pas pertinent, ceci n'est pas un document officiel, cela n'a pas d'importance*.

Les membres de *Citizens for Truth* perdent lamentablement ce débat non parce qu'ils ont tort dans l'absolu, mais parce qu'ils maîtrisent moins bien que leurs adversaires les armes rhétoriques exigées par l'exercice. S'énervant contre une Veronika Warren manifestement plus en contrôle qu'elle, Deborah Meagher va commencer une phrase en disant « you people... ». Warren, qui est Afro-Américaine, saute aussitôt sur l'occasion afin d'accuser Meagher de racisme, l'expression « you people » pour désigner le peuple Noir étant jugée offensante. L'accusation, ici, est un peu forte : Meagher fait très évidemment référence au duo Warren-MacAdams, un duo mixte (MacAdams est blanc) et elle est elle-même accompagnée pour ce débat de Mark Anderson, qui est Noir. Pour son plus grand malheur, Meagher s'emporte, prenant à témoin son collaborateur et l'animateur de l'émission, elle s'exclame (et se passe pour l'occasion de traduction) : « I cannot believe this bitch is calling me a racist! ».

Suite à cette débandade, qui peut être vue comme le triomphe de la figure mythique d'Alek J. Hidell inventée par Warren et MacAdams sur l'hypothèse de travail avancée par *Citizens for Truth*, le groupe cède à la tentation du mythe et abandonne Hidell au profit du mystérieux « *Running Man* »<sup>21</sup>. Les membres s'activent bientôt à l'organisation du premier colloque international consacré à l'assassinat de Bill Gates. À la veille de l'événement, le cofondateur de *Citizens for Truth*, David James, fait une déclaration : il est en contact avec Julia Serrano qui a accepté de venir parler au colloque. Julia Serrano est cette jeune femme qui avait affirmé aux médias avoir entendu le *Running Man* dire « We Shot Him! » en traversant le 6<sup>e</sup> avenue. La jeune femme avait par la suite modifié son témoignage, après un interrogatoire musclé avec les enquêteurs de la police de Los Angeles, déclarant désormais avoir entendu l'homme dire « They shot him! ». Cette annonce est pour James une façon de redorer son blason ; son autorité est à ce stade contestée par les autres membres, de plus en plus troublés par son agressivité et ses stratégies militantes discutables.

D'une certaine façon, cette démarche trahit l'esprit initial de *Citizens for Truth*, lequel visait non pas à opposer à la version officielle de l'assassinat une version alternative percutante, mais à forcer les autorités à rendre publics les documents entourant l'affaire. En se mettant à *documenter* la figure d'un énigmatique *Running Man*, le groupe troque son ennemi réel, la Police et le procureur général de Los Angeles, pour un adversaire vaporeux : Eux, Ils. Le « We » prononcé par le *Running Man* devient pour certains représentants de *Citizens for Truth* l'ennemi invisible de la paranoïa conspirationniste. *Eux*, ce sont les Juifs dans la sempiternelle pensée antisémite et toutes leurs figures de substitution : les communistes du maccarthysme, les capitalistes sous Staline ou les Illiminati extraterrestres des syncrétismes contemporains.

Le jour de la conférence, Julia Serrano ne se présente pas. Un journaliste du *L.A. Times* vient avertir Deborah Meagher : Julia Serrano lui a révélé que David James avait offert de l'argent en échange de son témoignage. Confronté à cette révélation, James tente en vain de se justifier. Le groupe vote à

la hâte son exclusion et impose devant public alors que James quitte la salle, en hurlant à l'injustice et au complot. L'une de ses dernières phrases devant l'assemblée: «Peu importe ce que j'ai fait. La vérité reste la vérité!»<sup>22</sup>.

Ceci n'est bien sûr qu'une autre façon de dire «la fin justifie les moyens» et c'est là précisément que James se trompe: dans un monde sans fin, les moyens sont tout. Ou plutôt: dans un monde où aucune vérité immédiate n'est accessible – j'entends par là, une vérité non médiatisée –, la vérité ne peut s'entendre que comme une construction dialogique. Contrairement à ce que dirait le cynique ou l'extrémiste, que la vérité soit construction n'implique pas qu'elle puisse se faire *n'importe comment*, elle nécessite une éthique/herméneutique de la médiation qui examine sa matière et ses sources et fait communiquer entre elles les deux fonctions du document. C'est ici à mon sens que la question de la valeur documentaire finit par coïncider avec celle de la valeur *du* documentaire. Comme l'écrivait Gilles Marsolais, «le but n'est pas d'apporter LA vérité, mais de poser le problème de la vérité» (1997: 219).

Brian Flemming réitère pour le cinéma direct une leçon que les membres de *Citizens for Truth* viennent d'apprendre à leurs dépens. Nous ne disposons jamais pour déboulonner les mythes que des moyens mêmes qui servent à les édifier, mais il n'y a pas pire façon de combattre un mensonge que de lui en opposer un autre. Comme le disait cette fois Chris Marker, dans *Le Joli Mai*: «la vérité n'est peut-être pas le but, elle est peut-être la route» (1963). David James, lui, a préféré un autre chemin. Il a fondé en 2003 *Citizens for Action*. C'est d'une ironie cruelle pour lui, mais rassurante pour nous: le site du groupe, *citizensforaction.org*, demeure à ce jour *en construction*.

#### NOTE 5

##### LA FICTION 2.0

Ceci est un moment aussi opportun qu'un autre pour rappeler que Bill Gates est vivant et en bonne santé, et effectuer un second constat: *une époque d'instabilité de la valeur documentaire est propice à la prolifération de la fiction et, plus particulièrement, de la fiction en ses formes les plus radicales.*

Il y aurait tout un argument historique à monter ici, suivant lequel les périodes de mutations médiatiques et culturelles sont favorables à l'éclosion de manifestations agressives de la fiction: canulars, faux documents, mystifications diverses, etc. On a tendance à oublier que des textes aussi importants pour la littérature et pour sa modernité que le *Don Quichotte* de Cervantès, le *Candide* de Voltaire, les *Voyages de Gulliver* de Swift et le *Robinson Crusoë* de Defoe ont été présentés initialement comme des manuscrits trouvés ou des témoignages véridiques. Ceux-là ont accompagné l'adoption progressive de l'imprimé, comme le développement de la presse populaire au XIX<sup>e</sup> siècle a produit les canards et leur actualité criminelle à la véracité douteuse, de même que la publication de certains textes de fiction en tant que fait divers<sup>23</sup>. L'invention de la photographie s'est accompagnée dès les commencements d'images truquées d'ectoplasmes et de spectres. L'implantation de la radiophonie généra très tôt des canulars de grande envergure comme l'adaptation de *War of the Worlds* sous forme de bulletin de nouvelles par Orson Welles en 1938 et le moins connu *Broadcasting from the Barricades* réalisé en Angleterre par Ronald Knox en 1926<sup>24</sup>, canulars qui eurent leurs équivalents télévisuels dès les années 1970<sup>25</sup>. Le cinéma, lui, installa très tôt une tradition d'hybridation de ses formes documentaire et de fiction: que l'on pense à l'inclusion de séquences documentaires dans le cinéma de fiction, qui court des films de Robert Flaherty comme *Nanook* (1922) et *L'Homme d'Aran* (1934) jusqu'aux films de cannibales italiens des années 1970, en passant par la pratique du cinéma direct aux États-Unis, en France et au Québec dès la fin des années 1950. Le cinéma contemporain semble marqué, lui, par un flirt avec les stratégies du faux document et du métrage retrouvé<sup>26</sup>, ainsi que par la tentation de prolonger les univers de fiction sur Internet, à travers la pratique de marketing viral dont les artisans de *The Blair Witch Project* (1999) et de *Nothing So Strange* font désormais figure de pionniers.

Selon des modalités bien particulières, il est vrai, *Nothing So Strange* est un film de fiction, tourné selon l'esthétique du cinéma documentaire et du direct en particulier. Il repose sur une «fréquentation préalable»

(Marsolais, 1997 : 347 *et suiv.*) par Flemming de véritables groupes conspirationnistes et sur la « mise en situation » (*ibid.*) de comédiens non professionnels qui ont improvisé situations et répliques et sur l'emploi d'outils de saisie d'images et de sons allégés, ici la caméra DV.

Ce qui m'intéresse encore davantage : le film a développé un ensemble de techniques que Flemming regroupe sous la bannière de « reality-hacking », soit le *piratage de réalité*. L'univers dépeint se veut un véritable *roman à clé* sur le conspirationnisme politique américain. *Citizens for Truth* emprunte son nom à l'association *Citizens for Truth about the Kennedy Assassination* (CTKA); Alek J. Hidell était un pseudonyme employé par Lee Harvey Oswald sur divers faux papiers; Abraham Altgens emprunte son prénom à Abraham Zapruder et son patronyme à Ike Altgens, photographe de l'Associated Press qui se trouvait sur Dealy Plaza au moment du crime; la sceptique Veronika Warren porte le même nom que Earl Warren, juge qui a présidé la très critiquée commission Warren statuant sur la seule culpabilité de Lee Harvey Oswald; Julia Serrano est l'homonyme de Sandy Serrano, une aide de campagne de Robert Kennedy qui a affirmé avoir aperçu une jeune femme fuir la scène de l'assassinat en criant « We shot him! We shot him! ».

À ce détournement patronymique se superpose un détournement d'événements réels au profit de l'univers diégétique du film. Par exemple, une scène majeure de *Nothing So Strange* a été tournée par Flemming se faisant passer pour un caméraman de la télévision, lors de véritables audiences publiques de la police de Los Angeles, où David James, le personnage, fait une intervention remarquée, met la foule derrière lui en vilipendant le véritable procureur Gil Garcetti et exige la vérité en hurlant, avant d'être expulsé de la salle.



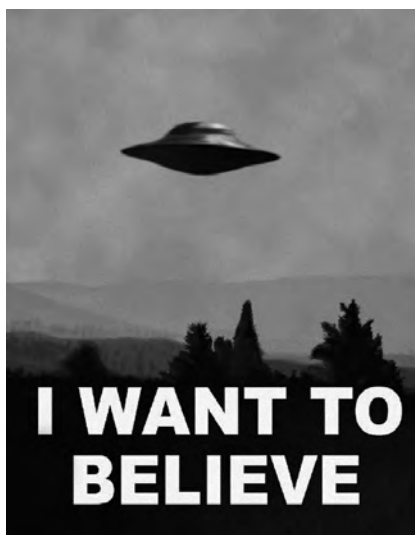
David James, acteur et personnage du film, s'exprimant lors de véritables audiences publiques.

La convention démocrate de juillet 2000 a aussi été piratée, les membres de *Citizens for Truth* s'étant associés à cinq autres groupes de pression, réels ceux-là, afin de manifester devant le Staple Center. Avec l'aide d'Haxan, la compagnie derrière la production de *The Blair Witch Project*, les artisans de *Nothing So Strange* ont construit autour du film toute une constellation de sites Web issus du même univers parallèle. Et les admirateurs ont emboîté le pas, piratant la réalité à leur tour en réalisant des montages alternatifs des métrages de Flemming et en écrivant leurs commentaires critiques sur l'assassinat de Bill Gates.

Cet essaimage fait de *Nothing So Strange* non seulement une réflexion à rebours sur le *documentaire*, mais une réflexion participative sur la fiction, qui elle aussi voit dans le numérique ses statuts chambardés et devient une sorte d'enquête sur preuve ou, à l'inverse, de contrefaçon. À côté de la traditionnelle « suspension volontaire d'incrédulité » de Coleridge, qui fonde notre rapport usuel à la fiction, s'impose aujourd'hui ce que Genette appelait, dans *Métalepse*, une « simulation ludique de crédulité » (2004 : 25). Un rapport à la fiction qui n'est en rien nouveau, mais qui est devenu prépondérant dans certaines manifestations contemporaines de la culture populaire.

On s'est beaucoup désolé dans la presse, en 1999, que David Icke, un conspirationniste britannique, ait reçu une ovation debout après une conférence fleuve donnée devant des étudiants de l'Université de Toronto. Ce qu'on a oublié de se demander, à mon sens, c'est combien d'auditeurs étaient là, un sourire psychotronique au coin des lèvres, pour s'entendre dire que le monde est contrôlé par une race de reptiliens humanoïdes, qui compte parmi ses descendants les plus illustres la famille Bush, la Reine Élisabeth II et le chanteur country Kris Kristofferson. Personnellement, je l'ignore. Quant à savoir combien sont crédules parmi les artisans, professionnels et amateurs, de l'univers fictionnel en expansion de *Nothing So Strange*, j'ai ma réponse : aucun. Et pourtant le rhizome, sans cesse, se déploie.

Il y a là un rapport particulier au *faux* document, à la fiction et à la croyance, qu'il conviendrait pour moi d'interroger à partir de cette image emblématique de la culture *geek* :



La fameuse affiche « I Want to Believe », aperçue pour la première fois dans le bureau de l'agent Fox Mulder, dans la télésérie *The X-Files*.

\* Tous les documents en ligne cités dans cet article ont été consultés le 2 février 2011.

#### NOTES

1. « Rien n'est plus puissant que la vérité, ni souvent plus étrange » (notre traduction [NT]). Homme politique américain (1782-1852), Daniel Webster fut reconnu comme un orateur remarquable.
2. Je pense bien sûr à la théorie des mondes possibles appliquée à la fiction, dont on a vu les travaux réunis dans les ouvrages de Doležel (1998), Pavel (1988) et Ryan (1992).
3. On retrouve, à une extrémité de ce spectre, *Le Propre de la fiction* de D. Cohn (2001) et, à l'autre, *Pourquoi la fiction?* de J.-M. Schaeffer (1999). Entre les deux, je signale les contributions de Genette (1991 ; 2004), de Saint-Gelais (1994 ; 2001), la belle synthèse de Wagner (2006) et l'anthologie de Montalbetti (2001).
4. L'appellation recouvre un éventail de pratiques peut-être plus vaste que jamais. Pensons aux pratiques du canular, au marketing viral, aux fictions identitaires, aux blogues de fiction ou à la fausse nouvelle.
5. *Grosso modo*, l'idée d'un film en code source libre (*open source*) consistait à protéger le montage du réalisateur de droits d'auteur standard tout en rendant le métrage du film disponible en téléchargement gratuitement ou en microfabrication (quelques sous pour chaque bande) pour quiconque voudrait se l'approprier et en réaliser des montages alternatifs.
6. Ma traduction de « It may be the ideal prototype film for the digital age » (*Variety*, 24 février 2002).
7. Document dont l'impact sur l'imaginaire cinématographique américain a été analysé avec une grande acuité dans l'essai de Jean-Baptiste Thoret (2003). Il peut servir de point de départ à toute réflexion sur l'influence éventuelle de nouvelles tragédies immortalisées à l'heure des médias numériques.
8. On peut consulter certaines portions du rapport à l'adresse suivante : [www.garcettireport.org](http://www.garcettireport.org).
9. NT. Voir le site de *Citizens for Truth* ([citizensfortruth.org](http://citizensfortruth.org)). « Citizens for Truth believes that the real story behind the assassination and aftermath has yet to be fully determined. Both the known evidence and the lack of cooperation from the authorities raise disturbing questions

about this putatively "solved" crime. Why were no fingerprints found on the alleged murder weapon? Who was the man seen running across 6th Street minutes after the assassination? Why is so much of the official report, including autopsy reports and photographs, still under seal a year after the crime? Why has the officer who shot the alleged assassin to death never given a public interview? These questions and others lead Citizens for Truth to believe that the "last great crime of the 20th century," as the media label it, may not in fact be the Gates assassination, but rather the official bungling of the investigation and even perhaps a cover-up of a wider conspiracy».

10. La capacité d'Internet à servir de plateforme d'intervention politique directe a trouvé sa pleine expression depuis la mise en ligne de *WikiLeaks* en décembre 2006. Il y a fort à parier que cet événement cataclysmique dans le monde des médias aura un impact important sur les pratiques conspirationnistes actuelles.

11. « The central belief of every moron is that he is the victim of a mysterious conspiracy against his common rights and true deserts. He ascribes all his failure to get on in the world, all of his congenital incapacity and damfoolishness, to the machinations of werewolves assembled in Wall Street, or some other such den of infamy ».

12. « Conspiracy theory is "deconstructive history" because it is in rebellion against official explanations and against orthodox journalism and orthodox history. Conspiracy theory is radically empirical: tangible facts are the focus, especially facts that the standard stories try to overlook. There is a ruthless reduction down to what is without doubt real, namely, persons. Conspiracy theory presumes that human events are caused by people acting as people do, including cooperating, planning, cheating, deceiving, and pursuing power. Thus, conspiracy theories do not focus on impersonal forces like geo-politics, market economics, globalization, social evolution and other such abstract explanations of human events ».

13. Le trucage fut révélé en 1999 par David M. Martin et Alastair Boyd dans leur livre *Nessie: The Surgeon's Photograph Exposed*.

14. Ici, j'oserais avancer que nous sommes passés à une nouvelle phase. La propension actuelle des médias imprimés et télévisuels à s'abreuver à même les flux informationnels du numérique, à faire bloguer leurs journalistes, à rapporter des *tweets* de ministres et à puiser des vidéos sur *YouTube* témoigne d'une trêve dans la guerre des documents. Les comptes rendus d'un alarmisme pittoresque que font souvent les médias imprimés et télévisuels des médias sociaux comme *Facebook* montrent, en revanche, que toutes les vieilles rancœurs ne sont pas éteintes.

15. NT. « What we really need is a class war... and who will fire the first shot? ».

16. NT. « It's all over. Fade out ».

17. Cette affirmation elle-même étant contestable. Patrick Flaherty de *Citizen for Truth* rappelle qu'Enrique de Valle est le seul témoin oculaire de l'attentat à avoir déclaré que le suspect aperçu sur le toit de l'hôtel Park Plaza était de race noire, avant que la police de Los Angeles ait commencé à publiciser cette version, teintant ainsi tous les témoignages subséquents. Or, Enrique de Valle, un ressortissant guatémaltèque à l'anglais rudimentaire, a été interrogé quelques heures après le meurtre par Howard Bevins, un officier originaire du New Jersey ne baragouinant pas lui-même plus de deux ou trois mots d'espagnol. Flaherty fait remarquer que « Era oscura », en espagnol, peut vouloir dire aussi bien « il était foncé » qu'« il était sombre » (c'est-à-dire obscurci par le contre-jour, simple silhouette). Il y a potentiellement là une grave erreur de traduction qui n'a jamais pu être rectifiée parce que de Valle a regagné le Guatemala et a refusé depuis toute collaboration avec la police de Los Angeles – ce qui fait supposer à Flaherty que le dialogue de sourds avec l'officier unilingue anglophone n'a peut-être pas été une expérience très agréable pour lui. En ligne : <http://www.citizenfortruth.org>.



citizensfortruth.org/truthwatch/threekillings\_cs2.html.

18. NT. « It's irrelevant. This is a staged photograph, under *your* conditions [...], at the time of *your* choosing ».

19. Meagher a d'ailleurs consacré un article à contredire la version du personnage de Hidell proposée par le rapport Garcetti : « Alek Hidell: A Character Assassination ». Pour ce faire, elle brosse un portrait de ses jeunes années qui dénote une recherche extrêmement fouillée. On peut le consulter à l'adresse suivante, en compagnie d'autres études consacrées à des aspects problématiques de la version officielle : <http://www.citizensfortruth.org/truthwatch/>.

20. NT. « I want America to be conscious about the fact that unless something is done about class, discrimination and class struggle, there may be another assassination ».

21. Une partie importante des théories du complot sur l'assassinat de Bill Gates tourne autour de cette figure énigmatique, celle d'un homme filmé quelques minutes après le meurtre sortant de l'hôtel Park Plaza d'où les coups ont été tirés sur Bill Gates et où son assassin présumé, Alek J. Hidell, a été abattu par un policier en formation. La vidéo est en ligne à l'adresse suivante : [http://www.citizensfortruth.org/truthwatch/runningman\\_video.html](http://www.citizensfortruth.org/truthwatch/runningman_video.html).

22. NT. « It doesn't matter what I did. The truth is still the truth ».

23. *Le double assassinat dans la rue Morgue* de Poe, par exemple, a paru en France sous cette forme dans *La Démocratie pacifique*, en 1847, presque dix ans avant la traduction de Baudelaire.

24. Ronald Knox, prêtre et écrivain de roman policier, y avait diffusé un bulletin relatant le soulèvement révolutionnaire en train de survenir à Londres, non sans provoquer une certaine panique dans les banlieues et campagnes avoisinantes.

25. Je pense par exemple à *Alternative 3* (Anglia Television, Royaume-Uni, 1977), un épisode canular de l'émission *Science Report* où les reporters, en réalisant une enquête sur l'exode des cerveaux en Angleterre, mettaient au jour un complot afin de coloniser la planète Mars.

26. Je pense, en vrac, à : *Opération Lune* de William Karel (France, 2002); *Incident At Loch Ness* de Zak Penn (États-Unis/Allemagne, 2004); *It's All Gone Pete Tong* Michael Dowse (Canada/Royaume-Uni, 2005); *Death of a President* de Gabriel Range (Royaume-Uni, 2006); *Redacted* de Brian de Palma (États-Unis, 2006); *The Zombie Diaries* de Kevin Gates et Michael Bartlett (Royaume-Uni, 2006); *REC* de Paco Plaza et Jaume Balagueró (Espagne, 2007); *Cloverfield* de Matt Reeves (États-Unis, 2008); *Lake Mungo* de Joel Anderson (Australie, 2008); *Diary of the Dead* de George A. Romero (États-Unis, 2008); *The Fourth Kind* d'Olatunde Osunsanmi (États-Unis, 2009); *Paranormal Activity* d'Oren Peli; *The Last Exorcism* de Daniel Stamm (2010). Cette liste étant à la fois longue et tout à fait non exhaustive.

#### RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

AUDET, R. et R. SAINT-GELAIS (dir.) [2007] : *La Fiction, suites et variations*, Québec et Rennes, Nota Bene et Presses universitaires de Rennes.

AUSTIN, J. L. [(1962) 1991] : *Quand dire, c'est faire*, Paris, Seuil, coll. « Points essais ».

BARKUN, M. [2003] : *A Culture of Conspiracy: Apocalyptic Visions in Contemporary America*, Berkeley, University of California Press.

CAMPOS, E. [2003] : « Brian Flemming: The Cinematic Vagrant Who Would Be Governor », *Film Threat*, 5 août. En ligne : <http://www.filmthreat.com/interviews/636>.

COHN, D. [2001] : *Le Propre de la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique ».

DOLEŽEL, L. [1998] : *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore et Londres, The Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax ».

FLEMMING, B. [2002] : *Nothing So Strange*, film documentaire DVD,

82 min, États-Unis, GMD Studios.

GENETTE, G. [1987] : *Seuils*, Paris, Seuil ;

——— [1991] : *Fiction et Diction*, Paris, Seuil ;

——— [2004] : *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Seuil.

JENKINS, H. [2006a] : *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press ;

——— [2006b] : *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press.

LEVY, D. [2001] : *Scrolling Forward: Making Sense of Documents in the Digital Age*, New York, Arcade Publishing.

LEWIS, T. et R. KAHN [2005] : « The Reptoid Hypothesis: Utopian and Dystopian Representational Motifs in David Icke's Alien Conspiracy Theory », *Utopian Studies*, vol. 16, n° 2, 45-75.

MARKER, C. [1963] : *Le Joli Mai*, film 35mm, 2 h 36, France, Sofracima.

MARSOLAIS, G. [1997] : *L'Aventure du cinéma direct revisitée*, Laval, Les 400 coups.

MARTIN, D. M. et A. BOYD [1999] : *Nessie: The Surgeon's Photograph Exposed*, Nampa, Thorne Printing.

MENCKEN, H. L. [2006] : « Variety of Envy » [*The Baltimore Evening Sun*, 15 juin 1936], *A Second Mencken Chrestomathy*, Baltimore, Knopf, 22-23.

MONTALBETTI, C. [2001] : *La Fiction*, Paris, Garnier Flammarion, collection « Corpus ».

PAVEL, T. [1988] : *Univers de la fiction*, Paris, Seuil.

PIPES, D. [1992] : « Dealing with Middle Eastern Conspiracy Theories », *Orbis*, hiver. En ligne : <http://www.danielpipes.org/214/dealing-with-middle-eastern-conspiracy-theories> ;

——— [2004] : « Fusion Paranoia », dans : *The Jerusalem Post*, 14 janvier 2004, 13.

RUDMIN, F. [2003] : « Conspiracy Theory as Naive Deconstructive History », *New Democracy World*, avril. En ligne : <http://www.newdemocracyworld.org/old/conspiracy.htm>.

RYAN, M.-L. [1992] : *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press.

SAINT-GELAIS, R. [1994] : *Châteaux de pages. La fiction au risque de sa lecture*, LaSalle, Hurtubise/HMH, coll. « Brèches » ;

——— [1999] : *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, coll. « Littérature(s) » ;

——— [2001] : « La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité », dans A. Gefen et R. Audet (dir.), *Frontières de la fiction*, Québec et Bordeaux, Nota Bene et Presses universitaires de Bordeaux, coll. « Fabula », 43-75.

SCHAEFFER, J.-M. [1999] : *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.

THORET, J.-B. [2003] : *26 secondes : L'Amérique éclaboussée. L'assassinat de JFK et le cinéma américain*, Pertuis, Rouge profond.

WAGNER, F. [2006] : « Le récit fictionnel et ses marges : état des lieux », *Vox Poetica*, 15 novembre. En ligne : <http://www.vox-poetica.org/t/wagner2006.html>.

#### L'UNIVERS NOTHING SO STRANGE

*Citizens for Truth*, site de l'organisation, comprend la section « Truth Watch » composée d'articles détaillés. En ligne : <http://www.citizensfortruth.org>.

« The Garcetti Report », extraits du rapport du Procureur général du comté de Los Angeles sur le meurtre de William H. Gates III. En ligne : <http://www.garcettereport.org>.

« The First Shot of the Class War », site promotionnel pour l'essai de Veronika Warren et de Gerald MacAdams. En ligne : <http://www.angelfire.com/biz7/firstshot>.

*Bill Gates is Dead*, portail de liens et de forums consacré à la vie, la carrière et l'assassinat de Bill Gates. En ligne : <http://www.BillGatesisDead.com>.

# ESTHÉTIQUE ET FICTION DU FLUX

## ÉLÉMENTS DE DESCRIPTION

BERTRAND GERVAIS et ANAÏS GUILLET

*L'esthétique des flux est celle d'un art sans frontières ni repères fixes, sans lois ni directions stables, sans maîtres ni références fédérateurs, sans stabilité ni pérennité. (André Rouillé, 2005: en ligne)<sup>1</sup>*

Un étrange ballet de phrases, d'images et de sons apparaît dans *Ceux qui vont mourir*, l'œuvre hypermédiatique de Grégory Chatonsky (2006). Des photographies sont affichées sur un fond noir, complétées par des légendes. C'est un flux constant qui apparaît à l'écran de l'ordinateur, soutenu par une musique dramatique, un flux que rien n'arrête, alimenté par un algorithme qui tire ses ressources du cyberspace. L'œuvre est composée en temps réel d'images tirées de *Flickr*, le site de partage de photographies, et de phrases, elles-mêmes extraites de *ExperienceProject*, un site où les internautes sont appelés à décrire leurs expériences personnelles et leurs valeurs. Toutes les entrées doivent être écrites à la première personne du singulier.

Dans l'œuvre de Chatonsky, les photographies sont choisies en fonction de l'apparition dans leurs métadonnées des mots présents dans les phrases extraites de *ExperienceProject*. La photographie d'un maxillaire inférieur est associée à la phrase «I have a Toothache». Une autre photographie d'une jeune femme, prise en contre-plongée dans son salon, nous apprend que «I sometimes feel that my life is going nowhere». L'association est éphémère, car bientôt une nouvelle image apparaît, associée à une autre légende. On ne peut arrêter le défilement des images, l'œuvre produit sans relâche des iconotextes (Hoek, 2002), parfois amusants, souvent absurdes, évanouis dans le mouvement même qui les a fait apparaître. On peut procéder à des captures d'écran ou à l'enregistrement de séquences, afin de retenir artificiellement quelques instants de ce processus, mais ce ne sera jamais que tendre un verre dans les eaux d'une rivière pour en ramener quelques centilitres. Un très faible ersatz.

Pour Chatonsky, *Ceux qui vont mourir* procède d'un détournement de flux: «Aucune époque, plus que la nôtre», explique-t-il sur la page d'accueil de l'œuvre, «n'aura produit autant d'enregistrements. Que feront les historiens de toutes ces mémoires enregistrées? Quel sera le destin de ces archives?» (2006). Tels les gladiateurs sur le point d'entrer dans l'arène et prêts à sacrifier leur vie aux fins d'un spectacle, ceux

qui sont appelés à mourir sont ces internautes qui acceptent de donner librement, aux grandes sociétés détentrices des sites de partage, l'expression de leur vie (photographies, témoignages, mementos, etc.). Quels sont leurs droits réels? Que sont-ils prêts à sacrifier afin de participer au spectacle du cyberspace? Chatonsky choisit de détourner ces archives, de les utiliser afin de créer une *fiction du flux*, apte à capter le *Zeitgeist*, l'esprit du temps, de ce temps singulier du moins, hors de toute temporalité usuelle, qui prévaut dans le cyberspace.

C'est à comprendre les caractéristiques d'une telle fiction du flux que cet article est consacré. Cette esthétique repose, on le voit aisément, sur l'utilisation de systèmes et de dispositifs informatiques qui forcent l'internaute à se perdre dans la contemplation d'un flot d'images, de sons et de mots que le cyberspace et son encyclopédie dynamique animent et rendent accessibles. Les figures ainsi générées sont essentiellement imprévisibles et instables, jouant sur des fluctuations constantes de signes. En tant qu'internautes, nous devons apprendre à nous approprier ce flux, dont l'expérience est marquée par la variation, la traduction, la labilité et, ultimement, l'oubli. Pour en rendre compte, nous commencerons par décrire ces quatre traits, qui sont au cœur de l'expérience du cyberspace. Nous essaierons ensuite de distinguer les trois modalités fondamentales auxquelles il donne lieu. Nous nous arrêterons, dans un troisième temps, à comprendre le concept même de flux, réflexion qui ouvrira la voie à la description des œuvres hypermédiatiques qui exploitent, voire fictionnalisent les flux<sup>2</sup>.

#### PROLÉGOMÈNES À UNE ESTHÉTIQUE DU FLUX

Les esthétiques numériques rendent compte des pratiques artistiques utilisant les ressources du numérique et les dispositifs technologiques qui lui sont associés (Memmott, 2006: 293). Ce sont des œuvres qui, de plus en plus, se déploient dans le cyberspace. Ce dernier est l'environnement culturel et artistique soutenu par Internet en tant qu'infrastructure technologique<sup>3</sup>. Cet environnement est décentralisé et conçu pour résister aux hiérarchies traditionnelles. Il se présente comme un lieu,

initialement du moins, déhiérarchisé, décloisonné. Certains en parlent comme d'une hétérotopie, à la suite de Foucault (Hert, 1999). S'il s'est transformé peu à peu en un immense magasin, où tout est offert, il est aussi, et doit continuer à être, une agora et un espace de diffusion littéraire et artistique.

La métaphore fondatrice du cyberspace est non pas la racine, mais le rhizome, le réseau, la multiplication des relations et des connexions. La dynamique des relations est fondée non pas sur la tradition, l'identité, la pérennité et la mémoire, mais sur la *traduction*, la *variation*, la *labilité* et l'*oubli*. Ces quatre principes dessinent une expérience singulière et voient à l'apparition de modes de lecture et de spectature soumis à des ajustements inédits. L'esthétique du flux, il va sans dire, en accentue la portée.

Par *traduction*, il faut entendre non seulement la pratique d'écriture qui consiste à faire passer un texte d'une langue à une autre, mais d'abord et avant tout la pratique culturelle qui consiste à être en présence de traductions, de textes et d'œuvres ayant migré d'une culture à une autre, et à être confrontée à une diversité langagière, culturelle et formelle. C'est une attitude qui est visée: non pas un regard tourné vers le passé (dans la perspective de la tradition), mais une ouverture à l'autre. Dans la traduction, ce ne sont pas la temporalité ou encore la stratification qui illustrent le mieux ses relations, mais le déploiement, la coprésence sur un même territoire, fût-il virtuel comme le cyberspace. Les hyperliens et la façon dont Internet est structuré surdéterminent cette attitude. De fait, la traduction comme pratique culturelle implique une spécialisation et une individualisation des connaissances et des savoirs: une actualisation chaque fois singulière d'une partie du réseau. Elle permet d'accepter le flux d'information, c'est-à-dire de l'insérer dans un processus d'interprétation et de transformation.

Par *variation*, on doit comprendre ces rapports identitaires précarisés et relativisés rendus possibles par le virtuel, où les avatars et les pseudonymes s'imposent, une identité avant tout enfilée comme un masque. Ce n'est pas tant une forme de l'intimité que l'on retrouve dans Internet, que de l'extimité,

pour reprendre le néologisme de Michel Tournier, et conceptualisé par Serge Tisseron (2001). L'extimité est l'interface entre soi et l'autre que l'on retrouve exploitée de façon importante dans l'environnement virtuel qu'est le cyberespace. C'est une identité numérique et cybernétique, au sens d'une identité provisoire établie et mise en partage en situation de communication, surtout si cette situation se déploie en un réseau entier (Gervais et Desjardins, 2009). L'identité est « le produit du flux des événements quotidiens dont le Sujet mobilise certains éléments dans la perspective de constituer une représentation » (Georges, 2010: 46). Or, ce flux, dans le cyberespace, n'est plus une métaphore permettant de conceptualiser le mouvement et les processus en acte; il s'impose comme une réalité phénoménologique. De nombreux artistes web jouent avec cette identité-flux<sup>4</sup>, décrite aussi comme forme extime (Thély, 2002: 141 *et suiv.*), qui apparaît de plus en plus comme un troisième terme venant complexifier l'opposition établie par Paul Ricoeur entre *identité-ipséité* et *identité-mémeté*. Au couple oppositionnel du propre (*ipsé*) et du semblable (même) répond l'identité-flux en continuelle renégociation. C'est une identité différentielle, en processus permanent d'ajustement.

La *labilité* permet de souligner le caractère éphémère des iconotextes et des œuvres qu'on trouve dans le cyberespace, ainsi que la précarité des lectures et spectatures qu'on y pratique, liée entre autres au caractère pré-déterminé des hyperliens. Les pages-écrans se succèdent sans ordre préétabli et initialement partagé et s'expérimentent sur le mode d'une véritable dérive numérique. Cette dérive est occasionnée par le caractère fragmentaire du cyberespace. L'expérience à laquelle il nous convie est celle d'une ligne brisée que notre navigation répare, le temps d'un passage. Entre deux pages-écrans, entre deux nœuds réunis par un hyperlien, il y a un vide que rien ne permet de sémiotiser ou de constituer symboliquement. C'est un espace non signifiant, sans véritable forme: une distance qui n'en est pas une. Et quand une page-écran apparaît, c'est sur le mode de la révélation, un mode propice à l'éblouissement.

Cette dérive numérique, expression même du flux et de son type singulier d'expérience, est liée à la

situation cognitive qui prévaut dans le cyberespace. Naviguer dans Internet, c'est non pas tant s'inscrire dans un processus de découverte, fondé sur l'enquête et l'établissement d'hypothèses, que se rendre disponible à un éblouissement, c'est-à-dire une situation de connaissance par révélation, reposant sur une interrogation ponctuelle, voire improvisée. Dans un processus de découverte, nous sommes responsables des liens établis entre les éléments; dans une révélation, les liens, et à plus forte raison les hyperliens, sont établis indépendamment de nous et ils nous sont simplement transmis. La distinction repose sur la forme d'agentivité en jeu: sommes-nous les maîtres d'œuvre ou seulement les manœuvres de la relation entre les pages visitées? L'hyperlien, l'hypertexte, dont il est le fondement, et le cyberespace, qui en est l'expression la plus complète, nous classent par définition dans la seconde catégorie, celle des manœuvres, ce qui explique la logique de la révélation et de l'éblouissement dans laquelle ils nous placent. Celle-ci nous incite d'ailleurs à accepter le flux d'information comme un spectacle en soi, auquel on consent à se soumettre.

Par oubli, enfin, on veut proposer non pas un revers de la mémoire, une lacune ou une absence, mais un oubli positif (Gervais, 2008: 27 *et suiv.*), comme une véritable modalité de l'agir et un principe d'interprétation de l'expérience. Cet oubli positif est un musement ou une flânerie, une errance qui ne cherche plus à établir des liens rationnels entre ses diverses pensées, mais qui se contente de l'association libre, du jeu des ressemblances, de l'avancée subjective. C'est la pensée en tant que flux ininterrompu, à moins qu'un incident ne vienne en perturber le cours. Ce type d'oubli caractérise la dérive dans le cyberespace, faite de mouvements inconstants et de sauts arbitraires.

L'oubli comme modalité de l'agir ouvre à une fictionnalisation de l'expérience, à une invention de tous les instants proposée comme principe de cohérence et comme ontologie. Et l'univers déréalisé du cyberespace semble un environnement idéal pour en permettre le déploiement: « Non fixé, transitoire, éphémère, insaisissable, monde du flux, du fluide, parti aussitôt que saisi » (Robin, 2003: 412). Il nous

dit à tout le moins que nous existons à la croisée de flux: flux interne de la pensée (musement), flux informationnel d'un réseau accessible depuis un écran d'ordinateur (cyberespace). Or, il importe dans ce contexte, comme le suggère Chatonsky,

[...] de voir pour quelle raison aujourd'hui le flux de notre conscience est comme révélé par les flux technologiques et de quelle façon ils sont devenus inséparables dans le mouvement même qui les différencie. (2007: 94)

#### ÉLÉMENTS D'UNE ESTHÉTIQUE

Le cyberespace suscite un imaginaire technologique et il permet de penser l'électrification de l'iconotexte et de pousser les modalités de la représentation et les jeux de la parole, du langage et de l'image hors des sentiers battus, dans un espace encore à défricher.

Les œuvres qu'on trouve dans ce cyberespace apparaissent comme des formes hybrides, instables et éphémères. La littérature électronique, la poésie générative, les textes numériques, le Net Art et les diverses expérimentations hypermédiatiques représentent un ensemble hétérogène d'œuvres où se réunissent textes, images, séquences vidéo, animations numériques et bandes sonores; et ces œuvres participent tout autant de la littérature que de l'art, du cinéma, de la vidéo, du théâtre, etc. Elles interrogent de façon explicite le statut même de la littérature et des modes de lecture et de spectature. Pour Adalaide Morris, à la suite de Talan Memmott, de John Cayley et de nombreux autres, il s'agit d'un « nouvel ordre de l'écriture » (2006: 9; nous traduisons).

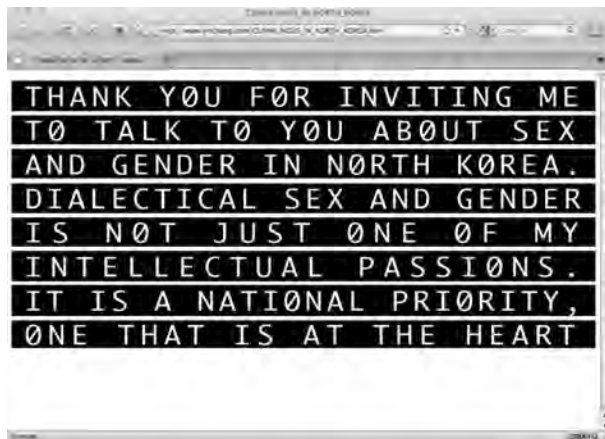
Pour comprendre la spécificité de ce nouvel ordre d'écriture et de création, on peut identifier trois modalités de représentation récurrentes: celles de la trace, de la présence et du flux. Ces modalités sont établies à partir des trois fonctions de la *semiosis* peircienne. Un signe, selon C.S. Peirce, n'existe jamais seul, il se déploie dans une triade constituée d'un *representamen*, qui assure au signe un fondement, une base en fonction de laquelle se déployer; d'un objet immédiat, ce à quoi renvoie ce signe, l'objet de pensée qui lui est associé; et d'un interprétant, ce par quoi la relation entre les deux premiers éléments est établie.

Nous n'entrerons pas dans le détail de cette théorie, assimilée depuis longtemps. Précisons simplement que ces trois fonctions nous servent à caractériser des modalités de représentation, selon que notre attention se porte sur les signes et leurs qualités plastiques ou médiatiques, sur les objets de pensée associés à ces signes et leurs modes de présence spécifiques, ou encore sur les processus sémiotiques mis en jeu et leur dynamique singulière, essentiellement fluide. Ces modalités ne sont pas spécifiques aux esthétiques numériques; elles trouvent cependant au moyen de l'informatique et de l'ordinateur graphique (axé sur une interface iconique et le traitement des images) de nouvelles expressions. Ces modalités ne sont pas exclusives non plus, car de nombreuses œuvres jouent sur plus d'un tableau. Commençons par jeter un bref coup d'œil sur les trois modalités, avant de nous arrêter plus longuement sur la question du flux.

L'esthétique de la trace repose sur une attention portée aux pixels, c'est-à-dire aux composantes fondamentales de l'écriture et de l'image, telles qu'elles apparaissent à l'écran, et qui attirent l'attention sur le médium même et ses possibilités. Des figures de surface (Saemmer, 2008: 27 et suiv.) sont ainsi produites qui s'animent et se déploient. Des lettres se défont ou alors s'agglutinent, des formes se déconstruisent et volent en éclats. La nature pixellisée des images ou des photographies est surdéterminée, leur transmission par un réseau peut être l'objet d'un brouillage qui en perturbe l'affichage, leur traitement numérique peut être rendu manifeste. Les stratégies en art ou en poésie sont nombreuses qui forcent le regard à se poser sur la dimension médiatique des signes affichés. De nombreuses œuvres de *e-poetry* jouent explicitement sur cette dimension esthétique. Par exemple, le poème cinétique d'inspiration lettriste de Brian Kim Stefans, *The Dreamlife of Letters* (2000), est fait de mots regroupés par ordre alphabétique se formant et se déplaçant à l'écran. *Open Ended*, de Aya Karpinska (2004), présente un poème dont les vers sont inscrits à la surface de deux cubes de tailles différentes enchâssés l'un dans l'autre. Ces cubes pivotent, offrant à lire le texte inscrit sur leurs faces. Young-Hae Chang présente sur son site *Heavy Industries*, de multiples explorations iconotextuelles,



dont *Cunnilingus in North Korea* (2003), une œuvre désopilante constituée d'un texte apparaissant en blanc sur fond noir et qui défile sans discontinuer sur une chanson de Nina Simone, un remix de « See-line Woman ». L'œuvre qui mêle sexualité, politique et humour est une parodie du discours idéologique communiste.



*Cunnilingus in North Korea* de Y.-H. Chang, 2003.

Une des particularités de ces créations est que les mots qui les constituent sont initialement perçus comme des images. De tels iconotextes ne se lisent plus, ils se donnent en spectacle. Ils sont intégrés à des signes plus complexes, qui se laissent regarder et contempler comme des figures. Les mots y ont non plus valeur seulement de signes linguistiques, mais d'images ou d'icônes. Ce sont leurs aspects formels, leur disposition sur la page, leur accumulation ou leur complexité qui deviennent signifiants.

L'esthétique de la présence repose sur la production de figures et d'entités sémiotiques complexes, des personnages, des lieux ou des situations, qui attirent l'attention sur le monde présenté et favorisent l'illusion référentielle. Les effets de présence apparaissent comme l'illusion d'une figure qui surgit et semble réelle, quand il n'y a qu'un artifice, reposant sur un ensemble de procédés. Par opposition à l'esthétique de la trace, axée sur l'opacité d'un signe qui se donne à voir comme signe, nous sommes en régime de transparence sémiotique. Une œuvre telle que *David Still* (2001) de Martine Neddard en est un bel exemple. Le site qui nous accueille

présente un gros plan du visage souriant et affable de David Still. Il nous offre en toute bonne foi de nous servir de prête-nom. Un module intégré à son site nous permet en effet d'envoyer des messages signés de son nom et portant son adresse de courriel. David Still est l'une de ces identités-flux que nous pouvons adopter, le temps d'un envoi. Et, comme tout avatar digne de ce nom, il se présente avec des traits et une histoire qui nous conduisent à croire à son existence, à une véritable présence, assurée par des photographies de sa maison, de ses amis, de son enfance et des événements de sa vie.

L'esthétique de la présence recoupe ce que Jacques Rancière identifie, dans sa tripartition des régimes de l'art, comme étant le régime poétique, axé sur la représentation et la *mimesis*. Ce régime, ajoute-t-il, repose sur la *mimesis* et « la fabrication d'une intrigue agaçant des actions représentant des hommes agissants » (2000: 29). Il dit de ce régime qu'il est représentatif, « en tant que c'est la notion de représentation ou de *mimesis* qui organise ces manières de faire, de voir et de juger » (*ibid.*: 30). C'est un régime de visibilité qui recoupe l'esthétique de la présence, en ce que cette attention aux objets de pensée mis en scène par les dispositifs artistiques s'engage sur la base d'une transparence sémiotique, le signe s'effaçant au profit de son objet représenté<sup>5</sup>.

L'esthétique du flux se dégage, quant à elle, des impératifs de la *mimesis*. Elle requiert de l'internaute non pas une attention aux formes de l'expression ni un investissement dans la représentation et ses figures, mais un dessaisissement face à un flux constant de données. Sa forme d'attention n'est pas l'examen ou l'immersion, liés à la trace et à la présence, mais le musement, c'est-à-dire la capacité de laisser une *semiosis* se déployer selon son propre programme et d'en accompagner le déroulement sans pouvoir en prévoir le tracé. L'esthétique du flux conduit l'internaute à se perdre dans la contemplation d'un flot continu d'images, de sons et de mots, dont le rythme empêche de saisir la portée des signes émis.

Le flux est la plus complexe et radicale des formes esthétiques numériques et propose des signes en transit, des figures complexes dont le mouvement permanent prend la forme d'une vague

de données que rien n'arrête, dont il s'agit plutôt de suivre le déroulement, à moins d'en capter et d'en isoler quelques moments au gré d'une reprise ou d'un ressaisissement critique. Si certaines œuvres expérimentales ont pu en proposer des versions préliminaires, des approximations, un véritable flux n'a pu être mis en scène dans son processus même qu'à partir du moment où un réseau dynamique et accessible de façon permanente a été déployé. C'est l'actuel cyberspace soutenu par Internet.

### L'ESTHÉTIQUE DU FLUX

Le concept de flux, largement interdisciplinaire, recouvre des réalités très différentes. Issu du latin «*fluxus*» (action de couler), il désigne une quantité (pouvant être formée d'éléments aussi variés et parfois abstraits que l'information, l'air, l'eau ou la parole), caractérisée par la proéminence des mouvements auxquels elle donne lieu. On parle de flux artériel pour désigner l'écoulement du sang dans un corps ; de flux maritime pour décrire le mouvement ascensionnel de la mer ; de flux de conscience pour rendre compte du monologue intérieur, caractérisé par un assemblage désordonné de pensées. En physique, il permet d'identifier une quantité qui traverse une aire donnée pendant une unité de temps ; et en économie, il rend compte du déplacement de stocks ou de monnaie. Le flux désigne aussi, en informatique, une transmission d'informations multimédias : on parle de flux de données, de flux RSS, etc. Quelle qu'en soit la nature, ce sont le mouvement, le dynamisme et un certain sens des proportions (essentiellement imposantes) qui en caractérisent l'agir.

D'emblée, deux positions s'affrontent sur le flux. Pour les uns, le flux est inconnaissable ; pour les autres, seul le flux vaut la peine d'être connu. Déjà, dans le *Cratyle* mais aussi dans le *Théétète*, Platon discute de la doctrine des flux dans le cadre d'une réflexion sur les modalités de la connaissance. Cette doctrine a été initialement énoncée par Héraclite, pour qui « tout est flux ». Si ce dernier énonçait que les choses sensibles sont toujours dans un état de mouvement, Platon reste perplexe. Pour lui, la connaissance requiert un état de stabilité. Un objet,

pour être connaissable, doit être stable. L'état de flux empêche toute appréhension de l'objet qui y participe.

Cette dialectique entre connaissance et inconnaissance est au cœur de toute réflexion sur le flux. S'il est la base même de la vie et de la pensée, il ne peut être connu que si on l'arrête. La seule façon de comprendre un flux, c'est d'y échapper d'une manière ou d'une autre. Mais en même temps, une fois immobilisé, il disparaît et, avec lui, c'est l'objet même de l'investigation qui s'éclipse. Pourtant, de plus en plus de modèles philosophiques vont permettre de prendre en compte les flux et leur logique complexe. Edmund Husserl a ainsi posé au cœur de la phénoménologie que la conscience prenait place dans un flux continu de pensées et de perceptions. Henry Bergson, dans *La Pensée et le Mouvant*, a théorisé l'importance de saisir le flux dans son dynamisme même :

*Ce qui est réel, ce ne sont pas les « états », simples instantanés pris par nous [...] ; c'est au contraire le flux, c'est la continuité de transition, c'est le changement lui-même. (1969 : 10)*

Il n'y a, dit Bergson, qu'une poussée ininterrompue de changement ; l'expérience est basée sur un flux de phénomènes et il est le seul chemin pour en établir une quelconque description. Gilles Deleuze et Félix Guattari ont fait du flux un fondement du rapport au monde. Dans *Capitalisme et Schizophrénie 2 : Mille plateaux*, tout est question de flux : les personnes, les sociétés, les capitaux. La société est un corps qui est un système de flux sans cesse encodés et décodés. C'est un système qui territorialise et déterritorialise *ad nauseam* les éléments dont il est composé. Deleuze précisera d'ailleurs :

*Qu'est ce qui passe sur le corps d'une société ? C'est toujours des flux, et une personne c'est toujours une coupure de flux. Une personne, c'est toujours un point de départ pour une production de flux, un point d'arrivée pour une réception de flux, de flux de n'importe quelle sorte ; ou bien une interception de plusieurs flux. (1971)*

Il faut penser le flux, même si celui-ci ne se laisse véritablement décodé, qu'au moyen d'incidents de toutes sortes (coupures, départs, arrivées, interceptions).

Cette pensée sur les flux va trouver dans le développement de plus en plus convergent des télécommunications et de l'informatique un terrain fertile. La communication est un flux. Tout est circulation, transformation, traduction. Pour Jean Cristofol, le flux « est ce qui circule, mais aussi ce qui circule entre l'énergie et le code, la force et la règle, l'innommable et le nombre » (2008).

L'apparition d'Internet va susciter un véritable engouement pour les flux et leurs possibilités médiatiques et symboliques, d'autant plus qu'il donne rapidement lieu à une production artistique, le Net Art, un développement de l'art de la communication des années 1980 (Bureau et Magnan, 2002 : 13 et suiv.). On ne fera pas qu'y décrire les flux ou entreprendre d'en représenter l'agir, comme ont tenté de le faire certains artistes<sup>6</sup>, on exploite un réseau afin de montrer qu'un véritable flux peut être produit, travaillé, voire détourné. Dans le cyberspace, la notion de flux n'est plus seulement une notion, elle devient un véritable principe esthétique.

#### DES FLUX À L'ŒUVRE

Comme en réponse à l'appel de Mario Costa qui demandait l'établissement « d'une esthétique des flux technologiques » (2003), Chatonsky affirme d'emblée qu'il importe :

*[...] de se placer résolument dans le flux, puisqu'on ne saurait être au dehors, en l'utilisant comme médium, c'est à dire comme langage. (2007 : 87)*



Ceux qui vont mourir de G. Chatonsky, 2006.

Certaines de ses œuvres font d'ailleurs exactement cela. Elles prennent la forme d'un détournement de flux. Comme avec *Ceux qui vont mourir*, leur matériau premier, ce sont les flux présents dans Internet. Chatonsky ne met pas en scène ses propres photos, des phrases qui seraient les siennes, une musique qu'il aurait composée lui-même : il propose des algorithmes qui canalisent des données déjà présentes et il leur donne un nouveau contexte où elles acquièrent de nouvelles significations.

L'esthétique du flux exploite une logique des possibles, ce que la notion même de programmation favorise, puisqu'elle repose sur des règles opératoires déterminant des séquences. Programmer une œuvre, c'est faire acte d'écriture, en ce que du code est utilisé. C'est une écriture qui fait advenir du possible : l'artiste qui travaille avec des flux est un

*[...] individu qui plutôt que de produire une forme particulière (un montage par exemple) propose un spectre de possibles (un programme) qui produira différentes formes selon une logique et des choix déterminés. (Chatonsky, 2007b)*

Afin de bien cerner la spécificité du travail de Chatonsky et des artistes du flux, il convient de distinguer trois modalités d'exploitation de ce flot continu d'informations. La première, la plus générale, recouvre toutes ces œuvres qui participent du flux et que supporte le réseau Internet. Toutes les œuvres hypermédiatiques répondent à cette condition, du simple fait d'être présentes dans le cyberspace. C'est une adhésion passive au flux, une condition de présence sur le réseau.

La deuxième modalité comprend les œuvres qui mettent en scène des flux, qui ne font pas qu'y participer, mais en exploitent les possibilités. Le niveau d'intégration au réseau y est plus important, puisqu'il donne lieu à une perspective réflexive. Les œuvres d'Alexandra Saemmer et de Bruno Scocimarro présentées sur *Mandelbrot.fr* en sont le paradigme. Saemmer revendique même explicitement cette esthétique du flux, choisissant d'inscrire

*[ses] projets de création numérique radicalement dans le "flux" du web, renonçant à toute manifestation publique donnant lieu à des enregistrements, et également à toute distribution sur support fixe. (2007)<sup>7</sup>*

Il s'agit avant tout d'une esthétique de l'éphémère, d'un mode de temporalité caractéristique du cyberspace où les œuvres apparaissent et disparaissent sans cesse, au gré des bogues, des changements d'adresse ou de serveur, de la volonté des artistes, etc. Le cyberspace est labile et, chez Saemmer, les œuvres hypermédiatiques se doivent d'en porter la marque. Son œuvre *Flux* en est un bel exemple.

*Le lecteur se trouve au bord de l'eau. Son regard suit le flux. L'eau transporte des débris, des feuilles mortes... [...] Lorsque le lecteur fixe certains éléments en interagissant avec eux, des bribes d'un passé personnel se reconstruisent. Fixes, ces mots font sens pour quelques brefs instants. Très vite, les parcelles de «vérité» rejoignent pourtant le flux général, troublant à nouveau toutes les certitudes. Sur le web, ce flux emporte «l'internaute» vers les moteurs de recherche, vers Google. Une recherche est lancée automatiquement par le dispositif: la suite du poème que le lecteur avait «pêché» dans les eaux peut être récupérée dans l'océan d'information du web. (Ibid.)*

L'œuvre de Saemmer joue avec des flux. Elle n'est pas autonome, mais s'ouvre au cyberspace, renvoyant ainsi à l'un de ces lieux de transition que sont les pages de résultats des moteurs de recherche (nouvel avatar du non-lieu au sens de Marc Augé [1992]). En tant qu'internautes, nous pouvons prendre deux directions: l'une qui nous conduit à suivre cette piste et à explorer les sites Web identifiés; l'autre qui consiste à revenir sur la page de *Flux*, afin de reprendre notre lecture. Mais le poème et les mots qu'on trouve au retour ne sont pas les mêmes, car la «hiérarchie des éléments affichés par Google aura changé» (ibid.). *Flux* est une composition qui prend la forme d'un flot continu, ici les eaux d'une rivière, motif qui renvoie inéluctablement aux paroles d'Héraclite sur l'importance du mouvement: on ne se baigne jamais, nous dit *Flux*, deux fois dans le même fleuve. L'œuvre met en scène un flux et se sert du flux d'Internet comme d'un arrière-plan nécessaire. Elle apparaît comme un îlot, où plutôt une sphère au sens de Sloterdijk (2003), partageant un territoire avec d'autres sphères qui, ensemble, constituent une structure ayant la fragilité tout autant que la complexité de l'écume.

La dernière modalité regroupe des œuvres qui proposent des *fictions du flux*, c'est-à-dire des visualisations du flot informationnel qui caractérise Internet. Elles ne sont rien en elles-mêmes, sinon une programmation puisant son matériau à même le flux. Cela dit, ces fictions du flux sont non pas de simples visualisations de l'information, mais un véritable détournement, une élaboration secondaire non prévue qui transforme en déplaçant. Ce sont des œuvres qui «ajoutent du flux à du flux», qui ne cherchent pas à rendre perceptible un flux, à le donner à voir d'une façon qui en augmentera l'intelligibilité, mais qui «le fictionnalisent» (Chatonsky, 2007a), exploitant à rebours ses possibilités. Elles prennent un flux et lui font dire ce qu'il ne dit pas; elles le traduisent mais de façon à ce que cette traduction ne puisse être considérée comme un reflet d'un sens originel. Ce sont de nouvelles possibilités de sens qui sont proposées. La fiction du flux procède par défamiliarisation et déterritorialisation.

*Migraciones* de Leonardo Solaas (2005), par exemple, est une œuvre d'art génératif qui puise aléatoirement dans deux bassins textuels distincts: le *Don Quichotte* de Cervantès et les nouvelles quotidiennes de la BBC. Dans la fenêtre d'affichage, nous voyons sur un fond blanc des segments de texte s'animer et former des arabesques. L'œuvre possède sa propre dynamique et le texte se plie et se déplie selon une géométrie surprenante. Si nous cliquons sur l'un des segments, une nouvelle fenêtre s'ouvre qui nous conduit sur la page de la BBC où la nouvelle est affichée, ou encore sur le fragment du *Don Quichotte* qui a été utilisé. La fictionnalisation du flux est minimale, car elle consiste en une simple apposition entre des segments de deux sources distinctes, aisément identifiables, mais ses potentialités sont grandes, car le roman choisi joue sur les limites de la fiction, de l'imaginaire et du réel, et sur la perte de soi dans l'univers de la fiction. Avec *Don Quichotte*, les moulins à vent ne sont jamais très loin, ce que confirment bien souvent par l'absurde les nouvelles de la BBC.

*Googlehouse* (2003), de Marika Dermineur et de Stéphane Degoutin, construit en temps réel le





Googlehouse de M. Dermineur et S. Degoutin, 2003.

plan d'une habitation, fait uniquement de parois sur lesquelles sont exposées des images puisées à même le Web, via le moteur de recherche de Google. Neuf choix de pièces sont disponibles (*living room, bedroom, tv room, dining room, bathroom, etc.*), mais nous pouvons faire notre propre choix, et meubler ainsi notre maison d'images de Lady Gaga, de Bart Simpson, etc. La maison qui est proposée est inhabitable, c'est une architecture infinie, une maison-flux dont les parois ne cessent de défiler, mais elle nous renvoie l'image que nous avons choisie pour meubler notre imagination. Google n'est plus un simple moteur de recherche, nous dit Googlehouse, il est devenu symboliquement notre foyer, source de nos informations et lieu premier d'habitation virtuelle.

La pratique de Reynald Drouhin en est un autre bel exemple. Dans *Des fleurs* (2001-2003), il crée des portraits des sept membres d'*Incident.net* en forme de mosaïques constitués de 400 images de fleurs prélevées sur Internet. L'œuvre, entre bruit et silence, mouvement et stabilité, offre une réflexion sur le rapport entre la nature et la technologie. Empreinte d'une fausse naïveté grâce aux mosaïques de fleurs, l'œuvre bascule dans la monstruosité par le kaléidoscope polymorphe et pixellisé que constituent ces portraits en mutation, enchaînés jusqu'à ce qu'ils se confondent. « Cette fusion, dit l'artiste, est ignoble, contre nature, non définie, en mouvement

perpétuel» (*ibid.*). En décontextualisant le flux de données des images de fleurs, Drouhin leur donne un tout nouveau sens, ici quasiment antithétique à leur nature ; et c'est cet écart que l'œuvre exploite, en créant des identités mosaïques, des figures qui se composent, à la Arcimboldo, de parts distinctes réunies en un équilibre précaire. Ce sont des identités-flux qui sont proposées, faites d'une « matière vive éphémère et générative » (*ibid.*), avatars qui parlent autant de ce qui a été perdu que de ce qui a été acquis.



Des fleurs de Reynald Drouhin, 2001-2003.

On pourrait ajouter de nombreux exemples d'œuvres-flux, depuis *Project for Tachistoscope*, de William Poundstone (2005), qui exploite sur la base de la publicité subliminale une juxtaposition effrénée de mots et d'images, jusqu'à *We Feel Fine* de Jonathan Harris et Sep Kamvar (2006), projet ouvert sur le cyberspace et qui parvient à prendre le pouls des émotions exprimées dans la blogosphère.

Chatonsky lui-même a multiplié les projets de fiction du flux. *Topology of a Translation* (2002a) joue avec des extraits choisis aléatoirement dans l'œuvre d'Alain Robbe-Grillet et qui sont affichés sur un fond d'images prises en temps réel par des webcams dispersées dans le monde entier. Dans le prolongement de cette première œuvre, *2translation* (2002b) invite l'internaute à lire deux versions, l'original français et sa traduction anglaise, de *Topologie d'une cité fantôme* d'Alain Robbe-Grillet. Deux animations sont juxtaposées : l'une avec les mots de la version française et l'autre avec ceux de la



traduction. Chatonsky a créé un espace de projection où chaque phrase appelée au hasard entraîne la phrase correspondante dans la traduction, et cela dans un mouvement continu<sup>8</sup>. *Parcours: A Tribute to Tarkovski's Time* (2003) exploite, pour sa part, les images du film *Stalker* du cinéaste soviétique, dont le rythme est déterminé par la vitesse de connexion à Internet. *Sodome@home* (2008) juxtapose au sous-titrage du film de Pasolini, *Salo ou les 120 journées de Sodome*, des images puisées sur Flickr. Comme le site ne publie pas d'images érotiques, l'œuvre amorce un double détournement: érotisant par déplacement des images innocentes et rendant absurde un texte séparé des images qui normalement l'accompagnent. L'image de la page d'accueil de l'œuvre, extraite du film, est d'une grande violence sexuelle, montrant par une lucarne un jeune homme nu, au sexe bien en vue, saisi de force par cinq autres personnes. Sa rage et son impuissance se lisent sur son visage. Cette image sert d'interprétant initial à l'œuvre dont le caractère bénin paraît d'emblée suspect.

Les projets de Chatonsky citent et exploitent des œuvres littéraires et cinématographiques, mais ils détournent surtout le flux du cyberspace et du Web 2.0. *Ceux qui vont mourir*, décrit en début d'article, en est l'exemple par excellence, dans sa réappropriation des flux d'images et de paroles des sites Flickr, YouTube et ExperienceProject. L'œuvre existe à l'intersection de ces flux, elle ouvre une voie de déviation où les données viennent buter les unes contre les autres, afin de provoquer un précipité instable et éphémère. L'œuvre génère une forme d'écume, constituée par définition d'un mariage momentané d'eau, d'air et de particules organiques. Sloterdijk se sert de la métaphore de l'écume pour décrire l'époque contemporaine. «Presque rien», dit-il, «et pourtant: pas rien». L'écume est

[...] un tissu formé d'espaces creux et de parois très subtiles.

[...] une entité qui redoute le contact, qui s'abandonne et éclate à la moindre tentative de s'en emparer. C'est l'écume telle qu'elle se montre dans l'expérience quotidienne.

(2005: 23)

L'écume, c'est peut-être aussi ce que Chatonsky nomme le *Flußgeist*, l'esprit du flux, qui ne se

manifeste vraiment que sous une forme instable, une matière presque impalpable, mais visible à l'œil. Son œuvre s'offre comme un pur présent, sans passé ni futur, un présent qui se fictionnalise au fur et à mesure qu'il se présente à nous. «Nous vivons sous l'emprise de l'immédiateté» (2003: 415), explique Régine Robin, dont les propos entrent étrangement en résonance avec les fictions du flux de Chatonsky. Sous l'emprise

[...] de l'éphémère, de l'instant, du clip, du saut, de l'ubiquité, sous l'emprise du temps réel où ce qui est en train de s'effectuer et sa représentation se confondent, sans lacune, sans distorsion temporelle, dans un présent perpétuel. (Ibid.)

L'esprit du flux se manifeste aux moments limites ou charnières, au seuil de la mort par exemple, quand l'oubli et la mémoire sont sur le point de se confondre et qu'ils se lient spontanément, juste avant de disparaître.

Mais Chatonsky ne s'est pas limité à mettre en ligne de tels détournements, il a aussi tenté de comprendre les enjeux de cette nouvelle esthétique, en publiant sur le site d'*Incident.net* de nombreuses réflexions, il a fait de sa pensée une pensée-flux, tout en revendiquant une esthétique du flux. Il a joué explicitement sur la tension entre le flux et l'incident, le second terme permettant de faire une coupe, une segmentation du premier, seule façon d'en rompre la fluidité. L'incident, souligne Chatonsky, correspond à tous ces bogues, accidents et contretemps qui rompent le flux. Or, «en suspendant temporairement le flux d'une activité instrumentale, l'incident révèle cette activité comme flux et son entrelacement avec d'autres flux» (2007: 88).

Dans cette perspective, Chatonsky a proposé des expérimentations qui, par leur déroulement incessant, forcent l'internaute à se rendre compte de sa propre situation, cette aliénation que l'algorithme suscite par son caractère implacable. C'est à l'internaute d'arrêter le flux, d'être un point d'arrivée du flux, pour reprendre le vocabulaire de Deleuze, et de faire cesser le mouvement continu de défilement des images et des phrases. C'est à l'internaute de réagir, immobilisant ce qui, sans ce geste de segmentation, résiste à toute prise directe.

## ENTROPIE SYMBOLIQUE

*On ne saurait plus séparer l'esthétique des technologies de l'esthétique quotidienne, parce que la première est inextricablement entrelacée à la seconde.*

(Chatonsky, 2007 : 98)

Le flux apparaît comme une forme accomplie de cette esthétique. Elle donne lieu d'ailleurs à des œuvres autistes, des œuvres peut-être ouvertes sur leur contexte, le cyberspace et sa masse de données accessibles, mais repliées sur elles-mêmes puisqu'elles multiplient leurs calculs à l'infini, indifférentes à l'internaute qui en contemple les résultats. En fait, l'abondance, la succession et la répétition des signes sapent la signification et perdent l'internaute dans un trop-plein d'information.

Cette esthétique peut être perçue comme une métaphore de la société d'hyperinformation qui caractérise notre époque. Car elle implique un flux de données constant qui dépasse toute capacité d'appréhension possible et laisse finalement l'internaute hors-jeu. Il est ainsi contraint à un musement répétitif et solipsiste, et à une entropie symbolique, en ce que l'accès aux structures de signification qui permettent d'expliquer et de s'approprier certains choix culturels et sociaux est entravé par un excès d'information.

L'internaute, confronté à un flux, même esthétisé, est non plus sur le mode de l'examen ou de l'immersion, qui caractérisent l'attention, mais bien sur le mode de l'inattention et du musement.

Le musement est ce mouvement continu de la pensée, ce flux qui nous traverse jusqu'à ce que nous nous déprenions de lui, une forme de discours intérieur, dont la fonction est celle non pas d'une dérive occasionnelle, mais du moteur de toute pensée. Or, cette forme d'oubli actif est la contrepartie phénoménologique et sémiotique du flux. Selon Pierre Bertrand : « Nous sommes toujours à l'intérieur de la pensée » (2004 : 44). Celle-ci a toujours déjà commencé et nous définit comme sujet. Elle se trouve au cœur de tout : « Le mouvement de la pensée, à savoir le flux des images, des affects, des souvenirs, des anticipations, etc., constitue le noyau de ce que je suis » (*ibid.* : 51).

Flux et musement sont en fait les deux faces d'une même réalité. Ils sont ce qui nous borne de chaque côté des processus sémiotiques qui nous définissent comme sujets. La force des esthétiques du flux vient justement de ce qu'elles nous renvoient à ces seuils. À un flot sans fin d'images et d'informations que plus rien ne motive correspond un amoncellement sans fin de pensées qui s'associent sans logique explicite. Tout s'y confond, les répétitions se multiplient. La force des esthétiques du flux vient aussi du fait qu'elles incitent, par leur caractère implacable, à la rupture, à l'incident, ce qui viendra segmenter le flux. Le flux fictionnalisé demande à être interrompu. Or, l'incident est au flux, ce que le ressaisissement est au musement, c'est-à-dire un mécanisme de reprise, seul capable d'endiguer le processus de désémiotisation produit par le défilement continu et sans orientation précise des signes. Si cette esthétique est un témoignage de notre époque, c'est en montrant par l'absurde que ceux qui vont mourir se doivent d'interrompre ou de mettre fin au jeu, s'ils veulent pouvoir sortir de l'arène.

\* Tous les documents en ligne cités dans cet article ont été consultés le 9 février 2011.

## NOTES

1. Citation tirée de l'éditorial du numéro 9 de la revue *ParisArt* (janvier et février 2005). En ligne : <http://www.paris-art.com/art-culture-France/esthetique-des-flux/rouille-andre/84.html#>.

2. Pour constituer ce corpus d'œuvres, nous nous sommes servis du Répertoire des arts et des littératures hypermédiatiques du laboratoire NT2 (<http://www.nt2.uqam.ca/>). Le Répertoire comprend plus de trois mille œuvres qui attestent de l'extraordinaire dynamisme de cette esthétique.

3. Pour Daniel Downes, dont nous reprenons les définitions, le cyberspace désigne un « environnement de communication », par opposition à Internet, qui représente « une infrastructure technologique construite pour assurer la communication numérique » (2005 : 3 ; nous traduisons). Le cyberspace est « un terme parapluie qui englobe la communication numérique multimédia, telle qu'expérimentée par les internautes » (*ibid.*)

4. Mark Amerika en parle en termes de « digital flux persona » (2007 : 12 et *suiv.*).

5. Si, en tant que pratique artistique spécialisée, les formes numériques de cette esthétique de la présence apparaissent institutionnellement comme une avant-garde et semblent ainsi verser plutôt du côté du régime esthétique des arts, qui renvoie à une sphère spécifique et autonome de l'agir humain, en termes de représentation, toutefois, elles restent tributaires d'un régime poétique fondé sur la *mimesis* et son efficacité à susciter des figures.

6. On pense aux artistes associés à l'art conceptuel ou, plus précisément, au groupe Fluxus, actif depuis le début des années 1960 ;

mais il y aussi un cinéaste tel que Godfrey Reggio, dont la trilogie des Qatsi apparaît comme une extraordinaire représentation du flux humain, urbain, etc.

7. Ce texte est disponible en ligne en format pdf: [http://www.cbox-office.com/telechargement/projets\\_charges/saemmer\\_alexandra/cbox%20Alexandra\\_Saemmer.pdf](http://www.cbox-office.com/telechargement/projets_charges/saemmer_alexandra/cbox%20Alexandra_Saemmer.pdf).

8. Comme en font foi ces deux projets, l'intertextualité au Nouveau Roman et plus spécifiquement à Robbe-Grillet était d'une grande importance pour Chatonsky dans ses premières œuvres. Il a aussi produit dans les mêmes années *La révolution à New York a eu lieu* (2002), fiction du flux générée à partir de *Projet pour une révolution à New York* (1970) du même auteur.

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- AMERIKA, M. [2007]: *META/DATA: A Digital Poetics*, Cambridge et London, The MIT Press.
- AUGÉ, M. [1992]: *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, coll. « La Librairie du XX<sup>e</sup> siècle ».
- BALL, P. [2009]: *Flow. Nature's Patterns: A Tapestry in Three Parts*, Oxford, Oxford University Press.
- BERGSON, H. [1969]: *La Pensée et le Mouvant: essais et conférences*, Paris, PUF.
- BERTRAND, P. [2004]: *L'Intelligence du corps*, Montréal, Liber.
- BUREAU, A. et M. MAGNAN [2002]: *Connexions: art, réseaux, média*, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts.
- CHATONSKY, G. [2007]: « Esthétique du flux », *Rue Descartes*, n° 55, 86-99;
- [2009]: « Tra(ns)duction (la perception des possibles) », *Angles Arts Numériques Elektra 10*, Montréal, Elektra, 75-96.
- COSTA, M. [2003]: « Bloc communicant et esthétique du flux ». En ligne: [http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t\\_mCosta.html](http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_mCosta.html).
- CRISTOFOL, J. [2008]: « Flux, stock et fuites ». En ligne: [http://temporalites.free.fr/?browse=Flux, stock et fuites](http://temporalites.free.fr/?browse=Flux,stock%20et%20fuites).
- DELEUZE, G. [1971]: « Anti Œdipe et Mille Plateaux, Cours Vincennes - 16/11/1971 ». En ligne: <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=115&groupe=Anti+Oedipe+et+Mille+Plateaux&langue=1>.
- DELEUZE, G. et F. GUATTARI [1980]: *Capitalisme et Schizophrénie 2: Mille plateaux*, Paris, Minuit.
- DOWNES, D. [2005]: *Interactive Realism. The Poetics of Cyberspace*, Montréal et Kingston, McGill-Queen's University Press.
- GEORGES, F. [2010]: *Identités virtuelles. Les profils utilisateurs du Web 2.0*, Paris, Éd. Questions théoriques.
- GERVAIS, B. [1998]: « Une lecture sans tradition: lire à la limite de ses habitudes », *Protée*, vol. 25, n° 3, 7-20;
- [2008]: *La Ligne brisée: labyrinthe, oubli et violence. Logiques de l'imaginaire*, tome II, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres essais ».
- GERVAIS, B. et M. DESJARDINS [2009]: « Le spectacle du corps à l'ère d'Internet. Entre virtualité et banalité », *Protée*, vol. 37, n° 1, 9-23.
- HAYLES, N. K. [2002]: *Writing Machines*, Cambridge et London, The MIT Press.
- HERT, P. [1999] « Internet comme dispositif hétérotopique », *Hermès*, n° 25, 93-107.
- HOEK, L. H. [2002] « Timbres-poste et intermédialité. Sémiotique des rapports texte/image », *Protée*, vol. 30, n° 2, 33-44.
- LUNENFELD, P. [1999]: *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Cambridge et London, The MIT Press.
- MEMMOTT, T. [2006]: « Beyond taxonomy: Digital Poetics and the

Problem of Reading », dans A. Morris et T. Swiss (dir.), *New Media Poetics. Contexts, Technotexts, and Theories*, Cambridge et London, The MIT Press, 293-306.

MORRIS, A. [2006]: « New Media Poetics: As we May Think/ How to Write », dans A. Morris et T. Swiss (dir.), *New Media Poetics. Contexts, Technotexts, and Theories*, Cambridge et London, The MIT Press, 1-46.

RANCIÈRE, J. [2000]: *Le Partage du sensible. Esthétique et politique*, Paris, Éd. La Fabrique.

RICOEUR, P. [1990]: *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil.

ROBIN, R. [2003]: *La Mémoire saturée*, Paris, Stock.

SAEMMER, A. [2007]: *Matières textuelles sur support numérique*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne;

——— [2008]: « Figures de surface média », *Protée*, vol. 36, n° 1, 79-91.

SLOTERDIJK, P. [(2003) 2005]: *Écumes, Sphères III*, Paris, Hachette.

TISSERON, S. [2001]: *L'Intimité surexposée*, Paris, Ramsay.

THÉLY, N. [2002]: *Vu à la webcam (essai sur la web-intimité)*, Paris, Les Presses du réel.

## SITES CONSULTÉS

- CHANG, Y. H. [2003]: *Cunnilingus in North Korea*. En ligne: [http://www.yhchang.com/CUNNILINGUS\\_IN\\_NORTH\\_KOREA.html](http://www.yhchang.com/CUNNILINGUS_IN_NORTH_KOREA.html).
- CHATONSKY, G. [2002a]: *Topology of a Translation*. En ligne: [http://incident.net/works/topology\\_of\\_a\\_translation/](http://incident.net/works/topology_of_a_translation/);
- [2002b]: *2translation*. En ligne: <http://incident.net/works/2translation/>;
- [2003]: *Parcours: A Tribute to Tarkovski's Time*. En ligne: <http://www.incident.net/works/parcours/>;
- [2006]: *Ceux qui vont mourir/Those That Will Die*. En ligne: <http://incident.net/users/gregory/wordpress/23-mourir-die/>;
- [2007a]: « Flux, entre fiction et narration ». En ligne: <http://incident.net/users/gregory/wordpress/19-flux-entre-fiction-et-narration/>;
- [2007b]: « Du temps cinématographique au flux numérique ». En ligne: <http://incident.net/users/gregory/wordpress/04-du-temps-cinematographique-au-flux-numerique/>;
- [2008]: *Sodome@home*. En ligne: <http://revuebleuorange.org/bleuorange/01/chatonsky/>.
- DERMINEUR, M. et S. DEGOUTIN [2003]: *Googlehouse*. En ligne: <http://www.incident.net/works/googlehouse/infos.html>.
- DROUHIN, R. [2001-2003]: *Des Fleurs*. En ligne: <http://www.incident.net/works/desfleurs/>.
- HARRIS, J. et S. KAMVAR [2006]: *We Feel Fine*. En ligne: <http://wefeelfine.org/>.
- INCIDENT.NET [2007-2008]: *Monochrome* (série). En ligne: <http://www.incident.net/hors/monochrome/>.
- KARPINSKA, A. [2004]: *Open Ended*. En ligne: <http://mrl.nyu.edu/~dhowe/open/openfs.html>.
- NEDDAM, M. [2001]: *David Still*. En ligne: <http://www.davidstill.org/>.
- POUNDSTONE, W. [2005]: *Project for Tachistoscope*. En ligne: <http://www.williampoundstone.net/Tachistoscope/index.html>.
- ROUILLE, A. [2005]: « Esthétique des flux ». En ligne: <http://www.paris-art.com/art-culture-France/esthetique-des-flux/rouille-andre/84.html#haut>.
- SAEMMER, A. et B. SCOCCIMARRO [2007]: *Mandelbrot*. En ligne: <http://www.mandelbrot.fr/>.
- SOLAAS, L. [2005]: *Migraciones*. En ligne: <http://solaas.com.ar/migraciones/migraciones.htm>.
- STEFANS, B. K. [2000]: *The Dreamlife of Letters*. En ligne: [http://www.arras.net/RNG/flash/dreamlife/dreamlife\\_index.html](http://www.arras.net/RNG/flash/dreamlife/dreamlife_index.html).

**HORS DOSSIER**





# LE RECADRAGE DANS LA NAISSANCE DES IDÉES INNOVANTES OU COMMENT FAVORISER LA CRÉATIVITÉ EN S'INSPIRANT DES THÉORIES DÉVELOPPÉES PAR LES SIC<sup>1</sup>

CÉLINE BRYON-PORTET

## Les concepts de cadrage et de recadrage dans le processus de changement psychologique et de créativité

*Des concepts majeurs du Collège invisible*

L'un des apports majeurs du Collège invisible<sup>2</sup> qui s'est mis en place à partir des années 1950 réside dans le paradigme systémique que ses chercheurs ont développé, poursuivant en cela la voie ouverte par le père de la cybernétique, Norbert Wiener, tout en l'approfondissant et en la modifiant sensiblement. L'interdisciplinarité de ce réseau de chercheurs, informel mais fondateur, explique en partie la démarche globale qui fut celle de ses membres. Issus de domaines aussi variés que l'anthropologie, la sociologie, la linguistique ou encore la psychiatrie, ces derniers ne pouvaient qu'être sensibles à une approche totalisante des questions posées dans le champ des SIC. L'enrichissement et l'influence réciproques des chercheurs favorisaient bien évidemment un décloisonnement des savoirs et la prise en considération de paramètres divers, relevant de domaines variés.

Ainsi, par rapport au modèle dit « télégraphique » de Claude Shannon et de Warren Weaver, quelque peu réducteur puisqu'il tendait à privilégier une conception mathématique, linéaire et informationnelle, le Collège invisible introduisit une vision élargie de la communication, où le contexte global revêtait une importance toute particulière, au moins aussi cruciale que le fait même de l'énonciation. Dans cette perspective, Gregory Bateson et Ray Birdwhistell, notamment, jouèrent un rôle pionnier. Le second, par exemple, forgea l'idée d'une « communication intégrative » qui envisage toute action de communication dans un contexte plus vaste que le simple contexte interactionnel. Ce chercheur

alla jusqu'à englober des données, telles que l'organisation de l'espace (architecture, décoration intérieure, etc.), dans la mesure où celle-ci est le fruit d'un agencement environnemental conscient et volontaire de la part de l'homme, et par conséquent porteur de sens pour celui qui sait déchiffrer ces signes. Paul Watzlawick, lui aussi, étendit le concept de communication. Il mit en avant la relation, parallèlement à l'information, et montra que ces deux éléments agissent respectivement en tant que forme et en tant que contenu, représentant deux aspects interdépendants de toute situation de communication.

Grâce aux recherches menées par l'École de Palo Alto, et plus précisément du MRI (Mental Research Institute), la dimension situationnelle de la communication (communication conçue comme un système dont chaque partie est liée au tout et est susceptible d'avoir un impact sur l'évolution générale, en créant un phénomène de rétroaction) est apparue comme primordiale. C'est dans cette optique situationnelle que la notion de « cadre » ou de « cadrage » doit se comprendre. Le cadre peut être défini comme le contexte de référence global dans lequel s'inscrit une action de communication. Les interactions des acteurs en présence, les codes sociaux utilisés, l'environnement spécifique dans lequel se déroule un événement forment une sorte de trame et donnent lieu à des représentations, des comportements et des interprétations. Ainsi les échanges interpersonnels ne prennent-ils de sens que relativement au cadre qui est le leur.

Erving Goffman s'est également penché sur l'analyse de ces « cadres » au sein desquels se déroule toute expérience, et qui peuvent se superposer à d'autres cadres, créant alors différents degrés de cadrage. Dans son ouvrage intitulé *Les Cadres de*

*l'expérience* (1974), il distingue ainsi entre « cadres primaires » (« naturels » ou « sociaux ») et « cadres transformés » (par « modalisation » ou par « fabrication »). Les cadres transformés par modalisation, c'est-à-dire par un processus de transcription qui change l'interprétation d'une situation, ou plutôt du sens que celle-ci avait dans un cadre primaire, sont ceux auxquels nous allons nous intéresser au cours de cette étude. Notons que le terme même de « cadrage » n'est pas sans évoquer un registre de langue inhérent à la photographie et aux productions cinématographiques. Il indique clairement que les schèmes auxquels nous faisons précédemment allusion équivalent à des angles de vue particuliers, dont la nature a des implications sur la perception que l'on peut avoir d'une scène, d'un sujet ou d'un objet. Quant à la notion de recadrage, elle n'est autre que le passage d'un cadrage à un autre cadrage, d'un modèle perceptif à un autre modèle.

#### *Les opérations de recadrage dans le domaine thérapeutique : problématique du changement et approches constructivistes*

Le recadrage est donc étroitement lié – directement ou indirectement – à la problématique du changement (Watzlawick *et alii*, 1975). L'efficacité des opérations de cadrage et de recadrage a été prouvée, notamment dans le domaine thérapeutique, largement balisé par l'École de Palo Alto. Ainsi la « thérapie brève » consiste-t-elle à utiliser le recadrage (mais également « l'injonction paradoxale » liée à la notion de « double contrainte ») afin de modifier la signification qu'une personne donne à une situation, c'est-à-dire à lui apporter un éclairage différent entraînant une redéfinition du sens du contexte dans lequel elle se trouve impliquée. En effet, selon Paul Watzlawick, tout symptôme doit être considéré comme une tentative d'adaptation à un contexte particulier. Cependant, cette tentative échoue, la plupart du temps, parce qu'elle s'appuie sur une vision erronée du contexte. Watzlawick souligne que nous faisons nous-mêmes notre malheur (1984), car nous reproduisons des solutions qui se sont avérées efficaces par le passé alors que le contexte, lui, n'est plus le même. D'où l'échec du malade à trouver la voie de la guérison sans l'aide d'un thérapeute capable de l'extraire de ce déterminisme situationnel et de le guider vers une approche originale du problème.

Le traitement des maladies mentales – et plus particulièrement de la schizophrénie – élaboré par le MRI repose sur une vision interactionnelle, constructiviste et systémique. En effet, cette dernière postule que le processus de changement s'appuie sur la réorganisation d'éléments en interrelation et la

reconstruction des représentations que nous nous forçons de la réalité. Les prémisses théoriques de ce mode de traitement clinique sont la non-séparation du sujet et de son environnement, du patient et de la représentation qu'il a de son problème. C'est en modifiant radicalement leurs constructions mentales, les modèles qui déterminent le déchiffrement quotidien de leur environnement, que les individus peuvent adopter une nouvelle façon d'être. De telles prémisses, qui s'opposent à une conception monadique de l'individu, sont communes à toutes les approches constructivistes. En effet,

*[...] pour le constructivisme, toute connaissance est une construction du sujet. Le sujet se réfère à des finalités lorsqu'il construit son savoir. Ainsi la dualité sujet/objet est-elle dépassée et, dans ce cadre, de l'interaction entre les deux termes émerge et se construit la connaissance – la connaissance est une action.*

(Russo, Rea et Salamanca-Avila, 2004 : 175)

Alex Mucchielli, spécialiste des approches constructivistes, résume parfaitement cette approche, en précisant ce que recouvre le procédé de recadrage chez Paul Watzlawick :

*[...] recadrer, pour Watzlawick, c'est donc redéfinir la situation ou passer à une méta-vue de la situation dans le but de changer le sens des rapports entre les acteurs. La notion de « recadrage » est ainsi fondamentale pour toutes les études sur le changement de comportement. Pour modifier une conduite il s'agit essentiellement de modifier le système dans lequel la conduite est mise en œuvre, car, dans le contexte modifié, la conduite en question prend un autre sens qui n'apparaît plus alors comme pertinent à l'acteur. (2004 : 17)*

Or, ces notions de cadrage/recadrage, étudiées par l'École de Palo Alto, tant au plan théorique qu'au plan expérimental, possèdent des applications plus larges que celles relatives aux SIC *sticto sensu*. Si l'application du recadrage à des fins thérapeutiques est connue pour avoir été diffusée par Gregory Bateson et Paul Watzlawick, entre autres, il existe d'autres utilisations possibles de ce procédé, qui peuvent se révéler également prometteuses. Avant de montrer que la méthode du recadrage se révèle particulièrement profitable dans tout processus inventif, nous allons nous efforcer de prouver qu'il s'avère un précieux outil de créativité.

#### *La remodelisation comme outil de créativité dans les sciences et les arts*

En tant que référent global, tout cadre participe d'un certain conditionnement. De lui dépendent en partie nos représenta-

tions symboliques, notre interprétation d'une situation. Il est comme le creuset ou le prisme à travers lequel le sujet observant appréhende un fait. Dans une certaine mesure, un cadre agit comme une grille de lecture apposée sur ce que l'on nomme « la réalité ». Il influence le mode de saisie, de réflexion, et, partant, le comportement humain. Or, si l'on admet qu'innover consiste à considérer un objet donné (procédé, produit ou service) d'une manière différente, c'est-à-dire avec un regard « neuf », force est de reconnaître que le cadre joue un rôle de premier ordre puisqu'il peut constituer un obstacle (ou au contraire un facteur clé de succès) dans cette démarche, ainsi que nous le montrerons à travers quelques exemples concrets. C'est la raison pour laquelle le cadrage, en tant que remodelisation, peut servir à modifier un cadre inadéquat et à créer simultanément des conditions optimales pour faire émerger une pensée originale.

L'une des illustrations les plus anciennes de cette méthode de transfert nous est donnée par la culture grecque. Au plan philosophique, la célèbre allégorie de la caverne exposée par Platon au livre VII de *La République* est un exemple significatif de recadrage. Lorsqu'il est enchaîné dans les profondeurs ténébreuses, le prisonnier perçoit des ombres, qu'il prend pour des objets, alors qu'elles n'en sont que le reflet déformé. Mais lorsqu'il redescend, après avoir été libéré et avoir contemplé la lumière du soleil, symbole de la connaissance, le philosophe ne perçoit plus les ombres qui se meuvent comme des objets réels. Il a conscience de leur véritable nature et les considère comme de vulgaires copies, car son regard, au lieu d'être dirigé vers les parois trompeuses de la caverne, est fixé sur les montres de marionnettes, de l'autre côté. Son point de vue n'est plus le même. À l'inverse, les autres prisonniers continuent d'avoir une vision tronquée. Entre le philosophe et ces derniers, s'interpose un cadrage différent. Chez le prisonnier libéré, en effet, est intervenu un recadrage de la situation, une modification de la vision, qui l'éloigne irrémédiablement de la vision de ses confrères. Deux systèmes de croyances, deux systèmes de représentation, s'opposent alors. Cependant, l'analogie entre la conception platonicienne du changement et celle établie par les chercheurs du MRI s'arrête là. Car si les seconds possèdent une conception constructiviste, et partiellement relativiste, de la réalité, Platon, quant à lui, affirme la supériorité d'un monde idéal, par rapport au monde sensible qui n'en serait qu'une copie dégradée ou, pour le dire en termes kantien, la prééminence du monde nouménal sur le monde phénoménal. Cet idéalisme, on en conviendra, se trouve aux antipodes de tout constructivisme radical.

Au plan scientifique, une seconde illustration de la méthode de recadrage nous est donnée par Thalès. Lorsque ce dernier entreprend de mesurer la hauteur de la pyramide de Khéops, il se détourne, assez singulièrement, de l'imposante construction qui se trouve face à lui, préférant prendre l'ombre pour référent plutôt que l'objet lui-même. Ce faisant, il change de cadre de référence, déplaçant son champ d'investigation afin de résoudre les problèmes théoriques et pratiques qui se posent à lui. Ce détour, qui est aussi un détournement, contient en lui – au moins en germe – toute la philosophie qui donnera plus tard naissance aux techniques de recadrage. Paraphrasant Michel Serres, Michel Callon va jusqu'à voir dans le théorème de Thalès une expérience inaugurale, symbole même de toute démarche scientifique, par la mise à distance objective à laquelle elle procède. Il prend d'ailleurs le contre-pied du proverbe affirmant qu'« est fou celui qui lâche la proie pour l'ombre », et déclare que la science lâche précisément la proie pour l'ombre, la pyramide matérialisée pour son reflet fugitif, projeté par le soleil sur le sol égyptien. Et de poursuivre en affirmant qu'« une expérience n'est jamais innocente. Son montage, son interprétation sont largement dépendants des présupposés théoriques des chercheurs qui la réalisent » (Callon, 1988 : 9).

Les théories physiques qui ont vu le jour au XX<sup>e</sup> siècle semblent d'ailleurs corroborer les dires de Michel Callon. Expliquant les principes fondateurs de la physique quantique, Étienne Klein (1997) met ainsi en exergue le fait que la lumière peut être tour à tour considérée comme phénomène ondulatoire et comme phénomène corpusculaire, alors même que les ondes et les corps sont conçus comme exclusifs, irréductibles et contradictoires, selon une approche scientifique traditionnelle. Mais, plus qu'une dualité, cette expérience présentée par la physique quantique démontre l'importance primordiale du cadrage. Entre la physique classique, celle de Newton et de Copernic, et la physique de Planck, Heisenberg, Maxwell et Bohr, il y a une différence de cadrage, comme il y avait une différence de cadrage entre le philosophe libéré et les prisonniers enchaînés au fond de la caverne. En effet, l'expérience qui conclut au caractère ondulatoire de la lumière dépend du cadrage adopté par le sujet observant le phénomène, et des instruments de mesure que celui-ci utilise. L'apparente divergence de l'expérience qui exprime, quant à elle, la nature corpusculaire de la lumière est également due à la perspective expérimentale choisie. À l'aide d'une terminologie quelque peu différente, Thomas Kuhn ne dit pas autre chose dans *La Structure des révolutions scientifiques*. Les changements de paradigme qu'il recense dans l'histoire des

sciences ne sont rien d'autre que des recadrages, des passages d'un système de référence à un autre.

Soucieux de ne pas réduire la connaissance à un relativisme absolu, tout en conservant les principes constructivistes de la méthode de recadrage, Paul Watzlawick (1977) propose de considérer qu'il existe « deux réalités », l'une correspondant aux propriétés purement physiques des choses, l'autre ayant trait à l'attribution d'une signification à ces choses, aux valeurs socioculturelles sur lesquelles se fonde la communication. C'est ce second niveau de représentations, cette « réalité de la réalité » qui est susceptible, selon Paul Watzlawick, d'être modifiée par recadrage. Quelques années après la parution de son ouvrage *How Real is Real?*, Watzlawick approfondira cette « science paradoxale du changement » dans *Les Cheveux du baron de Münchhausen* (1991), où il élargira la perspective thérapeutique qui fut d'abord la sienne. Or, une étude attentive des méthodes d'innovation proposées par des chercheurs reconnus, dans le domaine de l'ingénierie et du *management* notamment, révèle précisément l'utilisation de ce procédé de déplacement du point de vue par transformation du cadre de l'analyse et de l'expérience. Largement utilisé, le procédé en question n'est pourtant pas souvent conceptualisé, ce qui nous paraît dommageable. En fait, il semble davantage relever d'une pratique intuitive que d'une pratique raisonnée, mais n'en apparaît pas moins crucial.

L'ouvrage d'Arthur Koestler intitulé *Le Cri d'Archimède* apporte à ce sujet des précisions extrêmement intéressantes, puisqu'il entreprend de démontrer que toute l'histoire des innovations scientifiques, mais également artistiques, repose sur un acte « bisociatif », soit la capacité d'associer des éléments logiquement incompatibles. Selon lui, l'esprit créatif, de quelque domaine que celui-ci relève, procède d'une aptitude à déplacer l'angle d'approche d'une chose ou d'une situation. Dans notre étude, nous avons pris le parti d'analyser principalement des exemples issus du domaine communicationnel (par le champ thérapeutique notamment), technique et « managérial ». Cependant, nous aurions également pu illustrer nos propos grâce à l'histoire de la littérature, de la musique ou de la peinture, par exemple. Que l'on songe à l'innovation que la peinture impressionniste, ou pointilliste, représente par rapport à la peinture classique de type réaliste, et au changement d'angle qu'elle implique (se tenir éloigné du tableau afin d'en saisir la cohérence globale au lieu de regarder la finesse et la précision des détails, etc.), et l'on comprendra qu'un même procédé de recadrage est chaque fois à l'œuvre. La révolution artistique

que provoqua le mouvement surréaliste illustre peut-être mieux encore ce phénomène de conversion du regard présent dans toute innovation, et permet d'appréhender pleinement l'acte bisociatif tel qu'il a été défini par Arthur Koestler. Lorsqu'il écrit ses *Manifestes du surréalisme*, en 1924 puis en 1930, André Breton, en fin de compte, n'agit pas différemment du chercheur qui s'engage dans la voie innovante de la physique quantique. Le premier associe des mots et des images improbables (par le procédé de l'écriture automatique, entre autres), il cherche ce « point de l'esprit d'où la vie et la mort, le réel et l'imaginaire, le passé et le futur, le communicable et l'incommunicable, le haut et le bas cessent d'être perçus contradictoirement » (1985 : 72-73); le second conjugue des représentations que la logique aristotélicienne et la physique traditionnelle jugent incompatibles (le chat de Schrödinger est à la fois mort et vif, la lumière peut être considérée comme corpusculaire et ondulatoire, etc.).

Le traitement de la question urbaine qui fut au cœur des pratiques littéraires et artistiques du mouvement situationniste pourrait également venir étayer nos propos. Lorsque les situationnistes entreprirent de reconsidérer l'architecture, ils voulurent en faire un instrument de rêve, de connaissance et d'action, lui donnèrent un rôle ludique et une forme modulable, mais surtout, ils lui reconnurent la capacité de créer des ambiances inédites et de réinventer la vie. Désireux d'insuffler une dimension poétique à la ville, ils entendirent lutter contre une fonction purement utilitaire de l'habitat, un « réductionnisme fonctionnaliste » des monuments, et en faire des lieux riches en surprises (Simay, 2008). La réorganisation de l'espace urbain (jugé trop rationnel depuis les grandes percées haussmanniennes), qui était censée redonner sa plasticité à la ville et soutenir la réinvention du quotidien, exigeait des qualités créatives. Les idées inventives qui devaient soutenir cette révolution urbaine, les situationnistes allèrent les chercher, la plupart du temps, en mettant en place des expériences susceptibles d'opérer des recadrages : après avoir préconisé la pratique de « la dérive », et élaboré toutes sortes de dispositifs de désorientation défamiliarisante prenant le labyrinthe pour modèle, un Guy Debord détourna les cartes des villes en les superposant, favorisant ainsi des connexions inattendues et reconstituant des territoires nouveaux.

Certes, ces différents exemples témoignent du fait qu'il existe différents types de recadrage et de degrés dans ce procédé, allant d'un simple changement de perspective adopté sur un objet ou une situation, à un déplacement de la pensée, parfois aléatoire, vers un cadre tout à fait différent en vue de perturber les processus de la connaissance. Mais, chaque fois, il s'agit de convertir

le regard en modifiant un cadre de référence afin de dépasser les contraintes d'un dualisme logique, d'un rationalisme étriqué ou plus simplement de structures mentales trop rigides. Arthur Koestler a parfaitement résumé cet impératif en citant une phrase de Souriau : « pour inventer, il faut penser à côté » (Koestler, 1965 : 128). Cependant, la difficulté semble résider dans le fait de parvenir à systématiser cette pensée de l'à-côté, à trouver une méthode susceptible d'augmenter les chances d'inventivité au lieu d'en faire le fruit du hasard. Tel est précisément le défi que se sont lancé Genrich Altshuller et Edward de Bono, dont nous allons tenter de saisir les points de convergence.

### **Méthodes de recadrage favorisant les idées innovantes dans les domaines de l'ingénierie et du *management***

TRIZ : *favoriser l'inventivité et résoudre des problèmes techniques*

Le modèle quantique, à l'instar du théorème de Thalès, introduit une innovation scientifique grâce à des opérations de recadrage, ainsi que nous l'avons montré. Cependant, il le fait de manière implicite. Or, il nous paraît plus fructueux d'étudier des méthodes explicitement et résolument tournées vers l'innovation. Parmi les chercheurs ayant élaboré des méthodes destinées à stimuler la créativité dans ce domaine, deux figures se distinguent par le caractère pionnier de leur approche, mais aussi par l'efficacité de leurs outils : Genrich Altshuller et Edward de Bono. Le premier a mis en place une méthode baptisée TRIZ, qui contribue actuellement à bouleverser le secteur de l'industrie<sup>3</sup>. Le second est l'auteur de la pensée latérale et des « Six chapeaux », mondialement connus par les « gourous » du *management* puisqu'il développa notamment la méthode du *brainstorming*.

Né en 1926 dans l'ex-URSS, Genrich Altshuller se fait remarquer très jeune par les services d'expertise en brevet d'invention de la marine russe. Il devient rapidement leur expert principal, mais son désir d'autonomie lui fait quitter des fonctions jugées trop restrictives. Il s'attelle alors à l'analyse des mécanismes inventifs à l'œuvre chez les grands esprits créatifs de l'Histoire – tel Léonard de Vinci – et ambitionne d'élaborer une théorie facilitant et systématisant « le processus de génération d'idées dans le cadre des phases de recherche de concepts et de résolution de problèmes » (Cavallucci, 1999 ; chap. 1), grâce à la construction d'une matrice. En 1946 apparaît pour la première fois TRIZ, qui répond à ces objectifs. Cet acronyme cyrillique est traduit, en français, par « Théorie de Résolution des Problèmes d'Innovation ». À partir de 1951, son auteur commencera à fonder des universités TRIZ dans son pays natal, afin de diffuser sa

théorie, soutenu par un groupe de chercheurs convaincus de la pertinence de sa méthode. À partir de 1956, elle s'enrichit d'un ARIZ (Algorithme de Résolution des Problèmes d'Innovation). Malgré son originalité, TRIZ ne passera les frontières qu'après la chute du mur de Berlin. Elle commencera à faire fureur aux États-Unis dès 1991, avant de conquérir une partie de l'Europe<sup>4</sup>.

Genrich Altshuller part du principe que la plupart des problèmes d'innovation résident dans des contradictions supposées insurmontables, notamment à cause de ce qu'il appelle « l'inertie psychologique », que l'on peut définir comme un formatage de la pensée qui amène inconsciemment le chercheur à entrevoir toute expérience à travers une structure mentale rigide et préétablie (et qui, par conséquent, le rend incapable de dépasser les apories, en développant des voies alternatives). Il recense trois types de contradictions : la contradiction d'état, la contradiction technique et la contradiction physique. Cette dernière nous intéresse plus particulièrement, car « elle oppose directement deux requêtes (ou paramètres) formulées par un seul et même système [et met] en évidence le caractère impossible de la situation », ainsi que le note Denis Cavallucci (1999 : chap. 2.2) dans un article consacré à TRIZ. Les spécialistes en sciences de l'information et de la communication établiront aisément un parallèle avec le concept de « double contrainte » (« *double bind* ») mis en exergue par Gregory Bateson au cours des études qu'il mena sur des familles de schizophrènes, et désignant la position intenable d'un individu qui se trouve soumis à deux messages contradictoires (ou deux « injonctions paradoxales »). L'ingénieur qui s'efforce de répondre à des exigences techniques incompatibles est dans une situation assez similaire.

Mais les similitudes ne s'arrêtent pas là. Au-delà de l'identification de problèmes voisins, les solutions proposées tant par Gregory Bateson, puis par Paul Watzlawick dans le domaine thérapeutique, que par Genrich Altshuller dans le domaine de l'innovation technique se ressemblent à bien des égards. En effet, à l'instar des chercheurs de Palo Alto, le scientifique russe s'achemine vers une résolution systémique du problème. Il préconise ainsi de ne pas se limiter à un seul champ d'investigation, mais d'envisager la difficulté dans sa totalité afin d'en avoir une vision globale. Ainsi un problème de nature mécanique, apparemment réductible, pourra-t-il être résolu grâce à la chimie ou l'électronique, par exemple, c'est-à-dire par déplacement du cadre de réflexion. Ces remarques ne sont pas sans rappeler les principes de la thérapie familiale émis par Gregory Bateson, principes selon lesquels la maladie d'un être humain est comprise comme un dysfonctionnement du



groupe auquel il appartient plutôt que comme un problème purement individuel.

Enfin, de la même manière que les chercheurs du MRI utilisaient la communication pour dénouer une situation familiale pathogène et guérir un patient atteint de schizophrénie, Genrich Altshuller utilise couramment le principe de reformulation afin de briser l'inertie psychologique et lever les difficultés faisant obstacle à l'esprit de créativité et aux solutions innovantes. Denis Cavallucci souligne à ce propos qu'il s'agit de

*[...] déplacer, par la formulation, l'angle de vision de la pensée en la plaçant dans des situations extrêmes. Ceci afin de donner une vision différente du problème parfois plus propice pour y entrevoir la solution. (Ibid. : chap. 4.3)*

Donnons un exemple concret de déplacement terminologique, entraînant un recadrage et permettant l'amélioration d'un système technique: soit un système d'impression couleur doté d'un rouleau, ayant pour fonction, lors de sa mise en rotation en opposition au défilement du film photoélectrique, d'expulser par répulsion les surplus de liquide. Dans le but d'accroître les performances de l'appareil, les ingénieurs du projet ont mis en évidence que l'augmentation du diamètre du rouleau maximiserait l'opération d'expulsion. Mais l'augmentation du diamètre soulève un problème, car il occupe démesurément l'espace et nuit au fonctionnement global du système, qui devient plus encombrant. Si l'on formule le problème qu'il convient de résoudre par « remplacer le rouleau », on invite inconsciemment l'ingénieur à chercher une pièce de remplacement cylindrique. En revanche, une formulation du type « remplacer la pièce par un objet qui doit évacuer les surplus d'encre », on brise une barrière psychologique et l'ingénieur sera plus enclin à chercher des solutions alternatives vraiment innovantes: une courroie, par exemple, lève la contradiction initiale, puisqu'elle permet une mise en rotation et encombre moins l'espace. D'où cette conclusion: « le premier réflexe dans la formulation des phrases de mise en situation est d'identifier ces mots porteurs d'inertie et de les remplacer par d'autres, plus neutres » (Ibid. : chap. 2.3).

Genrich Altshuller démontre donc comment la formulation d'une problématique s'avère essentielle, le choix des éléments de langage influençant la façon dont l'homme conçoit un problème et sa résolution. Un simple déplacement terminologique (l'utilisation de termes dénués de connotation et donc de détermination préalable) peut rendre possible l'innovation. Une autre méthode de recadrage implicite nous est livrée par

Altshuller à travers la « théorie des hommes miniatures », qui est comme un écho de la méthode empathique de l'ingénieur américain William Gordon. Celle-ci consiste, pour l'inventeur, à imaginer qu'il est un personnage minuscule à l'intérieur du système dont il tente de résoudre un problème technique. Ce changement d'échelle du cadre de référence est censé favoriser une appréhension différente des éléments en présence, une proximité avec les diverses parties de l'appareil. Cette théorie des hommes miniatures démontre que si la créativité, pour le concepteur de TRIZ, n'est pas tant un art qu'une science exacte (Altshuller, 1988), elle implique néanmoins un équilibre entre analyse et imagination, technique et psychologie.

En conclusion, l'on peut dire que l'obstacle technique tel qu'Altshuller l'envisage, et qui aboutit à une incapacité à aller jusqu'au bout d'une découverte innovante, pourrait être comparé au symptôme étudié par Paul Watzlawick dans le cadre des maladies mentales, rendant impossible la guérison du patient. En effet, l'obstacle technique, comme le symptôme, est dépendant d'un contexte figé et inadéquat, qui empêche l'individu de penser ou de se comporter autrement. Pour cette raison même, l'opération de recadrage, même si elle n'est pas nommée comme telle, est omniprésente dans la réflexion d'Altshuller. Que ce soit à travers une approche systémique, une reformulation par déplacement terminologique ou un changement d'échelle, elle est la méthode privilégiée par l'un des plus grands spécialistes de l'innovation parce qu'elle rend possible une lecture originale de dysfonctionnements en tous genres.

*La « pensée latérale »,*

*ou comment faire naître les idées innovantes*

Dans son ouvrage sur l'intelligence économique (2004), François Jakobiak rappelle que les innovations sont de deux sortes: matérielles et immatérielles. La première catégorie comprend essentiellement les innovations de produits et de procédés techniques, auxquelles Genrich Altshuller a consacré une part importante de ses études. La seconde concerne les innovations de services et les innovations organisationnelles. S'il n'ignore pas les innovations techniques, Edward de Bono s'est essentiellement intéressé au second type. Bien que leurs objets d'étude soient quelque peu différents, les théories de Genrich Altshuller et de Edward de Bono possèdent des approches similaires, ainsi que nous allons le démontrer.

Les recherches de Edward de Bono se nouent autour de la notion de « pensée latérale » (« *lateral thinking* »), qui est d'ailleurs devenue le titre de l'un de ses ouvrages (1972). L'auteur définit la

pensée latérale comme « une manière différente et plus créatrice d'utiliser l'esprit ». La présentation qu'il en fait n'est d'ailleurs pas sans rappeler cette « pensée oblique » que les Grecs avaient incarnée en Métis, avant de la sacrifier à un type d'intelligence plus rationnelle (Vernant et Detienne, 1974)... Edward de Bono illustre ses propos en évoquant les mathématiques modernes, lesquelles, « abandonnant l'ancienne conception rigide », très proche du phénomène d'inertie psychologique décrit par Altshuller, encouragent une plus grande souplesse puisqu'elles invitent « l'élève à envisager un même problème sous plusieurs angles différents et à se rendre compte qu'il peut exister diverses manières d'arriver à une conclusion exacte » (De Bono, 1972 : 11-12). Ce discours corrobore implicitement la théorie constructiviste des chercheurs de Palo Alto, et plus précisément les deux niveaux de réalité mis en évidence par Paul Watzlawick. Les divers angles d'approche dont parle Edward de Bono, en effet, se rapportent à une réalité constituée de valeurs et de représentations symboliques, tandis que la conclusion exacte à laquelle il se réfère par ailleurs se rapporte à la réalité des propriétés physiques des objets.

Cette pensée latérale, il l'oppose à la « pensée verticale ». Prégnante dans la culture occidentale, celle-ci procède d'une démarche logique et fut initialement formalisée par la philosophie aristotélicienne. Or, si cette faculté de rationalisation se révèle décisive dès lors qu'il s'agit de procéder à une analyse rigoureuse et objective, elle est en revanche globalement incapable d'innover. La pensée verticale, en effet, est productrice de rigidité et d'inertie, selon l'auteur, car elle est attachée à un carcan intellectuel. Des idées dominantes, polarisantes (que l'on pourrait appeler des préjugés, ou plus simplement des structures mentales conditionnantes), influencent le mode de raisonnement et, partant, le choix de conception ou de solution proposé pour faire évoluer un procédé, un service ou encore une organisation. À l'inverse, la pensée latérale fait naître des idées créatives, inattendues, qui permettent de sortir d'un dilemme, d'un problème lorsque celui-ci semble n'offrir qu'un choix binaire, propre au principe de contradiction posé par la logique. Devant des options qui paraissent limitées et donc également insatisfaisantes, la pensée latérale peut trouver des voies alternatives. Polymorphe, elle a pour spécificité de s'adapter à des situations inédites.

Edward de Bono semble avoir été directement influencé par les théories prégnantes dans les SIC, notamment celles de Norbert Wiener et de l'École de Palo Alto, et ce, même s'il ne revendique pas explicitement une telle filiation de pensée. En effet, lorsqu'il définit la pensée latérale, il se réfère aux notions

de « feedback positif » et de « feedback négatif », puis mentionne le « jeu complexe de leur interaction au sein du système » (*ibid.* : 11). Autre parallèle surprenant, de Bono compare l'inventeur qui utilise la pensée latérale « aux associations fortuites du schizophrène », précisant toutefois que si les deux échappent « au point de vue dominant », l'un contrôle ce processus, mais l'autre ne le peut pas (*ibid.* : 29-30). Dernière similitude, il utilise des recadrages grâce au langage, procédé courant chez Paul Watzlawick mais également chez Genrich Altshuller, ainsi que nous l'avons vu. Edward de Bono déclare ainsi : « la rigidité des mots est associée à la rigidité des classifications. Répétons que la rigidité des classifications conduit à la rigidité des points de vue ». Puis il poursuit : « les mots et les noms disponibles déterminent la façon dont une situation donnée peut être envisagée » (*ibid.* : 143-144). Et de donner quelques exemples proches de celui que nous avons étudié avec Altshuller concernant un système d'impression couleur où le terme « rouleau » faisait obstacle à une solution innovante, et avait été avantageusement remplacé par le mot « objet ». Parmi ces exemples, on compte celui du système hydraulique défectueux d'un avion de la Seconde Guerre mondiale, pouvant entraîner un écrasement. Dépasant le sens restrictif des termes « système hydraulique », la pensée latérale peut ainsi pallier les fuites en remplissant le réservoir avec l'urine des membres de l'équipage... Pour éviter le déterminisme mental dont sont porteurs les signifiants – et que les publicistes et les sémiologues, spécialistes de l'analyse de la connotation des messages, connaissent bien – Edward de Bono exhorte à réfléchir à l'aide d'images, de manière très visuelle, en dehors de tout système linguistique.

L'opération de recadrage, enfin, est la clé de voûte de sa fameuse méthode des « Six chapeaux » (« *Six Thinking Hat* »), qui a inspiré de nombreux *managers* et a contribué à la notoriété de *brainstorming* (initialement conçu par le publicitaire américain Alex Osborn) dans les entreprises, vers la fin des années 1980. Conçue comme un jeu de rôles, cette méthode consiste à endosser six chapeaux de couleurs différentes, chaque chapeau étant associé à des comportements et des modes de réflexions spécifiques : le blanc correspond à une présentation neutre, objective, des faits et informations disponibles ; le rouge, aux sentiments, à des réactions émotionnelles dépourvues de justification rationnelle ; le noir, au jugement critique, froidement logique ; le vert, à la pensée créatrice, à des hypothèses originales, etc. Chaque cas présenté est ainsi abordé sous des aspects variés. L'objectif de cet exercice est évidemment de faire éclater les limitations habituelles en obligeant un individu

à embrasser des perspectives multiples, qui sont comme les nombreuses facettes d'un prisme appelé « réalité ». L'intérêt des travaux de Edward de Bono réside également dans le fait qu'il introduit une dimension collective de l'innovation, qui se trouvait absente dans les écrits d'Altshuller. Il rejoint donc, dans une certaine mesure, les travaux de la sociologie de la traduction et de la théorie de l'acteur en réseau (aussi connue sous l'abréviation ANT, soit *Actor-Network Theory*) développées par Madeleine Akrich, Michel Callon et Bruno Latour (2006). Or, ces trois chercheurs de l'École des mines de Paris ont eux aussi emprunté le concept central de « traduction » à Michel Serres, et plus précisément aux réflexions que ce philosophe a menées dans le domaine des SIC (1974).

Nous nous sommes efforcée de démontrer l'importance que revêt la technique de recadrage, développée par le Collège invisible, dans le processus d'innovation, et plus largement dans tout processus de changement. Dans cette perspective, nous avons également montré, en nous appuyant sur les méthodes innovantes de Genrich Altshuller et de Edward de Bono, que des analyses de langage permettent de dépasser un certain déterminisme mental et favorisent ainsi la créativité.

L'apport des SIC, et notamment du courant constructiviste, se révèle donc essentiel dans le domaine de l'ingénierie comme dans celui du *management* par ses différentes techniques de remodelisation. Cependant, l'utilisation qui est faite de ces outils communicationnels par des chercheurs innovants est bien souvent inconsciente. Une formalisation et un usage systématique de ces techniques pourraient en maximiser les effets. Nous préconisons, par conséquent, d'intégrer le procédé de recadrage par déplacement terminologique, dans les méthodes destinées à favoriser l'innovation, comme une étape préalable indispensable. Cela devrait augmenter l'efficacité des recherches tournées vers l'innovation et permettre en outre une plus grande prise de conscience de la richesse que crée l'interdisciplinarité.

## NOTES

1. SIC : Sciences de l'information et de la communication.
2. L'expression « Collège invisible », que l'on doit à Yves Winkin (1981), désigne un courant de pensée qui se forma à Palo Alto, en Californie, dans les années 1950-1960, grâce au réseau informel de chercheurs venant d'horizons différents : Paul Watzlawick, Gregory Bateson, Edward T. Hall, Ray Birdwhistell, Erving Goffman, notamment, travaillèrent sur le thème de la communication interpersonnelle et des dynamiques sociales et s'efforcèrent de dépasser une conception télégraphique de la communication.

3. Des logiciels s'appuyant sur TRIZ ont d'ailleurs vu le jour, et le Massachusetts Institute of Technology a récemment mené des études sur cette théorie et prouvé qu'un chercheur se montrait 70 % plus inventif avec l'aide de TRIZ.

4. Parmi les traductions françaises de ses ouvrages, voir *40 Principes d'innovation. TRIZ pour toutes applications* (2004) et *Et soudain apparut l'inventeur. Les idées de TRIZ* (2002).

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- AKRICH, M., M. CALLON et B. LATOUR [2006] : *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, Paris, Presses de l'École des mines, coll. « Sciences sociales ».
- ALTSHULLER, G. [1988] : *Creativity as an Exact Science*, New York, Gordon & Breach ;
- [2002] : *Et soudain apparut l'inventeur. Les idées de TRIZ*, Paris, Avraam Seredinski ;
- [2004] : *40 Principes d'innovation. TRIZ pour toutes applications*, Paris, Avraam Seredinski.
- BATESON, G. [1971] : *La Cérémonie du naven*, Paris, Minuit ;
- [1980] : *Vers une écologie de l'esprit*, 2 tomes, Paris, Seuil.
- BRETTON, A. [1985] : *Manifestes du surréalisme*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais ».
- CALLON, M. [1988] : *La Science et ses réseaux. Genèse et circulation des faits scientifiques*, Paris, La Découverte.
- CAVALLUCCI, D. [1999] : « TRIZ : l'approche altshullerienne de la créativité », *Techniques de l'ingénieur*. En ligne : <http://www.techniques-ingenieur.fr/base-documentaire/genie-industriel-th6/conception-et-production-ti083/triz-l-approche-altshullerienne-de-la-creativite-a5211/> (page consultée le 24 février 2011).
- DE BONO, E. [1972] : *La Pensée latérale*, Paris, Stock ;
- [1987] : *Six chapeaux pour penser*, Paris, Interéditions.
- GOFFMAN, E. [1974] : *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Minuit.
- JAKOBIAK, F. [2004] : *L'Intelligence économique. La comprendre, l'implanter, l'utiliser*, Paris, Éd. d'organisation.
- KLEIN, É. [1997] : *La Physique quantique*, Paris, Flammarion.
- KOESTLER, A. [1965] : *Le Cri d'Archimède*, Paris, Calmann-Lévy.
- KUHN, T. [1999] : *La Structure des révolutions scientifiques*, Paris, Flammarion.
- MUCCHIELLI, A. [2004] : *Étude des communications. Approche par les processus*, Paris, Armand Colin.
- PLATON [1993] : *La République*, Paris, Flammarion.
- RUSSO, F., C. REA et L. SALAMANCA-AVILA [2004] : « L'École de Louvain-La-Neuve est-elle constructiviste ? », dans A. Mucchielli (dir.), *La Place du constructivisme pour l'étude des communications*. Actes du colloque (avril 2003), Béziers, Publications Montpellier 3, 163-183.
- SERRES, M. [1974] : *Hermès III. La Traduction*, Paris, Minuit.
- SIMAY, P. [2008] : « Une autre ville pour une autre vie. Henri Lefebvre et les situationnistes », *Métropoles*, n° 4. En ligne : <http://metropoles.revues.org/2902#text> (page consultée le 24 février 2011).
- VERNANT, J.-P. et M. DETIENNE [1974] : *Les Ruses de l'intelligence. La Méthode des Grecs*, Paris, Flammarion.
- WATZLAWICK, P. [1977] : *How Real is Real? Confusion, Disinformation, Communication*, New York, Vintage ;
- [1984] : *Faites vous-même votre malheur*, Paris, Seuil ;
- [1991] : *Les Cheveux du baron de Münchhausen*, Paris, Seuil.
- WATZLAWICK, P., J. WEAKLAND et R. FISCH [1975] : *Changements : paradoxes et psychothérapie*, Paris, Seuil.
- WINKIN, Y. [1981] : *La Nouvelle Communication*, Paris, Seuil.

# TOUS LES PERFORMATIFS EN DEUX FORCES

## INTRODUCTION AU « SYSTÈME JP »

ALBERT ASSARAF

[...] *on ne peut espérer s'en sortir que par l'élaboration d'une théorie générale du langage qui postulerait comme complémentaires et nécessaires les relations de syntaxe et de la sémantique avec la pragmatique [...].* (Greimas, 1983 : 7)

Le signifié du mot *eau*, est une image mentale de l'eau. Ce signifié a une substance – l'idée abstraite de « fluidité » – et renvoie à des représentations idéelles de formes multiples : celles d'un objet à l'état « liquide », « gazeux » ou « solide » ; d'un objet « potable », « minéral » ou « toxique » ; d'un objet « léger » ou « pesant » (eau lourde) ; d'un objet « épurant » (eau lustrale) ou « destructeur » (déluge, torrent, tsunami)...

Mais quel peut bien être le signifié d'un *ordre* ? L'image mentale d'une *promesse* ? la substance d'un *conseil* ? la forme d'une *menace* ?

De la solution apportée à cette question dépend la mise en œuvre, selon les vœux de Greimas, d'une pragmatique qui puisse enfin se fondre dans la sémiotique.

Aussi cet article propose-t-il un triple objectif :

1. Montrer, contrairement à l'avis de Bourdieu, qu'un performatif, loin de n'être qu'une coquille vide, a une « substance proprement linguistique » (1982 : 103-105) et une forme.
2. Montrer que, si les autres signes lient et informent à la fois, les performatifs n'ont d'autre fonction que relationnelle, que d'agir tels des mots de passe ayant la propriété de déclencher des mini-programmes spécifiques contenant des modèles interactifs spécifiques composés d'instructions du type : si... alors... ; tant que... Ce qui du coup rend les performatifs

reproductibles à souhait par un langage machine, chose aujourd'hui impossible avec les catégories d'Austin et de Searle.

3. Montrer que les performatifs sont le produit d'une combinatoire entre les deux uniques constituants du lien : la *jonction* et la *position* – un peu comme les milliers de couleurs visibles sur un écran d'ordinateur sont le produit d'une combinatoire Rouge-Vert-Bleu appelée « système RVB ».

### SUBSTANCE DES PERFORMATIFS

*Jonction et position :*

*les deux uniques substances du lien et des performatifs*

Selon Jacques Miermont, un lien se définit « comme ce qui unit une personne à d'autres personnes, à soi-même, et aux choses ».

*Ces choses, poursuit Miermont, peuvent être des objets matériels, des objets imaginaires ou symboliques qui caractérisent autrui ou soi-même. Il peut s'agir également d'un lien à des entités immanentes (le lien à sa propre pensée ou à l'esprit d'un groupe) ou transcendantes (le Cosmos, Dieu, etc.). L'enfant est lié à ses parents, à ses frères et sœurs, à ses grands-parents, à ses compagnons, à ses jouets, à sa maison. Mais il est également lié à lui-même, à l'esprit de sa famille et de la société dans laquelle il vit.* (1993 : 17)

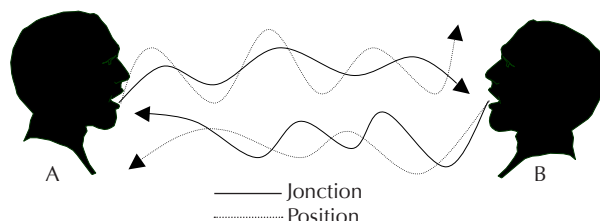
Cette définition de Jacques Miermont se contente d'énumérer les divers éléments extérieurs (personnes, soi-même, choses, entités immanentes, entités transcendantes...) auxquels le lien se rapporte : elle ne dit rien sur sa nature profonde.

Un lien se définit – ainsi que nous l'avons montré ailleurs (Assaraf, 1993) – comme la résultante de deux forces uniquement :

- l'une, horizontale, suivant un axe intérieur/extérieur, déterminant la *jonction* (con-jonction ou dis-jonction);
- l'autre, verticale, suivant un axe haut/bas, déterminant la *position*.

Tel est notre postulat de base: un lien, en soi, est l'union d'une *jonction* et d'une *position*. Par conséquent, tout lien qui se réifie sous forme de signe, comme c'est le cas des performatifs, a forcément pour substances la *jonction* et la *position*. Autrement dit, il propulse forcément l'imaginaire du locuteur A et de l'auditeur B, tout à la fois selon un axe vertical haut/bas et selon un axe horizontal intérieur/extérieur.

Ce détail est pour nous essentiel, car pour beaucoup – dont l'École de Palo Alto – le lien se limite à un « fil » unique, circulaire, reliant A à B, alors qu'en réalité il se compose de deux « fils » distincts: la *jonction* et la *position*, en constantes interactions, et dont le jeu sans fin est précisément à l'origine non seulement du fantastique foisonnement des faits sociaux, mais aussi des actes de langage.



#### « QUANTITÉ DE POSITION » et « ÉCART POSITIONNEL »

Soit les quatre énoncés suivants:

- Je [*simple soldat*] t' [*capitaine*] ordonne de faire Z
- Je [*capitaine*] t' [*capitaine*] ordonne de faire Z
- Je [*général*] t' [*capitaine*] ordonne de faire Z
- Je [*général*] t' [*simple soldat*] ordonne de faire Z

Ces quatre énoncés sont en tous points identiques, et pourtant aucun de ces quatre énoncés n'est doté de la même force. Tout se passe, ici, comme si la force de l'ordre était intimement liée à l'« écart de position » séparant A de B. Ou si l'on préfère:

$$F (\text{force}) = \text{Position de A} - \text{Position de B} \text{ ou } F = \Delta P_{AB}$$

Du coup, il suffit d'estimer, sur une échelle de forces (logarithmique) imaginaire graduée de 1 à 10, la « quantité de position » irradiant naturellement d'un soldat (ou du signe *soldat*)

à 3. Celle qui irradie d'un capitaine (ou du signe *capitaine*) à 4, d'un général (ou du signe *général*) à 5, pour qu'un ordinateur sache aussitôt évaluer aussi bien l'efficacité de l'ordre émis que son intensité.

		Locuteur A		
		Soldat P = 3	Capitaine P = 4	Général P = 5
Auditeur B	Soldat P = 3	0	1	2
	Capitaine P = 4	-1	0	1
	Général P = 5	-2	-1	0

Comme le montre le tableau ci-dessus, plus A a un « écart de position » (un  $\Delta P$ ) positif par rapport à B, plus l'ordre de A a de poids et de force. À l'inverse, un écart négatif – comme lorsqu'un simple soldat donne un ordre à un officier – correspond, ici, à un contexte non approprié, c'est-à-dire à une situation ne pouvant pas remplir, comme dit Austin, les conditions nécessaires pour qu'un ordre soit suivi d'effet (1970 : 48-51).

Au sein d'une société hiérarchisée comme l'armée, c'est l'écart vertical entre A et B qui donne toute sa force à l'ordre. Dans une caserne militaire,  $F = \Delta P_{AB}$  se comporte aussi sûrement qu'une loi de la physique. Ici, l'intensité d'un ordre sera toujours proportionnelle à la *position* du locuteur. Plus le locuteur sera placé haut dans la hiérarchie, plus sa parole aura de poids et de force. Moins haut il sera placé, moins sa parole aura de poids et de force.

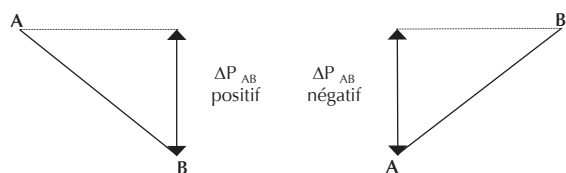
Fort de ce constat, Bourdieu, hâtivement, déduit que les performatifs sont des coquilles vides, n'ayant ni substance ni forme, dont l'autorité adviendrait uniquement du « dehors »:

*Tel est le principe de l'erreur dont l'expression la plus accomplie est fournie par Austin (ou Habermas après lui) lorsqu'il croit découvrir dans le discours même, c'est-à-dire dans la substance proprement linguistique – si l'on permet l'expression – de la parole, le principe de l'efficacité de la parole. Essayer de comprendre linguistiquement le pouvoir des manifestations linguistiques, chercher dans le langage le principe de la logique et de l'efficacité du langage d'institution, c'est oublier que l'autorité advient au langage du dehors [...]. Cette autorité, le langage tout au plus la représente, il la manifeste, il la symbolise. (1982 : 103-105)*

Or, tous les performatifs n'ont pas le même fonctionnement que l'ordre. Aux antipodes d'*ordonner*, le performatif *prier*, par exemple, induit cette fois une relation où le locuteur A est « en bas » et l'auditeur B, « en haut ». Si *ordonner* pour être



« efficace » suppose effectivement, comme le dit Bourdieu, « un porte-parole » « investi » d'une autorité (*ibid.*), seul un subalterne, en revanche, peut efficacement accomplir l'acte de *prier*. *Prier* fonctionne exactement à l'inverse d'*ordonner*. Autant *ordonner* suppose un écart positionnel positif, autant *prier* suppose un écart positionnel négatif.



Ordonner suppose un écart positif || Prier suppose un écart négatif

Cela prouve que chaque performatif induit un mini-programme renfermant un modèle interactif spécifique. Bourdieu a tout simplement généralisé à tous les actes de langage ce qui n'est valable que pour un seul : *ordonner*.

#### FORME DES PERFORMATIFS

*Jonction et position, un jeu sans fin : vers une classification selon le « système JP » des performatifs*

De l'aveu de Catherine Kerbrat-Orecchioni, « [e]n ce qui concerne l'inventaire et le classement paradigmatique des actes de langage [c'est] la pagaille la plus complète » (1986 : 64). L'erreur d'Austin (mais aussi de Searle), nous semble-t-il, est d'être parti des performatifs, au lieu de partir des règles qui régissent le lien pour aboutir aux règles qui régissent les actes de langage.

Le « système JP » (J pour *jonction*, P pour *position*) autorise non seulement, comme nous allons le voir tout au long de cet article, un classement de bout en bout cohérent des performatifs, mais encore leur programmation à souhait par un langage informatique.

À ce stade de notre réflexion, nous distinguons sept grandes formes de jeux entre la *jonction* et la *position*.

1. Les jeux où un axe du lien prend le pas sur l'autre.
2. Les jeux où « intérieur » est corrélé avec « haut », « extérieur » avec « bas ».
3. Les jeux où A fait dépendre la qualité de sa relation avec B d'un acte Z. Ces jeux ont pour fondement des instructions de type informatif comme « Si Z est vrai (ou faux), alors quantité de *conjonction* n + quantité de *position* n en ta/ma faveur (ou en ta/ma défaveur)... ». Ou encore « Tant que Z est vrai (ou faux), alors... ».
4. Les jeux où A s'accorde ou accorde à B, s'ôte ou ôte à B, une

quantité de *conjonction* n + une quantité de *position* n du fait d'un acte Z déjà accompli. Ces jeux ont pour fondement l'instruction « Puisque Z est vrai (ou faux), alors quantité de *conjonction* n + quantité de *position* n en ta/ma faveur (ou en ta/ma défaveur)... ».

5. Les trocs relationnels du type « Je t'offre ma *position* pour que tu m'offres ta *conjonction* » (exemple, *prier*) ; ou à l'inverse « Je t'offre ma *conjonction* pour que tu m'offres ta *position* » (exemple, *prodiguer des bienfaits* en échange d'une nomination à un rang supérieur, comme dans le cas du potlatch). Il est à noter que les jeux 3, 4 et 5 semblent une conséquence directe des jeux 2, c'est-à-dire de cette manœuvre qui consiste à faire dépendre l'axe intérieur/extérieur de l'axe haut/bas et inversement.
6. Les jeux du type « Tu dis que..., je dis que... ».
7. Les jeux, enfin, où la *position* puise dans des signes d'où irradie une forte *conjonction* : « Je suis le plus *fraternel*, le plus *charitable*, le plus *affectueux* de tous » ; où la *conjonction* puise dans des signes d'où irradie une forte information, comme dans les discours politiques et religieux. Ces jeux qui aboutissent le plus souvent à des paradoxes pragmatiques peuvent se formuler ainsi :  $P = (j_1 + j_2 + \dots + j_n)$  ;  $J = (p_1 + p_2 + \dots + p_n)$  ;  $P = (i_1 + i_2 + \dots + i_n)$  ;  $I = (p_1 + p_2 + \dots + p_n)$ ... – où P = *position*, J = *jonction* et I = *information* (soit Non [P et J]).

#### 1. Les jeux où un axe du lien prend le pas sur l'autre

L'orgueilleux, par exemple, privilégie une forme de relation où la *position* prend nettement le pas sur la *conjonction* ; l'important, en revanche, développe, à l'inverse, un mode de communication où la *conjonction* prime la *position*. Quiconque refuse de reconnaître ses torts s'épuise dans une relation où perdre une *conjonction* est préférable à perdre la face (*position*)...

S'agissant des performatifs, des « exercitifs » comme *ordonner*, *commander*, *réduire à un grade inférieur*, *renvoyer*, *condamner*, *excommunier*, *saisir (les biens)*, *donner une amende*... (Austin, 1970 : 157-158) ont en commun une forme de relation qui suppose un musellement de la *conjonction* au profit de la seule *position*. Dire « Je t'aime », en revanche, c'est avouer une forme relationnelle où désormais l'amour (c'est-à-dire le désir de *conjonction*) prend le pas sur l'amour-propre (c'est-à-dire le désir de *position*) – d'où l'immense difficulté pour certains de prononcer une telle phrase.

Notons que des « exercitifs » comme *prier*, *exhorter*, *solliciter*, *supplier*, *pardonner*... peuvent aussi bien avoir pour forme un jeu qui consiste à abandonner la *position* au profit de la seule

conjonction, qu'un jeu du type 5, c'est-à-dire un troc relationnel où A dit à B: « Je t'offre ma *position*, en échange de quoi tu m'offres ta *conjonction* ou tu me retires ta *disjonction* ».

## 2. Les jeux où « intérieur » est corrélé avec « haut », « extérieur » avec « bas »

Selon l'éthologue Irenäus Eibl-Eibesfeldt, une prédisposition innée pousse les humains à catégoriser le monde selon le schème « étranger = ennemi, connu = ami » (1976: 80). Cela équivaut à: « extérieur = *disjonction* = *bas*, intérieur = *conjonction* = *haut* ».

Renforcent ce schème inné des performatifs comme *choisir*, *préférer*, *aimer plus*, *élire*, *désigner*, *séparer*, *rejeter*, *écarter*, *élever*, *glorifier*, *bénir*, *abaisser*, *maudire*, *damner*, *exécuter*, *se méfier*, *se défier*, *se garder*, etc.

## 3. Les jeux du type « Si Z est vrai (ou faux), alors... »

### 3.1 La promesse

L'énoncé « Je promets d'être là à huit heures » crée de toutes pièces un monde où A fait désormais dépendre la qualité de sa relation avec B d'un événement futur Z (être là à 8 heures). Le performatif *promettre* n'agit donc pas autrement qu'un mot de passe ayant la propriété d'activer un mini-programme contenant l'instruction: « Si **je** ne fais pas Z (être là à 8 heures), alors **tu** es en droit de me retirer et ton affection (*conjonction*) et ta considération (*position*) ».

#### 3.1.1 Le serment

Quelle est la différence profonde entre: « Je promets d'être là à huit heures »; « Je m'engage à être là à huit heures »; « Je jure d'être là à huit heures »? Entre « Je promets... » et « Je m'engage... », il ne semble exister qu'une différence de degré. « Je m'engage » est une sorte de promesse accentuée, où le locuteur met tout le poids de sa *position* dans la balance. « Je jure... », en revanche, suppose non seulement un « je » et un « tu », mais aussi un « il » surplombant, c'est-à-dire la prise à témoin d'une instance supérieure envers qui locuteur et auditeur développent une relation complémentaire: *dieux*, *écritures*, *prophètes*, *ancêtres mythiques*, *institutions*, *patrie*, *père*, *mère*, etc.

Jurer, c'est promettre sous l'œil d'une entité tierce dotée d'une autorité incontestable. Aussi, dire « C'est vrai, je le jure », c'est non seulement engager sa propre personne, mais c'est également s'engager à accepter le rejet (*disjonction*) ou la disgrâce (*réduction de position*) de l'entité éminente en cas de mensonge.

Notons que bon nombre des « verdictifs » d'Austin, comme *acquitter*, *soutenir (en vertu de la loi)*, *condamner*, *décréter que*,

*faire que*, *prononcer (comme un fait)*, *fixer*, *tenir que*, *coter*, etc. n'ont de sens que s'ils s'effectuent sous l'œil d'une instance tierce surplombante d'où le locuteur tire toute sa légitimité.

### 3.2 La menace

La menace obéit, selon nous, aux mêmes règles que la promesse, sauf que dans la promesse c'est sur le locuteur A que repose l'obligation de faire Z, tandis que dans la menace, l'obligation de faire Z repose sur l'auditeur B.

L'énoncé « Tu as intérêt à être là à huit heures », comme pour la promesse, crée de toutes pièces un monde où la qualité de la relation qui unit A et B va désormais dépendre de l'événement futur Z (être là ou ne pas être là à 8 heures). Comme pour la promesse, donc, la menace suppose une forme de jeu où A dit à B: « Si **tu** n'es pas là à 8 heures, je serai en droit de commettre à ton égard et des actes *disjonctifs* (privation, exclusion, emprisonnement) et des actes portant atteinte à ta *position* (disqualification, dégradation, mauvais traitement) ».

Selon John R. Searle, l'une des caractéristiques essentielles d'une promesse consiste à s'engager à faire quelque chose que l'auditeur souhaite. « Une promesse sera défectueuse », dit-il, « si la réalisation de la chose promise n'est pas désirée par celui à qui on promet ». Ainsi, de l'avis de notre auteur, l'énoncé « Si vous ne rendez pas votre devoir à temps, je vous promets que je vous mettrai une note au-dessous de la moyenne », n'est pas une promesse à proprement parler. « Si nous l'utilisons en ce sens, *dit-il*, c'est parce que "je promets" est, parmi les procédés marqueurs de force illocutionnaire, celui qui marque l'*engagement* du locuteur de la façon la plus forte » (1972: 99-100).

De notre avis, l'exemple de Searle et plus généralement les énoncés du type « Je promets de t'infliger la sanction S si tu fais (ou ne fais pas) Z » ont pour structure profonde une menace imbriquée dans une promesse qu'un informaticien pourrait facilement programmer comme ceci:

*Condition n°1 (menace): Si « devoir rendu à temps » = faux, alors « je vous mettrai une note au-dessous de la moyenne » = vrai.*

*Condition n°2 (promesse): Si application de condition n°1 = vrai, alors position haute pour moi = vrai; sinon position haute pour moi = faux.*

Aussi, contrairement à Searle, ne retiendrons-nous de la promesse que son pouvoir de créer de toutes pièces un monde qui fait dépendre la qualité d'une relation de l'application par le locuteur A de l'acte Z, sans trop nous préoccuper de savoir si l'acte Z sera au bout du compte désiré ou non par l'auditeur

B. Ce détail – comme celui de savoir si A est sincère ou non au moment de faire sa promesse –, nous semble extérieur à la structure profonde du performatif.

### 3.3 Le défi

Dans le défi, nous avons un jeu où A dit à B : « Tant que Z sera vrai (ou faux), **tu** resteras en bas ». Le défi est, *in fine*, une forme de menace voilée où le locuteur A dit à l'auditeur B qu'il se sanctionne lui-même tant que Z sera (ou ne sera pas) réalisé.

C'est ainsi que lorsqu'une maman défie son enfant en lui disant : « Il n'y a que les grands qui mangent leur soupe », elle crée de toutes pièces un rapport de cause à effet entre *manger une soupe* et appartenir à la *classe des grands*. En clair : « Si **tu** manges ta soupe (de ta propre volonté), alors tu feras partie de la *classe des grands*, sinon **tu** continueras à faire partie de la *classe des tout petits* ! ».

### 3.4 Le pari

*Pari* sous-tend un jeu relationnel spécifique où le locuteur fait désormais dépendre sa *position* et les objets de valeurs qu'il a en sa possession (*conjonction*) de la réalisation (ou non) d'un événement Z. Dans le pari, l'acte Z doit sa réalisation non pas au locuteur A (comme pour la promesse) ou à l'auditeur B (comme pour la menace), mais au sort, au hasard, à un savoir particulier.

Dans le pari, nous avons un jeu où A dit à B : « Si Z se réalise de lui-même (ou ne se réalise pas de lui-même), alors *position haute + conjonction* (ici conjonction peut s'entendre au sens large, c'est-à-dire obtention d'un gain, d'un objet), sinon *position basse + disjonction* (au sens de perdre, de se séparer d'un objet) ».

En résumé, la *promesse* et tous les « promissifs » qui en découlent (*s'engager, donner sa parole, assurer, certifier*, etc.) sont la manifestation réifiée d'un jeu relationnel où A dit à B : « Si je fais Z (ou ne fais pas Z), alors *quantité de conjonction n + quantité de position n* en **ma** faveur (ou en ma défaveur) ».

Le *serment* et tous les performatifs qui en découlent (*jurer, prêter serment*, etc.) sont la manifestation réifiée d'une promesse qui inclut, de surcroît, une instance tierce surplombante (dieux, Écritures, constitution, parents, etc.). Aussi, jurer sur *Dieu* ou sur *la vie de sa mère* correspond, *in fine*, à un déploiement syntagmatique du « il » surplombant contenu de façon implicite dans la structure profonde du serment (axe paradigmatique).

La *menace* et tous les performatifs qui en découlent (*mettre en garde, avertir, prévenir*, etc.) sont la représentation matérielle d'une relation où A dit à B : « Si **tu** fais (ou ne fais pas) Z, alors

je serai en droit de commettre à ton endroit des actes contre ta *position* (disqualification, disgrâce, rétrogradation, etc.) + des actes *disjonctifs* (coups, emprisonnement, excommunication, etc.) ».

Le *défi* et tous les performatifs qui en découlent (*mettre à l'épreuve, tester si B est capable de, si B est fichu de*, etc.) sont la manifestation réifiée d'une relation où A dit à B : « Si **tu** fais (ou ne fais pas) Z par ta propre volonté, alors tu seras *en haut + conjonction*, sinon **tu** resteras *en bas + disjonction* ».

Le *pari* et tous les performatifs du même ordre (*gager, miser, risquer, jouer*, etc.) sont la manifestation réifiée d'un jeu où A dit à B : « Si Z a lieu (ou n'a pas lieu), alors *plus de position et plus de conjonction* pour moi (c'est-à-dire possession, gain), sinon *moins de position et moins de conjonction* (c'est-à-dire déposition, perte) ».

Bref, tous les performatifs ci-dessus, qu'Austin classe en vrac parmi les « promissifs » (1970 : 159-160), ont pour substance la *jonction* et la *position* et pour forme des jeux du type « Si... alors... ».

## 4. Les jeux du type

« **Puisque j'ai/tu as fait (ou n'ai/n'as pas fait) Z, alors...** »

Les jeux du type « Puisque... alors... » procèdent de la même logique que ceux du type « Si... alors... », à l'exception du fait qu'ils s'appliquent à des actes déjà accomplis ou en voie d'être accomplis.

### 4.1 S'excuser

S'excuser suppose une relation où le locuteur admet comme légitime sa disgrâce (*baisse de position*) ou sa mise à l'écart (*baisse de conjonction*) suite à l'accomplissement d'un acte Z passé. Ce performatif et tous les performatifs qui en découlent (*demander pardon, exprimer ses regrets, se repentir, faire amende honorable, rougir, avoir honte*, etc.) sont la manifestation réifiée d'un jeu relationnel où A dit à B : « Puisque **j'ai fait** (ou **n'ai pas fait**) Z, alors je mérite la *quantité de conjonction n + la quantité de position n* en **ma** défaveur ».

Cet aveu suffit généralement à rétablir la *statu quo ante*, c'est-à-dire à restaurer la qualité relationnelle qui existait avant l'accomplissement de l'acte inconvenant. Ces performatifs sont donc la représentation matérielle de ce que l'École de Palo Alto appelle « rétroaction négative ». On n'insistera jamais assez sur la puissance d'un tel acte de langage qui a non seulement le pouvoir d'effacer, comme par magie, les effets néfastes d'une faute passée, mais qui, de surcroît, plonge l'imaginaire humain dans

des calculs extraordinairement paradoxaux où, pour recouvrer sa position haute d'antan, il faut nécessairement se « rabaisser ».

#### 4.2 Remercier

Remercier suppose, cette fois, une relation où le locuteur accorde un surcroît de position à l'auditeur du fait de son accomplissement de Z. Ce performatif et tous les performatifs qui en découlent (*savoir gré, féliciter, complimenter, applaudir, louer, congratuler, bénir, porter un toast, rendre hommage*, etc.) sont donc la manifestation réifiée d'un jeu relationnel où A dit à B: « Puisque **tu** as fait (ou n'as pas fait) Z, alors *quantité de conjonction* n + *quantité de position* n en **ta** faveur ».

#### 4.3 Reprocher

Le reproche ainsi que tous les performatifs qui en découlent (*blâmer, critiquer, condamner*, etc.) sont la manifestation réifiée d'une relation où A dit à B: « Puisque **tu** as fait (ou n'as pas fait) Z, alors *quantité de conjonction* n + *quantité de position* n en **ta** défaveur ».

#### 4.4 S'indigner

L'indignation ainsi que toutes les expressions qui en découlent (*être scandalisé, outré, choqué, éccœuré, horrifié, dégoûté, dire: « c'est ignoble », « c'est répugnant »,* etc.), en plus du reproche, laissent entendre que B aurait dépassé une ligne rouge (molester une vieille dame, s'en prendre à des gens sans défense, etc.).

#### 4.5 Se fâcher

Ce performatif ainsi que tous les verbes qui en découlent (*se brouiller, boudier, rechigner, faire la tête*, etc.) ont pour structure profonde « Puisque **tu** as fait (ou n'as pas fait) Z, alors *disjonction* ». Ces performatifs sont la manifestation réifiée d'une réaction se déployant essentiellement suivant l'axe intérieur/extérieur.

#### 4.6 Offenser

Ce performatif ainsi que tous les verbes qui en découlent (*disqualifier, déconsidérer, avilir, humilier, vexer*, etc.) ont pour structure profonde « Puisque **tu** as fait (ou n'as pas fait) Z, alors je suis en droit d'annihiler ta position ». De tels performatifs sont la manifestation réifiée d'une réaction se déployant essentiellement, cette fois, suivant l'axe haut/bas. La position de l'auditeur ainsi rabaisée, le locuteur a du coup l'illusion de se sentir « plus haut », d'accroître en sa faveur l'écart positionnel le

séparant de son interlocuteur. Nous appelons « effet bascule », précisément le phénomène relationnel par lequel la chute de B provoque inmanquablement à la fois un sentiment d'élévation et d'intense joie pour A (Assaraf, 2009: 23).

#### 4.7 Se venger

Ce performatif ainsi que tous les verbes du même ordre (*laver l'affront, rendre la pareille, se souvenir*, etc.) sont la manifestation réifiée d'un jeu où A dit à B: « Puisque **tu** as fait Z, et que ton acte a entraîné pour moi ou pour mes proches un déficit de *position* et de *conjonction* (perte d'un bien, d'un être cher, etc.), alors, pour rétablir l'équilibre, tu vas toi aussi subir Z ».

#### 4.8 Être redevable de...

Cette expression, ainsi que celles qui en découlent (*être obligé de, être reconnaissant, savoir gré, avoir une dette, demeurer le débiteur, ne jamais oublier le service rendu*, etc.) procèdent de la même structure que *se venger*, excepté le fait qu'elles ont pour forme profonde: « Puisque **tu** as fait Z, et que ton acte a entraîné pour moi ou pour mes proches un surcroît de *position* et de *conjonction* (gain, acquisition, rencontre, etc.), alors tu auras droit toi aussi à un Z identique de ma part ».

En résumé, tous les performatifs ci-dessus, qu'Austin classe pêle-mêle parmi les « comportatifs » (1970: 161) ont pour substance la *jonction* et la *position* et pour forme des jeux du type « Puisque... alors... ».

### 5. Les trocs relationnels du type « Je te donne ma position pour que tu me donnes ta conjonction »

Ce type de calcul – qui consiste pour A à faire don de sa *position* pour qu'en retour B accorde (ou ne retire pas) son attachement – a très certainement pour origine le mini-programme mille et mille fois réitéré par parents et éducateurs: *obéissance* = « conjonction », *désobéissance* = « disjonction ».

En effet, ce mini-programme, en corrélant sans cesse degré d'obéissance avec récompense, stimule l'idée selon laquelle pour obtenir une conjonction/récompense il faille nécessairement sacrifier sa *position*.

La célèbre chanson de Jacques Brel, *Ne me quitte pas*, est celle qui illustre le mieux ce troc entre les deux constituants du lien. Si le poète est prêt à devenir l'ombre de l'ombre de sa bien-aimée, « l'ombre de sa main, l'ombre de son chien », c'est pour qu'elle ne se disjoigne pas de lui. L'extrême soumission du poète semble ainsi le prix à payer pour éviter que celle qu'il aime ne le quitte (*disjonction*).



### 5.1 Prier

Sur un plan purement pragmatique, les verbes comme *prier, exhorter, supplier, implorer, adjurer, invoquer, s'agenouiller, se prosterner, s'abaisser, ramper*, etc. sont la représentation matérielle d'un jeu relationnel où A offre de façon ostentatoire sa *position basse* pour qu'en retour B daigne offrir sa compassion ou retirer sa *disjonction* (colère, châtement...).

### 5.2 Flatter

Quant à *flatter* et les performatifs du même ordre (*complimenter, encenser, flagorner, vanter les mérites*, etc.), ils sont la manifestation réifiée d'un jeu où A offre de façon ostentatoire un surcroît de position à B dans le but d'obtenir sa coopération.

Notons que l'individu qui flatte, flagorne ou encense n'est pas sans développer dans le même temps des jeux du type 4.2 (*savoir gré, féliciter, complimenter, applaudir, louer, congratuler, rendre hommage*).

Du coup, il n'est pas rare que des jeux intéressés du type « Je t'offre un surcroît de position pour qu'en échange tu m'offres ta coopération » se présentent sous couvert de jeux désintéressés du type 4.2: « Puisque tu as fait Z, alors *quantité de conjonction* n + *quantité de position* n en ta faveur ».

### 5.3 Concéder

La concession ainsi que toutes les expressions qui en découlent (*admettre, convenir, reconnaître, être d'accord, c'est certain, il ne fait aucun doute, il va de soi*, etc.) procèdent, nous semble-t-il, d'un jeu qui consiste à offrir l'avantage à l'auditeur B pour ce qui est de la proposition **R** dans l'espoir que ce dernier, en échange, consente ou du moins ne ferme pas la porte à la proposition **Q**. Le jeu qui sous-tend la concession semble donc du type: « Je t'offre un surcroît de *position* en te donnant raison à propos de **R**; en échange, tu m'offres ta *conjonction* (c'est-à-dire ton soutien, ton adhésion, ton accord, etc.) à propos de **Q** ».

## 6. Les jeux du type « Tu dis que..., moi je dis que... »

Si la « relation complémentaire » – au sens de l'École de Palo Alto – puise dans des jeux du type 5, la « relation symétrique », elle, plonge ses racines dans des jeux de type 6.

### 6.1 Se révolter

Ce performatif ainsi que tous ceux du même ordre (*dire non, se rebeller, se rebiffer, refuser de continuer, s'insurger, se mutiner, se soulever, résister, lutter contre, en avoir marre, en avoir assez*, etc.) activent une relation où A dit à B: « Tu dis que je dois me soumettre pour mériter une *conjonction* (toit, travail, rester ensemble, etc.); moi je dis mieux vaut désormais risquer une *disjonction* (divorce, licenciement, anathème, mort, etc.) que de perdre ma *position* (honneur, dignité, estime de soi, etc.) ».

### 6.2 Exclure

Ce performatif ainsi que ceux de la même veine (*excommunier, anathématiser, bannir, chasser, expulser, proscrire, éloigner, renvoyer*, etc.) activent une relation où A dit à B: « Tu dis que tu es à l'intérieur, moi je dis que tu es désormais à l'extérieur ».

Notons que ce genre de performatifs peut aussi relever de jeux de type 4 (« Puisque..., alors... »), mais aussi de jeux de type 2 (« extérieur = *disjonction* ») ou de jeux de type 1 où la *position* prend le pas sur la *conjonction*.

### 6.3 Diffamer

Ce performatif ainsi que ceux de la même famille (*calomnier, discréditer, avilir, médire; porter atteinte à la réputation, à l'honneur*, etc.) déclenchent une relation où A dit à B: « Tu dis que tu es en haut, moi je dis que tu es bien en bas ».

*Diffamer* et *avilir* ne se contentent pas d'une simple disqualification, ils ont la possibilité de faire dégringoler la position d'un individu de sa plage de force naturelle à une plage bien inférieure, celle d'un animal ou d'une chose.

Notons que là encore, exactement comme pour des instructions informatiques, nos jeux ont la possibilité de s'imbriquer à l'infini.

### 6.4 Réhabiliter, innocenter, disculper, réintégrer, etc.

Ces performatifs, lorsqu'ils sont émis par un énonciateur en rupture de ban, peuvent avoir pour structure profonde: « Tu (*establishment, institution...*) dis qu'il faut se *disjoindre* de B du fait qu'il a commis Z, eh bien moi je dis que B n'a jamais commis Z et qu'il mérite le label *intérieur + haut* ».

## 7. Les jeux, enfin, où la jonction puise dans des signes d'où irradie une forte information; où la position puise dans des signes d'où irradie une forte conjonction

Il s'agit, ici, de la catégorie de jeux la plus complexe, mais aussi la plus envoûtante, car elle autorise toutes les fantaisies,



tous les tours de passe-passe, toutes les manipulations, tous les paradoxes.

Comme le montre le tableau ci-dessous, il est possible de distinguer à l'intérieur de cette catégorie de jeux six grandes rubriques :

		Substance	
		Jonction	Position
Forme	Information (non-jonction et non-position)	$J = (i_1, i_2, \dots, i_n)$	$P = (i_1, i_2, \dots, i_n)$
	Jonction	$J = (j_1, j_2, \dots, j_n)$	$P = (j_1, j_2, \dots, j_n)$
	Position	$J = (p_1, p_2, \dots, p_n)$	$P = (p_1, p_2, \dots, p_n)$

### 7.1 $J = (i_1, i_2, \dots, i_n)$

Ici, le locuteur lie et délie, tout en donnant l'illusion de se contenter d'informer, de décrire le monde tel qu'il est. Le jeu consiste à éluder soigneusement la *jonction* au détour de performatifs spécifiques que Searle nomme des « assertifs » : *informer, annoncer, apprendre, expliquer, faire savoir, notifier, rapporter (de source sûre), remarquer, noter, observer, voir, apercevoir, constater, prouver, montrer, démontrer, confirmer, distinguer, examiner, découvrir, avérer, établir, etc.*

Il appartient aux « assertifs », écrit Searle, « de rendre les mots [...] plus conforme[s] au monde » (1982 : 41-43). Il faut toutefois de préciser qu'un assertif comme *informer* n'est, en soi, le véhicule d'aucune information sur le monde. L'énoncé « Je t'informe que je t'informe » ne m'informe sur rien du tout. Et l'énoncé « Je t'informe que  $e = mc^2$  » ne doit son caractère informationnel qu'à la formule  $e = mc^2$ ; en rien à *je t'informe*.

Aussi la particularité des « assertifs » consiste-t-elle à affubler les signes contextuels (ou cotextuels) – comme  $e = mc^2$  – du label : « Ceci est du ressort non pas de la *jonction* ou de la *position*, mais de la seule réalité objective, du seul monde tel qu'il est ».

Le rôle majeur des « assertifs » est donc, tel un neutron, de « montrer patte blanche » face à la censure de l'axe intérieur/extérieur. Un assertif est, comme tous les signes, un lien, mais un lien qui s'affiche comme un non-lien, dont le rôle est de résorber, d'annuler, de neutraliser la *ligaro-activité* (du latin *ligare*) naturelle des signes attenants. En bref, un « assertif » est un signe éminemment paradoxal dont la fonction première est de dissimuler le caractère *ligatif* du contenu propositionnel.

En dehors des « assertifs » à proprement parler, d'autres signes (comme *vérité, il a été scientifiquement prouvé que, en toute*

*logique, il est clair que, il ne fait aucun doute que, cela va de soi, il est bien évident que, comme le dit untel, comme c'est écrit dans, institut, université, laboratoire, expert, chercheur, docteur, professeur, prix Nobel, la preuve, puisque, dans la mesure où, en conséquence, etc.*) procèdent eux aussi de ces jeux où la *jonction* prend le visage de l'*information*.

Notons que des performatifs comme *suggérer, conseiller, proposer, recommander, etc.*, semblent le fruit d'une intrication complexe de jeux du type  $J = (i_1, i_2, \dots, i_n)$  et de jeux du type « Si... alors... ». En d'autres termes, ces actes de langage auraient pour but d'induire des jeux où A dit à B : « Z est du ressort non pas de la *jonction* ou de la *position*, mais de la seule réalité objective; si tu fais Z alors tu peux espérer un surcroît de *position* + un surcroît de *conjonction* (c'est-à-dire arriver à ses fins, obtenir l'objet désiré), sinon... ».

### 7.2 $P = (i_1, i_2, \dots, i_n)$

Nous classerons dans cette catégorie de jeux les performatifs comme *affirmer, prétendre, avancer, soutenir, certifier, etc.*

Le jeu consiste, ici, à garantir la véracité d'une information en mettant en avant sa propre *position*. « J'affirme qu'il fera beau demain » n'ajoute rien, sur un plan informationnel, par rapport à « Il fera beau demain ». Sauf qu'en énonçant *j'affirme*, le locuteur engage sa *position*.

### 7.3 $J = (j_1, j_2, \dots, j_n)$

Ces jeux offrent plusieurs possibilités :  
*Conjonction = (non-conjonction<sub>1</sub>, non-conjonction<sub>2</sub>, ... non-conjonction<sub>n</sub>)*

Ici, pour obtenir une adhésion, A met en scène des phrases d'où irradie un fort détachement. C'est le cas de prolepses du type : « Ne va pas croire que je dise ça pour t'influencer », « Je n'ai aucun intérêt à ce que tu fasses Z », « Tu fais ce que tu veux », « C'était juste une suggestion », « Ce n'est pas moi qui le dit », « Vous savez mieux que moi qu'il faut faire Z », « Je dis ça pour ton bien », etc.

*Conjonction = (disjonction<sub>1</sub>, disjonction<sub>2</sub>, ... disjonction<sub>n</sub>)*

C'est le cas des énoncés du type : « Je te déteste » pour dire « Je t'aime ». « Va-t-en » pour dire « Reste », etc.

*Disjonction = (conjonction<sub>1</sub>, conjonction<sub>2</sub>, ... conjonction<sub>n</sub>)*

C'est le cas de l'ironie : « Permettez-moi de vous présenter un fidèle ami de trente ans ». C'est dire « J'adore » pour exprimer son aversion. C'est insister pour que l'on poursuive une activité

que l'on souhaiterait voir cesser: « Surtout continue à regarder ta télé! », « Moi à ta place je fumerais trois paquets par jour ».

#### 7.4 $P = (j_1, j_2, \dots, j_n)$

Lorsque la *position* puise dans des signes d'où irradie une forte *conjonction*, cela donne des énoncés comme: « Je suis le plus affectueux, le plus charitable, le plus compatissant... », « Personne ne te donnera autant d'amour que moi ».

Mais l'exemple qui illustre le mieux ce phénomène reste le rituel du potlatch tel que Marcel Mauss le décrit:

*On n'a pas le droit de refuser un don, de refuser le potlatch. Agir ainsi c'est manifester qu'on craint d'avoir à rendre, c'est craindre d'être « aplati » tant qu'on n'a pas rendu. En réalité, c'est être « aplati » déjà. C'est « perdre le poids » de son nom. [...] On reçoit un don « sur le dos ». On fait plus que bénéficier d'une chose et d'une fête, on a accepté un défi; et on a pu l'accepter parce qu'on a la certitude de le rendre, de prouver qu'on n'est pas inégal [...]. L'obligation de rendre dignement est impérative. On perd la « face » à jamais si on ne rend pas [...]. C'est que le lien que le don établit entre le donateur et le donataire est trop fort pour les deux. [...] Le donataire se met dans la dépendance du donateur. C'est pourquoi le brahmane ne doit pas « accepter » et encore moins solliciter du roi. [...] Le don est donc à la fois ce qu'il faut faire, ce qu'il faut recevoir et ce qui cependant est dangereux à prendre. (1950: 210)*

Mauss d'ajouter:

*Mais le motif de ces dons et de ces consommations forcées, de ces pertes et de ces destructions folles de richesses, n'est, à aucun degré, surtout dans les sociétés à potlatch, désintéressé. Entre chefs et vassaux, entre vassaux et tenants, par ces dons, c'est la hiérarchie qui s'établit. Donner, c'est manifester sa supériorité, être plus, plus haut, magister; accepter sans rendre ou sans rendre plus, c'est se subordonner, devenir client et serviteur, devenir petit, choir plus bas (minister). (Ibid.: 269)*

Il est possible, on le voit, de « manifester sa supériorité », de paraître « plus haut », « magister », en submergeant autrui de signes d'où irradie une forte *conjonction*. Le don est ici un outil au service de la *position*. Son objectif est moins de rapprocher que d'« aplatiser », que de mettre en « bas ».

Le potlatch a ceci d'intéressant qu'il semble le produit, comme le montre l'analyse de Mauss, d'une intrication complexe de plusieurs jeux dont le défi, le troc (« Je t'offre ma *conjonction* [dons] pour qu'en échange tu m'offres ta *position* [soumission à mon autorité] »), et les jeux du type  $P = (j_1, j_2, \dots, j_n)$ .

Notons qu'en période de rupture, un discours révolutionnaire ou subversif peut s'assimiler à des jeux du type *Position* = (*disjonction* [*intérieur*]). Quant au xénophobe qui accuse le monde « extérieur » d'être à l'origine des malheurs dont souffre son groupe d'appartenance, son discours peut s'apparenter à des jeux du type *Position* = (*disjonction* [*extérieur*]).

#### 7.5 $J = (p_1, p_2, \dots, p_n)$

Ces jeux offrent plusieurs cas de figures:

*Conjonction* = (*position haute*<sub>1</sub>, *position haute*<sub>2</sub>, ... *position haute*<sub>n</sub>)

Le but ici est d'exprimer son attachement en puisant dans des signes d'où se dégagent, disons, des *ligasèmes* de *position haute*: « Tu es sublime, magnifique, superbe, splendide... ».

*Conjonction* = (*position basse*<sub>1</sub>, *position basse*<sub>2</sub>, ... *position basse*<sub>n</sub>)

Cette fois, l'intention est d'exprimer son attachement en puisant dans des signes d'où irradient des *ligasèmes* de *position basse*. « Je n'ai jamais vu quelqu'un d'aussi bête... ». Dire « Petit monstre! » pour exprimer son extrême tendresse à l'égard de son enfant. Déclarer « Qu'est-ce que j'ai fait pour avoir un mari pareil » pour signifier sa chance...

*Disjonction* = (*position haute*<sub>1</sub>, *position haute*<sub>2</sub>, ... *position haute*<sub>n</sub>)

Ici, l'objectif est d'exprimer son mépris en puisant ironiquement dans des signes d'où irradient des *ligasèmes* de *position haute*: « Monsieur du Corbeau que vous êtes joli! que vous me semblez beau! [...] vous êtes le phénix des hôtes de ces bois » (La Fontaine).

#### 7.6 $P = (p_1, p_2, \dots, p_n)$

Ici, la catégorie de jeux la plus intéressante est celle du type *Position haute* = (*position basse*<sub>1</sub>, *position basse*<sub>2</sub>, ... *position basse*<sub>n</sub>)

Bourdieu appelle pertinemment ce phénomène « l'autocritique comme forme suprême de l'auto-célébration » (1982: 224). C'est le cas des énoncés comme « Ce que je sais, c'est que je ne sais rien », « Je ne suis qu'un pauvre pécheur », « Je suis vraiment nul », etc.

Quant aux énoncés comme « Sans te commander », « Sois spontané », « Je déteste le pouvoir », ils peuvent être assimilés à des jeux du type *Position* = (*non-position*).

Les jeux ci-dessus sous-tendent des expressions comme: *simuler, feindre, affecter, faire semblant, se moquer de, rire de,*

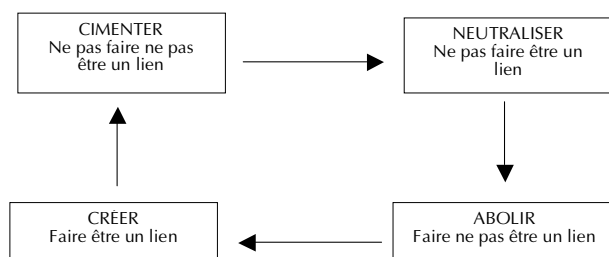
*se foutre de, se jouer de, ironiser sur, berner, faire croire, jouer la comédie, hypocrite, félon, fourbe, tartufe, perfide, faux jeton, faux frère, faux dévot, faux cul, langue fourchue, langue de bois, etc.*

#### « DÉCLARATIFS » ET MODALITÉ

Cimenter le lien *en guise de conclusion*

Or, *jonction* et *position* ne sont, en réalité, que des éléments au service d'un tout supérieur qui les subsume, régente et gère: les *modalités du lien* ou phases du lien (Assaraf, 1999).

Nous distinguons quatre grandes modalités du lien. Au premier rang, la modalité *Cimenter le lien*. Puis, viennent les trois autres *Neutraliser, Abolir, Créer*, selon un trajet spécifique autour du carré sémiotique<sup>1</sup>:



Nous trouvons, par exemple, la modalité *Cimenter le lien* à l'œuvre dans les énoncés que Searle nomme *déclaratifs*: « Je vous marie », « Je vous baptise », « La séance est ouverte ». En effet, au même titre qu'un drapeau national, un hymne, une date commémorative, un rite, les *déclaratifs* sont des signes/liens ou *ligasignes* de haut rang que tout groupe structuré impose à ses membres:

- i pour cimenter la « sphère intérieure » par opposition au « dehors »;
- ii pour cimenter la *position* de l'*establishment* en place;
- iii pour contrôler le degré d'attachement d'un membre de la collectivité à son groupe.

Ce n'est que lorsque l'énoncé « La séance est ouverte » remplit correctement sa fonction de « ciment » que la séance s'ouvre effectivement comme par magie. Ainsi en va-t-il également pour « Je vous marie », « Je vous baptise ». Et ces énoncés, contrairement à ce que dit Bourdieu, font bien plus que « représenter », « manifester » ou « symboliser » l'institution en place (1982: 103-105). Une fois le rituel de tel ou tel déclaratif adopté par une collectivité, le *déclaratif* se charge aussitôt d'une quantité

de *jonction* et de *position* optimale, au point que nul ne pourra désormais en faire usage s'il n'est d'abord un porte-parole connu et reconnu, faute de quoi rien ne lui sera épargné: mise à l'index, emprisonnement ou camisole de force. L'effet perlocutionnaire modal *Cimenter le lien* est, ici, premier. Sans *effet ciment*, pas d'ouverture de séance, ni de mariage, ni de baptême, etc.

Au risque d'en décevoir plus d'un, l'énoncé « La séance est ouverte » n'est pas, selon nous, à proprement parler un performatif, mais un signe/lien, un *ligasigne*, de force 5 à 7.

Un performatif n'a d'autre substance que la *jonction* et la *position*, et se décline selon un « système JP »; « La séance est ouverte », en revanche, comme tous les autres signes, lie et informe à la fois et se décline donc selon un « système JPI » (J pour *jonction*, P pour *position*, I pour *information*).

#### NOTE

1. S'agissant des quatre modalités du lien, la circulation à l'intérieur du carré sémiotique s'effectue non par la diagonale, mais dans le sens des aiguilles d'une montre, comme pour le 4-groupe de Klein (voir à ce propos Everaert-Desmedt, 2004: 75-82).

#### RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- ASSARAF, A. [1993]: « Quand dire, c'est lier: pour une théorie des ligarèmes », *Nouveaux Actes Sémiotiques*, n°28, 7-29;
- [1998]: « Du lien aux origines du sacré », *Cahiers de l'Imaginaire*, Centre de recherche sur l'imaginaire, n°17, 153-167;
- [1999]: « Du lien aux origines des "structures anthropologiques de l'imaginaire" », *Sociétés*, n°63/1, 5-25;
- [2005]: « Plaidoyer pour un Dieu silencieux », *Médium*, n°3, 31-47;
- [2006]: « Le sacré, une force quantifiable? », *Médium*, n°7, 27-43;
- [2007]: « Chimpanzé religiosus: aux origines des comportements religieux? », *Hominides.com*. En ligne: <http://www.hominides.com/html/references/chimpanze-religiosus.php> (page consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2010);
- [2008]: « La jouissance intégriste », *Médium*, n°14, 89-107;
- [2009]: « Le ligasigne », *Équivalences*, n°36/1-2, 11-35.
- AUSTIN, J. L. [1970]: *Quand dire, c'est faire*, Paris, Seuil.
- BOURDIEU, P. [1982]: *Ce que parler veut dire*, Paris, Fayard.
- EIBL-EIBESFELDT, I. [1976]: *L'Homme programmé*, Paris, Flammarion.
- EVERAERT-DESMEDT, N. [2004]: *Sémiotique du récit*, Bruxelles, De Boeck Université.
- GREIMAS, A. J. [1983]: « Pragmatique et sémiotique », *Actes Sémiotiques*, n°50, 5-8.
- KERBRAT-ORECCHIONI, C. [1986]: *L'Implicite*, Paris, Armand Colin.
- MAUSS, M. [1950]: *Sociologie et Anthropologie*, Paris, PUF.
- MIERMONT, J. [1993]: *Écologie des liens*, Paris, Communication et Complexité.
- RÉCANATI, F. [1981]: *Les Énoncés performatifs*, Paris, Minuit.
- SEARLE, J. R. [1972]: *Les Actes de langage*, Paris, Hermann.

## ESTHÉTIQUES NUMÉRIQUES | TEXTES, STRUCTURES, FIGURES

**Pour une poétique de la diffraction de l'œuvre littéraire numérique : l'archive, le texte et l'œuvre à l'estompe. René Audet et Simon Brousseau – page 9**

Abandonnant le fanatisme du lecteur-auteur dans un environnement centré sur les hyperliens, l'expérimentation littéraire en ligne connaît depuis le tournant du millénaire une diversification de ses manifestations et de ses formes ; on y cherche moins à affirmer les traits de l'hypertextualité qu'à construire avec la dématérialisation propre au numérique. Cet article s'intéresse à la transformation de la notion d'œuvre dans ce contexte, à la lumière d'une réflexion sur la composition, la mise en recueil et la fragmentation. Il met à l'épreuve l'hypothèse selon laquelle plusieurs œuvres d'écrivains actuels s'élaborent dans un double mouvement de diffraction des contenus et d'accumulation archivistique, estompant ainsi l'identité propre de chacun des projets esthétiques au profit d'une saisie stratifiée et réticulée d'une œuvre-archivage mosaïquée. Les sites *Le Tiers Livre* de François Bon et *Désordre* de Philippe De Jonckheere constituent des exemples types de cette exploration d'une démarche créative arrimée au numérique, sous l'égide de la mémoire, de la remobilisation, de la photographie et de la fabulation.

In a departure from the fanaticism of the reader-as-writer in hyperlink oriented environments, online literary experimentation since the turn of the millennium has seen a diversification of its forms and manifestations. The aim has become less that of asserting the features of the hypertext itself than of constructing works by playing with the dematerialization particular to the digital medium. This article focuses on the transformation of the concept of work («œuvre») in such a context, in light of a reflection upon the aspects of composition, collection and fragmentation. It tests the hypothesis according to which various works of contemporary writers are elaborated according to a dual movement, part diffraction of content and part archival accumulation,

blurring each aesthetic project's particular identity in favour of a stratified and reticulated work-archive mosaic. François Bon's site *Le Tiers Livre* and Philippe De Jonckheere's site *Désordre* provide two typical examples of this exploration of a creative process bound to the digital world under the auspices of memory, remobilization, photography and storytelling.

**De la confirmation à la subversion : les figures d'animation face aux conventions du discours numérique.**

**Alexandra Saemmer – page 23**

Dans le domaine du discours numérique, le terme « figure » s'est rapidement imposé pour circonscrire certains phénomènes de sens émergeant du couplage entre le mouvement, la manipulation et le texte ou l'image. Un transfert direct des figures linguistiques dans le domaine du discours numérique semble néanmoins problématique à cause de la nature pluricode de ces couplages. Dans cet article, nous nous concentrons sur le couplage texte/image-mouvement. Notre but est de compléter les approches existantes par une analyse sémio-rétorique identifiant avec précision les procédés par lesquels les « figures d'animation » soulignent, confirment ou subvertissent les conventions du discours numérique.

In the field of digital discourse, the term "figure" rapidly emerged to define certain phenomena of meaning arising from the "coupling" between movements, manipulation, and texts or images. However, a direct transfer of linguistic figures into the field of digital discourse seems to be problematic considering the pluricode nature of these couplings. In this article, I will focus on the relationship between text or images and movements. I intend to complete the existing approaches with a semio-rhetoric model which helps to identify more precisely the processes used by "animated figures" to highlight, confirm or subvert the conventions of digital discourse.

### Des figures de manipulation dans la création numérique.

Serge Bouchardon – page 37

Les créations numériques en ligne, qu'il s'agisse de bannières publicitaires, de littérature ou d'art numériques, reposent souvent sur des manipulations de la part du lecteur (par exemple déplacer un élément à l'écran, activer un lien, entrer du texte au clavier). Nous manquons néanmoins d'outils, notamment sémiotiques et sémio-rhétoriques, pour analyser le rôle de ces gestes de manipulation dans la construction du sens. Dans cet article, nous proposons un modèle d'analyse en cinq niveaux. Ce modèle distingue notamment des *unités sémiotiques de manipulation* et des *couplages média*. Ces couplages donnent naissance à des figures que nous appelons *figures de manipulation*.

Online digital creations, whether they are advertising banners, digital literature or digital art, often rely on gestural manipulations from the reader (for instance to move an element on screen, to activate a link, to enter text with the keyboard). However, we lack tools to analyze the role of these gestural manipulations in the building of meaning, notably semiotic and semio-rhetoric tools. In this paper, we propose a five-level analysis model. This model points out *semiotic manipulation units* and *media couplings*. These couplings make up figures that we call *figures of manipulation*.

### Fidget de Kenneth Goldsmith, entre poésie visuelle et norme procédurale. Yan Rucar – page 47

Issu d'une procédure contraignante, le texte *Fidget* de Kenneth Goldsmith apparaît sur plusieurs supports. Ces versions respectent toutes l'intégralité du texte d'origine, mais en affectent radicalement l'aspect visuel. Sur l'écran électronique, *Fidget* fait apparaître un langage qui, sous l'effet de jeux de texture tels que l'encombrement et la mobilité, succombe à un graphisme aliénateur. Le langage de *Fidget*, fragmentaire dès l'origine du texte, se prête en vertu de cette structure à une insertion dans une composition qui n'est pas proprement textuelle ou picturale, mais participe de ces deux domaines. Or, des textes picturaux, pétris tout à la fois de significations figurales et de désignations linguistiques, émanent de la pratique poétique concrétiste, instaurée par le

groupe *Noigandres* de São Paulo à partir de 1957. Poète visuel, Charles Bernstein propose dans *Veil* (1976) l'exemple opposé d'une textualité écrasée par la figuralité. Comment la version électronique de *Fidget*, avec ses facteurs visuels, interagit-elle avec le modèle procédural? Comment le texte devient-il une composante d'un écran combinant mobilité et visibilité? Cette interrogation sera informée par le modèle antérieur de la pratique concrétiste de 1957 et par l'œuvre *Veil* de Charles Bernstein.

Written under constraints, *Fidget* by Kenneth Goldsmith appears in different media. Each version respects the integrality of the original text, while radically affecting its visual aspect. On the electronic screen, *Fidget* presents a language which, under the effects of the mobility and the overcrowding of textual fragments, succumbs to an alienating graphic design. The language of *Fidget*, fragmentary since the inception of the text, allows because of its structure an insertion into a composition which is neither intrinsically textual nor graphic, but pertains to these two fields. Graphic texts, made up of iconic meanings and linguistic denominations, emerged from the Concretist poetic practice, initiated in 1957 by the group *Noigandres* from São Paulo. A visual poet, Charles Bernstein offers in his work *Veil* (1976) the opposite example of a form of textuality crushed by its iconic aspects. How does the electronic version of *Fidget*, with its visual factors, interact with the original set of writing constraints? How does the text become a component of a screen defined by its mobility and visual aspects? This problematic will be informed by the prior example of the concretist practice of 1957 and by the work *Veil* by Charles Bernstein.

### Poétique du hasard et de l'aléatoire en littérature numérique.

Jean Clément – page 67

L'esthétique de la littérature numérique réside en partie dans l'usage massif de la fonction aléatoire et dans la rencontre hasardeuse entre la causalité de l'interacteur et celle de la machine. Si le hasard a toujours joué un rôle dans la création littéraire, avec l'ordinateur il prend un tour singulier qui pourrait bien être le signe distinctif de la littérature numérique, dans sa production comme dans sa réception.

The aesthetics of digital literature lies partly in the massive use of the random function and the chance meeting between the causality of the interactor and that of the machine. Whereas chance has always played a role in literary creation, with the computer, it takes a special form that could well be the hallmark of the digital literature in its production as well as in reception.

### Vraie fiction et faux documents: notes éparées sur l'assassinat de Bill Gates. Samuel Archibald – page 77

L'objectif de cet article est d'opérer une lecture au-dedans et au-dehors de la fiction mise en place par le cinéaste Brian Flemming dans son documentaire *Nothing So Strange* (GMD Studios, 2002), ainsi que dans les documents d'archive et les artefacts web produits en son sillage. L'univers *Nothing So Strange* s'attache à décrire l'un des événements historiques les plus importants à n'avoir pas eu lieu au xx<sup>e</sup> siècle: l'assassinat du président de Microsoft Bill Gates. Nous tenterons de voir comment une grande œuvre participative (au sens de Jenkins) s'est développée à partir du film de Flemming, témoignage hyperréaliste issu d'un univers parallèle; comment cinéastes, spectateurs et internautes ont détourné la capacité documentaire de l'archive filmique et numérique afin de se réapproprier la figure historique du complot meurtrier et fournir à la fiction un grand déploiement tentaculaire. Nous interrogerons également les enjeux éthiques et esthétiques de cette stratégie, que Flemming lui-même qualifie de piratage de la réalité («reality-hacking»).

This paper aims to study Brian Flemming's mockumentary *Nothing So Strange* (GMD Studios, 2002) from inside and outside, working on the fictional universe put forward by the film and the various documents and web artefacts produced in its midst. The *Nothing So Strange's* universe features one of the most important historic events that have not happened in the 20th century, and its aftermath: the assassination of Microsoft chairman Bill Gates. We will analyze how a vast participatory work (cf. Jenkins) has sprung out of the movie, a hyperrealist document from a parallel universe; how filmmakers, movie buffs and Internet users have hijacked the power of film and web archives to reinvent the mur-



derous plot as a historical phenomenon? We will also reflect upon the ethical and aesthetic stakes of that peculiar strategy, for which Brian Flemming himself has coined the term “reality- hacking”.

#### Esthétique et fiction du flux.

##### Éléments de description.

Bertrand Gervais et Anaïs Guilet – page 89

Cet article entreprend de décrire les principales caractéristiques d’une esthétique du flux déployée par des artistes, tels que Grégory Chatonsky, Reynald Drouhin, Leonardo Solaas, Alexandra Saemmer, etc. Cette esthétique repose sur l’utilisation de systèmes et de dispositifs informatiques qui forcent l’internaute à se perdre dans la contemplation d’un flot d’images, de sons et de mots que le cyberspace et son encyclopédie dynamique animent et rendent accessibles. Les figures ainsi générées sont essentiellement imprévisibles et instables, jouant sur des fluctuations constantes des signes, produites à partir de processus complexes inaccessibles à l’internaute, qui doit apprendre à s’approprier ce flux continu. Nous commencerons par expliquer à quelle expérience singulière nous convie le cyberspace. Nous essaierons ensuite de distinguer les trois modalités fondamentales auxquelles il donne lieu. Nous nous arrêterons dans un troisième temps à comprendre le concept même de flux, réflexion qui nous ouvrira la voie à la description des œuvres hypermédiatiques qui exploitent le flux et ses diverses manifestations. L’esthétique du flux pose d’importants problèmes de spectature et l’on tentera, en conclusion, d’en identifier l’un des enjeux.

This article attempts to describe the main features of an aesthetic of flow, namely the aesthetic deployed by artists such as Grégory Chatonsky, Reynald Drouhin, Leonardo Solaas, Alexandra Saemmer, etc. The aesthetic of flow is based on the use of computer systems and devices that generate a stream of images, sounds and words. These data, present in cyberspace, are diverted through complex processes and used to form original figures, which are essentially unpredictable and unstable, constantly shifting. As spectators, we must learn to understand these streams of images and sounds, and to give them meaning. We will begin by describing cyber-

space and the specific experience it proposes. We will then try to distinguish the three basic modes of representation it gives rise to (trace, presence and flow). Finally, we will try to better understand the notion of flow, before describing some of the hypermedia art that exploits its various manifestations. The aesthetic of flow poses significant problems in terms of reading or interpretation, and we will try, in conclusion, to identify at least one of these issues.

#### HORS DOSSIER

##### Le recadrage dans la naissance des idées innovantes ou comment favoriser la créativité en s’inspirant des théories développées par les SIC.

Céline Bryon-Portet – page 103

Existe-t-il des outils contribuant efficacement à améliorer le processus d’innovation, et, si oui, les Sciences de l’information et de la communication (SIC) peuvent-elles participer de ce processus? Nos recherches nous ont amenée à explorer une abondante littérature scientifique, puis à nous entretenir avec des enseignants chercheurs spécialisés dans le génie chimique et le génie industriel, secteurs particulièrement tournés vers l’innovation. Nous avons alors décelé des similitudes entre certaines méthodes destinées à stimuler la créativité, et des notions familières aux théoriciens de la communication. Nous avons pu formuler l’hypothèse que de nombreuses pratiques élaborées dans le domaine de l’ingénierie et du *management* de projet, visant à impulser l’innovation, utilisent le concept de recadrage tel que les chercheurs du Collège invisible l’ont défini et développé, sans pour autant le nommer comme tel ni même le formaliser. Nous en ferons ici la démonstration à partir de l’étude de quelques exemples concrets, et en nous appuyant sur les théories fondatrices de la pensée innovante élaborées par Genrich Altshuller et Edward de Bono.

This study began with a few questions: how to favour creativity? Are there tools capable of increasing the innovation process? Can information and communication sciences contribute to this process? After having explored scientific literature, we interrogated some engineers working in chemical and industrial engineering. Strangely, we found some simi-

tudes between the methods used by engineers and the notions used by communicants. In particular, refocusing, as defined by members of an invisible college, seems to be a precious implement when researchers want to innovate in a technical sector, or in a management project. We shall try to demonstrate this thesis by analysing two famous researchers, specialised in innovation: Genrich Altshuller, who invented a method called TRIZ, and Edward de Bono, specialised in lateral thinking.

#### Tous les performatifs en deux forces.

##### Introduction au « système JP ».

Albert Assaraf – page 111

Cet article tente de pousser jusqu’aux ultimes conséquences l’hypothèse selon laquelle les performatifs n’ont qu’une fonction: lier. Pour ce faire, il se propose de retrouver la plupart des performatifs juste en combinant les deux uniques constituants du lien: la *jonction* (*con-jonction* ou *dis-jonction*) déterminée par un axe horizontal intérieur/extérieur, et la *position* déterminée par un axe haut/bas, d’où le « système JP ». Il ressort de cette combinatoire *jonction/position* que les performatifs obéissent à sept grandes formes de jeux relationnels, reproductibles à souhait par un langage machine – chose aujourd’hui impossible avec les catégories d’Austin et Searle. Sept grandes formes de jeux rendent désormais envisageable, selon le vœu de Greimas, une fusion harmonieuse entre pragmatique et sémiotique.

This article attempts to push to its ultimate limits the theory that performatives have one function only: to link humans together. To achieve this issue, this article tries to retrieve most of performatives just by combining the two elements of the human relation: *junction* (*con-junction* or *dis-junction*), characterized by a horizontal axis inside/outside and *position* characterized by a vertical axis up/down. Hence the “JP system”. It appears in this *junction/position* combination, that performatives obey seven main types of relational games, which can be easily simulated by a computer language. This is impossible with Austin and Searle’s categorization of the language. Seven types of games allow, as Greimas wishes, a harmonious fusion between pragmatics and semiotics.

### Samuel Archibald

Samuel Archibald est professeur au Département d'études littéraires de l'Université du Québec à Montréal. Ses recherches actuelles portent sur la fiction de genre contemporaine (science-fiction, fantastique, policier), sur les mutations de la culture populaire et sur le réseau Internet en tant que lieu d'expression privilégié des cultures de « fans ». Il a été stagiaire postdoctoral à la Maison des sciences de l'homme et de la société de l'Université de Poitiers et enseignant invité à l'École européenne supérieure de l'image d'Angoulême. Il est l'auteur de *Le Texte et la Technique. La lecture à l'heure des médias numériques* (Le Quartanier, 2009).

### Albert Assaraf

Albert Assaraf est historien des mentalités des I<sup>er</sup> et II<sup>e</sup> siècles (Sorbonne Paris III), étho-sociologue (Sorbonne Paris IV) et informaticien. Ses recherches ont porté dans un premier temps sur la littérature gnostique (*L'Hérétique*, Balland, 1991). Depuis la publication de « Quand dire, c'est lier » dans les *Nouveaux Actes Sémiotiques* (n° 28, 1993), il s'intéresse tout particulièrement à l'aspect relationnel de l'imaginaire et des comportements religieux (« Du lien aux origines des "structures anthropologiques de l'imaginaire" », *Sociétés*, n° 63, 1999 / 1 ; « Jouissance intégriste », *Médium*, n° 14, 2008). Aujourd'hui, il s'emploie à élaborer un modèle susceptible de quantifier, à l'attention d'un langage machine, la force qui irradie des signes (« Le sacré, une force quantifiable ? », *Médium*, n° 7, 2006 ; « Le ligasigne », *Equivalences*, n° 36/1-2, 2009).

### René Audet

René Audet est professeur agrégé au Département des littératures de l'Université Laval et chercheur au Centre de recherche interuniversitaire sur la littérature et la culture québécoises (CRILCQ) ; il y est titulaire de la Chaire de recherche du Canada en littérature contemporaine. Ses recherches portent sur la poétique du recueil (*Des textes à l'œuvre*, Nota bene, 2000), la littérature actuelle (en France et au Québec) et la théorie du récit (dossier « Actualités du récit », codirigé avec N. Xanthos, *Protée*, vol. 34,

n° 2-3, 2006). Il est directeur de la collection « Contemporanéités » aux éditions Nota bene et de la revue savante électronique *temps zéro. Revue d'étude des écritures contemporaines*.

### Serge Bouchardon

Agrégé de lettres modernes, chef de projet pendant six ans dans l'industrie du multimédia éducatif, Serge Bouchardon est actuellement maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université de technologie de Compiègne. Parmi ses champs de recherche : l'écriture interactive et multimédia, la création numérique. Son dernier ouvrage : *Littérature numérique : le récit interactif* (Hermès Science, 2009).

### Simon Brousseau

Simon Brousseau est étudiant au doctorat en études littéraires à l'Université du Québec à Montréal. Ses recherches portent sur les différentes tentatives de renouvellement des pratiques métafictionnelles dans le roman contemporain et sur les questions relatives à l'ironie et à l'empathie que ces démarches impliquent. Auxiliaire de recherche au Laboratoire NT2 depuis 2005, il est également directeur adjoint de *Salon double* (Observatoire de la littérature contemporaine).

### Céline Bryon-Portet

Céline Bryon-Portet est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication et directrice de la communication à l'INP-ENSIACET (Institut national polytechnique – École nationale supérieure des ingénieurs en arts chimiques et technologiques), Université de Toulouse. Elle est également chercheuse au LERASS (Laboratoire d'études et de recherches appliquées en sciences sociales), EA 827. Spécialiste de la problématique liée à l'imaginaire, aux médiations symboliques et à l'innovation, l'auteure a publié de nombreux articles dans les revues *Nouveaux Actes Sémiotiques*, *Quaderni*, *Communication*, *Communication et Langages*, *Recherches en communication*, *Communication et Organisation*, *Les Enjeux de l'information et de la communication...*

**Jean Clément**

Professeur agrégé des lettres modernes et maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, Jean Clément s'est intéressé très tôt à la littérature numérique et à l'hypertexte littéraire qu'il a contribué à faire connaître, en France comme à l'étranger, à travers de nombreuses publications. En poste à l'Université de Paris VIII, il y a réalisé plusieurs cours sur l'hyperfiction, les approches hypertextuelles du texte littéraire, la poésie numérique et a pris la codirection du master « Création et édition numérique ». Il dirige l'équipe « Écritures et hypermédiation numériques » du laboratoire Paragraphe.

**Karoline Georges**

Artiste interdisciplinaire diplômée en cinéma/vidéo (Université du Québec à Chicoutimi) et en histoire de l'art (Université du Québec à Montréal), Karoline Georges explore les processus et concepts de sublimation et de transmutation par différents types d'intervention, de la performance à l'installation sonore urbaine. Elle a publié *La Mue de l'hermaphrodite* et *Ataraxie*. Ses travaux récents, des vidéopoèmes et courts métrages d'animation, dont *Programme d'entraînement à l'usage d'une conscience hygiénique* et *Repères*, intègrent la modélisation 3D, le *compositing* et l'image de synthèse. Elle siège depuis 2006 à la Commission consultative en littérature du Conseil des arts et des lettres du Québec.

**Bertrand Gervais**

Bertrand Gervais est directeur de *Figura*, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, ainsi que du NT2, le Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques. Il est professeur au Département d'études littéraires de l'Université du Québec à Montréal. Il s'intéresse au roman américain contemporain, aux nouvelles formes fictionnelles, de même qu'aux théories sur l'imaginaire et ses figures. Il a publié des essais sur la lecture, la littérature américaine et l'imaginaire, de même que des romans, récits et nouvelles. Ses plus récents titres : *L'Imaginaire de la fin. Temps, mots et signes* (Quartanier, 2009) ; *La Ligne brisée. Labyrinthe, oubli et violence. Logiques de l'imaginaire. Tome II* (Quartanier, 2008) ; *Figures, lectures. Logiques de l'imaginaire. Tome I* (Quartanier, 2007) ; et, du côté du roman, *Comme dans un film des frères Coen* (XYZ, 2010) ; *La Mort de J. R. Berger* (XYZ, 2009) ; *Le Maître du Château rouge* (XYZ, 2008) ; *L'Île des Pas perdus* (XYZ, 2007).

**Anaïs Guilet**

Anaïs Guilet est actuellement allocataire de recherche en deuxième année de doctorat. Sous la direction de Denis Mellier et de Bertrand Gervais, elle prépare une thèse en cotutelle entre l'Université de Poitiers (Laboratoire FoReLL) et l'Université du Québec à Montréal (Laboratoire NT2). Elle s'intéresse tout particulièrement à l'impact des nouvelles technologies sur la littérature contemporaine.

**Yan Rucar**

Yan Rucar a consacré sa thèse de doctorat à la littérature électronique dans ses rapports avec la notion de contrainte. Dans le cadre de cette recherche, il a étudié la transmédiatisation de textes contraints, ainsi que des œuvres génératives. L'un des aspects de cette entreprise consiste à observer la reprise de phénomènes textuels par les propriétés iconiques et dynamiques des œuvres électroniques.

**Alexandra Saemmer**

Alexandra Saemmer est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Paris VIII. Ses travaux de recherche portent actuellement sur une approche sémiotique et esthétique des écritures numériques, la lecture sur support électronique et la littérature numérique. Elle est auteure et co-éditeur d'ouvrages et d'articles consacrés aux écritures numériques et à la relation entre littérature contemporaine et arts : *Matières textuelles sur support numérique*, 2007 (monographie) ; *E-Formes 2 : Les Arts et littératures numériques au risque du jeu*, 2011 (collectif codirigé avec M. Maza) ; *E-Formes 1 : Écritures visuelles sur support numérique*, 2008 (collectif codirigé avec M. Maza), *Les Lectures de Marguerite Duras*, 2005 (collectif codirigé avec S. Patrice), *Duras et Musil*, 2002 (monographie).

# intermédialités

HISTOIRE ET THÉORIE DES ARTS, DES LETTRES ET DES TECHNIQUES

## rythmer/rhythmize

sous la direction de  
Michael Cowan et Laurent Guido



n° 16 (automne 2010)

Introduction

**Michael Cowan (McGill University)**  
**et Laurent Guido (Université de Lausanne)**

Broder les rythmes. À propos de la Tapisserie de Bayeux  
**Jean-Claude Schmitt (EHESS)**

Optique ou haptique :  
le rythme dans les études sur l'art au début du 20<sup>e</sup> siècle  
**Georg Vasold (Universität Wien)**

Les rythmes contagieux d'une danse noire : le cake-walk  
**Rae Beth Gordon (University of Connecticut)**

"Film-Symphonie vom Leben und Sterben der Blumen":  
Plant Rhythm and Time-Lapse Vision in *Das Blumenwunder*  
**Janelle Blankenship (University of Western Ontario)**

Le film comme « symphonie du monde » :  
l'universalité des gestes rythmiques dans *Melodie der Welt*  
et sa réception française  
**Laurent Guido (Université de Lausanne)**

"As Regarding Rhythm": Rhythm in Modern Poetry and Cinema  
**Sarah Keller (Colby College)**

L'art du *trompe-l'oreille* rythmique en musique  
**François-Xavier Féron (Ircam)**

Articulating the African Diaspora through Rhythm:  
Diatonic Patterns, Nested Looping Structures,  
and the Music of Steve Coleman  
**Jesse Stewart (Carleton University)**

Articulation et rythme  
Matière, pensée et création dans le discours  
**Lucie Bourassa (Université de Montréal)**

**Artiste invité/Guest Artist**

Les rythmes du désir filmique chez Gustav Deutsch  
**Michael Cowan (McGill University)**

FILM IST. a girl & a gun  
**Gustav Deutsch**

**Hors dossier/Miscellaneous**

Intermédialité : ressemblances de famille  
**Éric Méchoulan (Université de Montréal)**

**À paraître**

n° 17 Reproduire (printemps 2011)

**À consulter sur notre site**

Dossier électronique n° 5 Théâtraliser (2010)

**PROCHAIN NUMÉRO** (titre de travail)

Vol. 39, n° 2 : Bouddhisme et sémiotique.

**ANCIENS NUMÉROS DISPONIBLES**

• 1990, vol. 18, n° 1 : Rythmes; vol. 18, n° 2 : Discours : sémantiques et cognitions; vol. 18, n° 3 : La reproduction photographique comme signe. • 1991, vol. 19, n° 2 : Sémiotiques du quotidien; vol. 19, n° 3 : Le cinéma et les autres arts. • 1992, vol. 20, n° 1 : La transmission; vol. 20, n° 2 : Signes et gestes; vol. 20, n° 3 : Elle signe. • 1993, vol. 21, n° 1 : Schémas; vol. 21, n° 2 : Sémiotique de l'affect; vol. 21, n° 3 : Gestualités. • 1994, vol. 22, n° 1 : Représentations de l'Autre; vol. 22, n° 2 : Le lieu commun; vol. 22, n° 3 : Le faux. • 1995, vol. 23, n° 1 : La perception. Expressions et Interprétations; vol. 23, n° 2 : Style et sémosis; vol. 23, n° 3 : Répétitions esthétiques. • 1996, vol. 24, n° 1 : Rhétoriques du visible; vol. 24, n° 2 : Les interférences; vol. 24, n° 3 : Espaces du dehors. • 1997, vol. 25, n° 1 : Sémiotique des mémoires au cinéma; vol. 25, n° 2 : Musique et procès de sens; vol. 25, n° 3 : Lecture, traduction, culture. • 1998, vol. 26, n° 3 : Logique de l'icône. • 1999, vol. 27, n° 1 : La Mort de Molière et des autres; vol. 27, n° 2 : La Réception; vol. 27, n° 3 : L'Imaginaire de la fin. • 2000, vol. 28, n° 1 : Variations sur l'origine; vol. 28, n° 2 : Le Silence; vol. 28, n° 3 : Mélancolie entre les arts. • 2001, vol. 29, n° 1 : La Société des objets. Problèmes d'interobjectivité; vol. 29, n° 2 : Danse et Altérité; vol. 29, n° 3 : Iconoclastes : langue, arts, médias. • 2002, vol. 30, n° 1 : Les formes culturelles de la communication; vol. 30, n° 2 : Sémiologie et herméneutique du timbre-poste; vol. 30, n° 3 : Autour de Peirce : poésie et clinique. • 2003, vol. 31, n° 1 : La transposition générique; vol. 31, n° 2 : Cannes hors projections; vol. 31, n° 3 : Lumières. • 2004, vol. 32, n° 1 : Mémoire et médiations; vol. 32, n° 2 : L'archivage numérique : conditions, enjeux, effets; vol. 32, n° 3 : La rumeur. • 2005, vol. 33, n° 1 : L'allégorie visuelle; vol. 33, n° 2 : Le sens du parcours; vol. 33, n° 3 : Filiations. • 2006, vol. 34, n° 1 : Fortune et actualité de Du sens; vol. 34, n° 2-3 : Actualités du récit. Pratiques, théories, modèles. • 2007, vol. 35, n° 1 : Échos et résonances; vol. 35, n° 2 : Imaginaire des ruines; vol. 35, n° 3 : Poétiques de l'archive. • 2008, vol. 36, n° 1 : Le symbole : réflexions théoriques et enjeux contemporains; vol. 36, n° 2 : Éthique et sémiotique du sujet; vol. 36, n° 3 : Le titre des œuvres : accessoire, complément ou supplément. • 2009, vol. 37, n° 1 : Corps photographiques / corps politiques; vol. 37, n° 2 : Avec le génocide, l'indicible; vol. 37, n° 3 : Regards croisés sur les images scientifiques • 2010, vol. 38, n° 1 : Le Groupe  $\mu$  entre rhétorique et sémiotique. Archéologie et perspectives; vol. 38, n° 2 : Répétition et habitude dans les pratiques quotidiennes; vol. 38, n° 3 : Les concepts aux frontières du savoir contemporain. • 2011, vol. 39, n° 1 : Esthétiques numériques. Textes, structures, figures.

Coût pour les numéros de la revue PROTÉE (vol. 39, n° 1 • vol. 39, n° 2 | 2011)

NOM		<b>CANADA</b>	
		individu	24 \$
		étudiant	14 \$
		<small>(avec copie de la carte étudiante)</small>	
ADRESSE		institution	27 \$
		<b>ÉTATS-UNIS</b>	
		> DOLLARS CANADIENS	
CODE POSTAL	TÉLÉPHONE	individu	27 \$
		institution	38 \$
COURRIEL		<b>AUTRES</b>	
		> DOLLARS CANADIENS	
CHJOINT MON PAIEMENT DE _____ \$ PAYÉ PAR		individu	30 \$
<input type="radio"/> CHÈQUE	<input type="radio"/> MANDAT-POSTE (CANS)	institution	42 \$

Département des arts et lettres, Université du Québec à Chicoutimi | 555, boulevard de l'Univers té, Chicoutimi, Québec (Canada) G7H 2B1 • protee@uqac.ca • (418) 545-5011 (5396) • télécopieur (418) 545-5012

| www.uqac.ca/protee | hôtes : www.erudit.org; www.puq.quebec.ca |

Paiement par carte de crédit, s'adresser à la Sodep | www.sodep.qc.ca | info@sodep.qc.ca



## POLITIQUE ÉDITORIALE

**Protée** est une revue universitaire dans le champ diversifié de la sémiotique, définie comme science des signes, du langage et des discours. On y aborde des problèmes d'ordre théorique et pratique liés à l'explication, à la modélisation et à l'interprétation d'objets ou de phénomènes langagiers, textuels, symboliques et culturels, où se pose, de façon diverse, la question de la **signification**.

Les réflexions et les analyses peuvent prendre pour objet la langue, les textes, les œuvres d'art et les pratiques sociales et culturelles de toutes sortes et mettre à contribution les diverses approches sémiotiques développées dans le cadre des différentes sciences du langage et des signes : linguistique, théories littéraires, philosophie du langage, esthétique, théorie de l'art, théorie du cinéma et du théâtre, etc.

La revue met aussi en valeur les pratiques sémiotiques proprement dites, et fait ainsi une place importante à la production artistique. Chaque numéro reçoit la collaboration d'un ou de plusieurs artistes (peintre, sculpteur, graveur, dessinateur ou designer). *Les œuvres choisies doivent être inédites* et c'est à la revue qu'il incombe de faire le choix iconographique final. **Protée** fait le plus possible place à la production culturelle « périphérique » et aux contributions « régionales » à l'étude des thèmes choisis.

Chaque numéro de la revue se partage habituellement en deux sections : 1) un dossier thématique regroupant des articles abordant sous différents angles un même problème, 2) des documents et articles hors dossier et /ou des chroniques et points de vue critiques.

Les propositions de dossiers thématiques soumises au Comité de rédaction doivent présenter clairement le thème choisi, ses enjeux et ses objectifs, de même que sa pertinence par rapport à la politique éditoriale de la revue. Elles doivent être accompagnées pour la première évaluation de la liste des collaborateurs pressentis. La seconde évaluation des dossiers, faite un an avant la date présumée de publication, juge des modifications apportées, examine la liste des collaborations confirmées et établit une date définitive de parution. *Chaque dossier doit comprendre au moins six contributions inédites* (c'est-à-dire n'ayant jamais été publiées, en tout ou en partie, sous forme d'article ou au sein d'un livre), d'un maximum de 20 pages dactylographiées chacune, à raison de 25 lignes par page, et ne doit pas dépasser dix contributions. Le(s) responsable(s) dont le projet de dossier est accepté par le Comité de rédaction s'engage(nt), vis-à-vis de la revue, à respecter le projet soumis, à fournir un dossier similaire à celui qui a été proposé et accepté ainsi qu'à produire les documents pour la date convenue. En revanche la revue s'engage, vis-à-vis du ou des responsable(s), à fournir le soutien technique et logistique nécessaire à la réalisation du dossier et éventuellement à suggérer des collaborations soumises directement à la revue.

Les articles soumis sont envoyés anonymement à trois membres du Comité de lecture ou à des lecteurs spécialistes des questions traitées. Les auteurs sont avisés de la décision de publication ou des éventuelles modifications à apporter à leur texte dans les mois suivant la réception de leur article. Dans le cas d'un refus, l'avis est accompagné des raisons qui l'ont motivé. Les documents reçus ne sont retournés que s'ils sont accompagnés d'une enveloppe de retour dûment affranchie. Les auteurs sont tenus de respecter le protocole de rédaction.

## PROTOCOLE DE RÉDACTION

Les collaborateurs de **Protée** sont instamment priés

1. d'inscrire, sur la première page, en haut, le titre du texte ; de présenter celui-ci à double interligne (25 lignes par page) sans ajouter de blanc entre les paragraphes, sauf devant un intertitre ;
2. d'éviter les CAPITALES, petites ou grandes, ou le **caractère gras**, préférer *l'italique* ou encore les « guillemets français » pour accentuer ou signaler certains mots, par exemple les mots étrangers ;
3. de faire suivre les citations dans le corps du texte par la mention bibliographique « (auteur, année : page) » et de dresser les références bibliographiques à la fin de l'article – les références des citations ne doivent pas apparaître en note ;
4. de mettre en italique, dans les notes, le titre des livres, revues et journaux, et de mettre simplement entre guillemets les titres d'articles, de poèmes ou de chapitres de livres ;
5. de présenter, de la façon suivante, les références bibliographiques :  
Benveniste, É. [(1966) 1974] : « Formes nouvelles de la composition nominale », *BSL*, LXI-1, repris dans *Problèmes de linguistique générale*, tome 2, Paris, Gallimard, 163-176.  
Greimas, A.J. et J. Courtés [1979] : *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, tome 1, Paris, Hachette ;
6. de ne mettre les majuscules dans un titre d'ouvrage qu'au premier substantif et aux mots qui le précèdent ; de suivre les règles de M.-É. de Villers (*Multidictionnaire de la langue française*, Montréal, Québec Amérique, 2009) concernant les titres dans le corps du texte ;
7. de traduire en français, dans le corps du texte, les citations tirées de textes étrangers et de les faire suivre de la mention « (auteur, année : page ; notre traduction) » et d'un appel de note – dans la note, on placera l'original ;
8. de s'en tenir, quant au reste et pour l'essentiel, aux notes de contenu ;
9. de suivre les règles de la langue du texte pour les titres d'ouvrages étrangers ;
10. de placer les citations de plus de trois lignes en retrait à la ligne ;
11. de limiter leur texte à un maximum de vingt pages ;
12. d'expédier, le cas échéant, leur document sur support informatique (protee@uqac.ca) ; la revue utilise le texteur *Word* de Microsoft. Les documents préparés avec d'autres logiciels sont également acceptés, pourvu qu'ils soient sauvegardés sous format « DOC » ou « RTF » ;
13. de fournir, s'il y a lieu, les photos (noir et blanc) « bien contrastées » sur papier glacé 8 x 10 po (200 x 250 cm) ou les diapositives ou les images numérisées sous format TIFF ou JPEG (300 ppp). Ces images ne devront, en aucun cas, être puisées sur Internet et les collaborateurs devront s'assurer que les droits de reproduction ont été cédés, ou du moins fournir les noms des organismes qui représentent les artistes ;
14. d'annexer un résumé succinct, en français et en anglais, à leur texte, ainsi qu'une brève notice biographique.