



**HAL**  
open science

## Entre jeu et récit, les conditions de l'expérience esthétique dans les éditions numériques off-line

Gilles Rouffineau

► **To cite this version:**

Gilles Rouffineau. Entre jeu et récit, les conditions de l'expérience esthétique dans les éditions numériques off-line. Sciences de l'Homme et Société. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2006. Français. NNT: . tel-00627130

**HAL Id: tel-00627130**

**<https://theses.hal.science/tel-00627130>**

Submitted on 28 Sep 2011

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris I - Panthéon-Sorbonne

U.F.R. Arts plastiques & sciences de l'art

---

**Entre jeu et récit, les conditions de l'expérience esthétique  
dans les éditions numériques *off-line*.**

Thèse

Arts et sciences de l'art

**Gilles ROUFFINEAU**

**TOME I**

14 décembre 2006

Jury composé de :

Madame Anne-Marie DUGUET, Professeur à l'université Paris 1  
directrice de la thèse

Monsieur Jean-Louis BOISSIER, Professeur à l'université Paris 8

Monsieur Timothy MURRAY, Professeur à Cornell University - Ithaca (NY)

*À Anne, Alice et Louis,*

*... les techniques, produit de la pensée humaine,  
ont une vie qui échappe à l'humanité individuelle,  
chacun les prend au point où elles en sont et  
elles courent devant lui jusqu'à la génération suivante.*

André Leroi-Gourhan<sup>1</sup>

*Le nouveau n'est pas dans ce qui est dit  
mais dans l'événement de son retour.*

Michel Foucault<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> *Le fil du temps*, « L'illusion technologique » Paris, Fayard, 1983, p. 87.

<sup>2</sup> *L'ordre du discours*, Paris, Gallimard, 1971, p. 28.

INTRODUCTION .....	8
1- Du disque laser au cdrom d'auteur.....	11
2- Repères éditoriaux.....	12
3- Productions et réception : deux économies.....	18
4- Questions génériques.....	22
5- Régimes ludiques contre narrations.....	23
6- Les trois temps de l'expérimentation.....	26
7- Questions de méthode.....	27

## I/ Regarder, écouter, lire, pour apprendre ou pour jouer

<i>Prélude</i>	
[sedeYcm] : CD-ROM ou cédérom? .....	29
Chapitre 1/ OFF-LINE, REPÈRES .....	34
<i>Un nouveau support de mémoire externe</i> .....	35
1 - Élément technique, objet éditorial .....	39
<i>1984, conforme au Yellow Book: un produit industriel</i> .....	39
<i>1994, œuvre et promesse d'une expérience différée.....</i>	44
<i>2001, Les déceptions d'un média prometteur</i> .....	48
2 - État: hors connexion?.....	51
<i>Une sauvegarde pour le réseau</i> .....	51
<i>Une forme dérivée, adaptée du Net</i> .....	54
<i>De nouvelles distributions on-line</i> .....	58
<i>L'utopie des prolongements directs sur internet</i> .....	64
<i>Entre l'exposition et l'édition: le cdrom</i> .....	67
<i>Diverses formules éditoriales mixtes: vers un nouveau régime?...</i>	69
<i>Le bonus</i> .....	71
3 - Intentions éditoriales, instauration d'auteurs .....	75
« <i>De grands auteurs pour un public de choix</i> » .....	77
<i>Flammarion-Index+</i> .....	80
<i>De Syrinx à Dada Media</i> .....	83
<i>Gallimard multimédia</i> .....	85
<i>L'auteur multimédia et le style</i> .....	89
4 - Des éditions d'artistes .....	93
<i>Pour des artistes en résidences au ZKM</i> .....	93
<i>Programmer l'usage esthétiquement</i> .....	97
<i>Ellipsis: l'architecture comme guide</i> .....	102
<i>Digitalogue: design et programmation</i> .....	105
5 - Classer ou situer .....	110
<i>Entre film et essai: Beyond et Immemory</i> .....	111
<i>Quels critères de description?</i> .....	113
<i>Contact Zones: the Art of CD-Rom</i> .....	117

<i>Des taxinomies indésirables aux sémiophores.</i> .....	121
6 - Figures de l'utilisateur .....	125
<i>Lecteur-spectateur-auditeur</i> .....	126
<i>Visiteur-interacteur-opérateur</i> .....	129
<i>Exécutant-interprète-joueur</i> .....	132
<i>Wreader-spectateur</i> .....	135
<i>Machiniste et témoin</i> .....	141
<i>Utilisateur critique ?</i> .....	142
¶ Le projet critique.....	144
<i>Vers l'auteur ?</i> .....	145
<i>Auteur malgré tout ?</i> .....	149
<i>Interlude 1</i>	
V comme Versatile...? .....	153
Chapitre 2/ OFF-LINE, ARCHÉTYPES .....	159
1 - <i>The complete Maus</i> , Art Spiegelman (94) .....	162
<i>La mémoire à l'origine du livre.</i> .....	163
<i>L'exposition comme précurseur</i> .....	167
<i>Une adaptation multimédia</i> .....	169
<i>User-driven media, méta média</i> .....	172
2 - <i>Flying Letters</i> , John Maeda (96) .....	174
<i>Un jouet de programmeur</i> .....	175
<i>Contrôler le joueur.</i> .....	177
3 - <i>Beyond</i> , Zoe Beloff (96) .....	180
<i>Un monde mystérieux à explorer</i> .....	180
<i>Fragments, citations et parcours...</i> .....	184
<i>Un essai multimédia</i> .....	186
4 - <i>Outline</i> , Peter Downsbrough (98) .....	188
<i>Parmi livres et catalogues, un multiple d'artiste</i> .....	189
<i>Le curseur comme index</i> .....	192
<i>L'interface 3D en dix images</i> .....	193
<i>Post-édition</i> .....	196
5 - <i>Infinite CD for Unlimited Music</i> , Vincent Epplay & Antoine Schmitt (99).....	198
<i>Privé d'images et d'actions</i> .....	199
<i>Images sonores ad libitum</i> .....	200
<i>De la performance à l'édition, de la version web à la démo</i> .....	201
¶ Auteurs et programmeurs pour jouer et raconter .....	207
<i>Crédités au générique du livre</i> .....	210
<i>Les limites de l'induction</i> .....	212
<i>Interlude 2</i>	
Le corpus de CDroms dans une collection <i>quasi</i> imaginaire .....	216
<i>Collecter sans finalité pratique</i> .....	218
<i>Parmi les premiers sémiophores</i> .....	222

Chapitre 3/ ENTRE JEU(X) ET RÉCIT(S) .....	225
1 - Le jeu en théories .....	227
<i>Philosophies du jeu, un parcours dans l'histoire</i> .....	228
<i>Le jeu comme spéculation</i> .....	231
<i>Sociétés et jeux, une question de civilisation</i> .....	233
<i>Les jeux, le sacré et les hommes</i> .....	236
<i>Une sociologie des jeux</i> .....	239
<i>Jeu et structure, identité ou implication ?</i> .....	242
<i>Des jeux en anthropologie</i> .....	245
<i>Jeu et philosophie aujourd'hui, l'art en écho</i> .....	252
<i>La littérature et le jeu</i> .....	256
<i>Les jeux de la psychanalyse</i> .....	262
<i>Le jeu face à l'ordinateur</i> .....	269
2 - Récit donné, récit construit .....	271
<i>Les promesses de l'immersion</i> .....	272
<i>Histoire, narration, récit minimal</i> .....	276
<i>Des dynamiques narratives</i> .....	280
<i>Une structure indépendante et mobile</i> .....	284
<i>Récit au sens technique vs racontable</i> .....	286
<i>Raconter, forme pronomiale</i> .....	292
<i>Le Centre de gravité d'Homo narrans</i> .....	296
¶ - Jouer et raconter.....	300
<i>Affinités, similitudes structurelles</i> .....	301
<i>Irréductibilité temporelle</i> .....	305
<i>Convertibilité et régime de l'alternance</i> .....	309
<i>Interlude 3</i>	
MAC-PC Des contraintes éditoriales	
<i>Ordinateurs individuels, Mac et Windows</i> .....	316
<i>HyperCard, une application multimédia</i> .....	319
<i>Évolutions pénalisantes, versions, fréquences</i> .....	321

---

TOME 2

## II/ Appréhender, expérimenter, abandonner

Chapitre 4/ LES FORMES DE L'INVITATION .....	322
1 - Citation, ironie & archivage : <i>PrayStation</i> , Joshua Davis, 2001 .....	324
<i>Un projet paradoxal</i> .....	326
<i>À défaut d'interface graphique, une notice autobiographique</i> .....	327
2 - Du support protégé au discours implicite, l'adresse .....	329
<i>Un pacte avec l'auteur?</i> .....	330
<i>Comme des jeux de société</i> .....	332
3 - Les collections éditoriales .....	334
<i>CD Companion Series &amp; First Person</i> .....	335

> 5

<i>Des éditions du ZKM à Sydney, avec Jeffrey Shaw</i> .....	338
<i>Reactiv Books Series</i> .....	341
<i>Codex Series</i> .....	344
<i>Anarchive : pour une collection polymorphe</i> .....	346
<i>Les collections musicales d'Hyptique</i> .....	348
4 - Appareil titulaire et mentions textuelles .....	351
<i>Les évocations référentielles littéraires</i> .....	352
<i>L'univers de la technique, l'accent numérique</i> .....	355
<i>Verbes et noms d'action</i> .....	358
<i>Sous-titres</i> .....	358
<i>Mentions génériques</i> .....	361
<i>Désigner l'œuvre</i> .....	363
5 - Les objets singuliers .....	365
<i>Minimalisme : JODI</i> .....	365
<i>Un usage strictement indiciel de la photographie</i> .....	367
¶ - L'orientation des sémiophores .....	370
<i>Interlude 4</i>	
« Lisez-moi !, Read Me First ! » .....	373
Chapitre 5/ PRODUIRE LE RÉCIT AUX RISQUES DU JEU .....	384
1 - La suite du récit suspendue aux énigmes .....	386
<i>Du livre au cdrom, une indiscretion organisée</i> .....	386
<i>Sensible au souffle magique</i> .....	388
<i>L'identification au curseur</i> .....	390
<i>Index +, adaptations de la bande dessinée</i> .....	392
<i>Un récit radiophonique avec BD</i> .....	395
2 - Raconter : pourquoi, comment ?.....	398
<i>Un récit déjà écrit...</i> .....	398
<i>Rigueur historique, respect des identités</i> .....	399
<i>Sous le contrôle du temps</i> .....	401
3 - Cyberlittérature .....	404
<i>Revue francophone off-line : alire</i> .....	404
<i>La génération programmée avec humour.</i> .....	405
<i>Aux fondements de la cybernétique</i> .....	410
<i>Une littérature inadmissible ou conceptuelle?</i> .....	412
4 - Des jeux racontables .....	415
<i>Explorer l'image</i> .....	415
<i>Pour cinéphiles dilettantes</i> .....	420
<i>Un jeu conceptuel</i> .....	423
<i>Mis à nu par son arborescence même</i> .....	425
¶ Du récit raconté au jeu détourné.....	428



<i>Interlude 5</i>	
Le panorama, la question synoptique .....	432
<i>Panoptique, panoramique, QuickTime VR</i> .....	433
<i>Contre l'histoire de la perspective centrale</i> .....	435
<i>Plans et cartes pour comprendre et prévoir</i> .....	432
Chapitre 6/ LA RUPTURE .....	440
1- Fin de partie : sanctions ludo-narratives .....	441
- <i>Excusez-moi...</i> , - <i>Au revoir</i> .....	442
<i>La portée heuristique du graphe arborescent</i> .....	442
<i>Confidences, récits privés et affectifs</i> .....	445
<i>Suivre les pensées d'Alice</i> .....	447
<i>Le faux bug &amp; le break</i> .....	449
2 - EXIT-SORTIE, ou 🍏 Q .....	453
<i>Générique de fin</i> .....	453
<i>L'ennui</i> .....	454
¶ Subir ou anticiper la fin.....	458
<i>Interlude 6</i>	
La traversée homéodynamique.....	459
<i>La première cybernétique</i> .....	460
<i>Des perspectives scientifiques aux comparaisons littéraires</i> .....	461
<i>La seconde cybernétique</i> .....	463
¶ CODA/ ÉLOGE DU PLURIEL .....	466
<i>Jeu et récit : concepts -clés</i> .....	467
<i>Rappeler la thèse</i> .....	469
<i>Le devenir</i> .....	471
Table des illustrations .....	474
Index des cdroms consultés. ....	476
Index des noms propres .....	482
Index des notions .....	488
Bibliographie .....	490

## DOCUMENTS ANNEXES

### POST ÉDITIONS

*Outline*, Peter Downsbrough, 1998..... 500

### TRADUCTIONS

*PrayStation*, Joshua Davis, 2001..... 511

« Le Récit », article de l'*Encyclopedia of Narrative*, Routledge, 2004..... 519

*Rehearsal of Memory*, Read-Me, G. Harwood, 1996..... 533

« Est-il nécessaire de terminer ? », ISEA 2000, Paris 1, Charles H. Straub,  
Antoinette Lafarge, Grahame Weinbren..... 536

« Des livres sans frontières », Bob Stein, National Science Magazine, 2004..... 544

Permanent Flux, « Read-Me », 1999..... 547

### TRANSCRIPTIONS

Roland Barthes, Interviews avec Georges Charbonnier, France Culture,  
1967, 4<sup>e</sup> volet : « Roman actuel, problématique de la lecture » ..... 548

### NOTATIONS

*The Complete Maus*, A. Spiegelman, 1994, chapitres 1 à 3..... 555

### DOCUMENTS

« The teachings of Bob Stein », Amy Virshup, Wired magazine, 1996..... 557

*Contact Zones: The ART of CD-Rom*, Tim Murray, 1999..... 558

### READ-ME / Lisez-Moi

- *A Shadow in your Window*, J.M. Othoniel, 1999..... 577

- *Alphabet*, K. Pakovskà & Dada Media, 1998-1999..... 578

- *Artintact 4*, ZKM, 1997..... 579

- *Beyond*, Z. Beloff, 1997..... 580

- *Beyond V2.0*, Z. Beloff, 2000 ..... 581

- *Doors of Perception*, Mediamatic, 1994..... 583

- *Encyclopédie internationale des photographes*, M. & M. Auer, 1997..... 584

- *Flying Letters*, J. Maeda, 1996..... 585

- *Immemory*, Chris Marker, 1997..... 586

- *Let us play*, Coldcut, 1997..... 587

- <i>The Complete Maus</i> , A. Spiegelman, 1994.....	588
- <i>Missing System :Infinite CD for Unlimited Music</i> , V. Epplay & A. Schmitt.....	590
- <i>Outline</i> , Peter Downsbrough, 1998.....	591
- <i>Outline</i> printings, d'après <i>Outline</i> .....	592
- <i>Passagen</i> , G. Ellard & S. Johnstone.....	593
- <i>Permanent Flux</i> , Read-Me, de Balie, 1999.....	594/96
- <i>Rehearsal of Memory</i> , G. Harwood, 1996.....	597/99
- <i>Rewind</i> , Hexstatic, 2000.....	600
- Voyager Company, Read-Me <i>Puppet Motel</i> , Laurie Anderson, 1995-1997....	601

#### READONLYMEMORY.NET

- <i>Album secret de l'Oncle Ernest</i> , E. Viennot, .....	602
- <i>Encyclopédie internationale des photographes</i> , M. & M. Auer, 1997.....	602
- <i>K-Bo</i> , Domestic Funk Production, Organa, 1995-1998.....	603
- <i>PrayStation HD</i> , J. Davis, 2001.....	603
- <i>Puppet Motel</i> , L. Anderson, 1995-1997.....	604
- <i>Sigmund Freud</i> , U. Harr, E. Mineur, T. Panizza, P. Turtschi, 2000.....	604

## Introduction

Le souvenir lointain de la présentation d'une nouvelle forme de banque d'images photographiques par Marc Garanger conserve une intensité que seules produisent de possibles ruptures issues de la nouveauté. Il en reste l'impact que les événements marquants ont laissé. On dit aussi que la mémoire est fonction de l'oubli. Notre mémoire de cet événement n'échappe pas à cette imprécision pour être située, mais conserve la force d'une énigme ou d'une mutation à venir dans la pratique des images.

C'était sans doute après 1985, peut-être à l'occasion de la résidence du photographe à Valence. Il s'agit alors de la démonstration de ce nouveau support de stockage d'images, un disque irisé et réfléchissant lu par un laser contenant plus de cinquante mille images fixes. Le lecteur du disque permettait de retrouver et de consulter ces images sur un écran vidéo. On avait affaire à une sorte de magnétoscope de bonne qualité avec des fonctions de recherche et d'indexation. Si la date est imprécise, le lieu par contre reste bien présent dans cette mémoire, il s'agissait du CDDP, centre de documentation pédagogique du département. Ils ont tenu parfois le rôle des ECM aujourd'hui, les Espaces Culture & Multimédia répartis sur le territoire pour sensibiliser et permettre un accès démocratique aux nouvelles technologies. Ce

centre pédagogique dynamique présentait alors les moyens nouveaux en matière de technologie et de savoir, des livres-diapositives à l'audio-visuel, de la documentation aux ateliers de formation : filmage et montage vidéo. Dans ce cadre où sont interrogés et mis en pratique l'usage, la construction et la transmission de la connaissance, la présentation du prototype de l'édition de base de données photographique de M. Garanger prenait tout son sens.

#### *Du disque laser au CDrom d'auteur*

Ce photographe est connu pour avoir exposé et publié des images prises sous commandement militaire pendant la guerre d'Algérie. Entre 1960 et 62, en tant qu'appelé du contingent il participe, malgré lui, à des prises de vues pour établir des cartes nationales d'identité pour les habitants des villages et réalise alors la célèbre série de portraits dont le regard accusateur reste inoubliable. À l'insu de ses supérieurs, il réalise un travail d'auteur dans le cadre d'une commande dont il désapprouve les intentions et le contexte colonial. La publication du livre *Femmes algériennes 1960* par Claude Nori aux éditions Contrejour en 1982 témoigne de cette expérience violente que la situation de conflit armé impose, violence lisible dans les photographies de ces femmes qui vivent ordinairement voilées, au moins face à l'étranger. À partir de cette actualité, la démonstration évoquée présentait l'édition à venir de *Regard sur la planète*, ce disque Vidéo-Laser qui sera ensuite publié par Futur-Vision en 1988. L'année d'après, une version américaine sera adaptée en standard NTSC par une société de Santa Monica en Californie, The Voyager Company sous le titre *Regard for the Planet*.

Voir des photographies sur un écran de télévision ne semble pas un véritable progrès à l'amateur de la qualité des images argentiques tirées avec soin sur le papier photographique. Il faut renoncer à la texture, à la netteté, à la matérialité du support et trouver un intérêt dans la classification, la quantité des données, le jeu de l'organisation et du classement sur un seul support. La banque d'images organise, trie, confronte des images réduites, ima-

ges au second degré. Vignettes privées des qualités attribuées au support de papier baryté hérité du XIX<sup>e</sup> siècle et sans changements notables, au moins pour le noir et blanc après les années 1880, celles de l'instantané et du tirage argentique moderne. C'est dire que la démonstration vidéo-laser n'a pas suscité un intérêt esthétique évident, mais plutôt une interrogation sur les enjeux à venir de ces formes éditoriales. Coût élevé, distribution rare, elles ne semblaient concerner à l'époque que les agences de presse, pour le tri et la diffusion des images, les laboratoires professionnels, les bibliothèques dans leur rôle de conservation ou l'espace iconographique des médiathèques. Ou peut-être des institutions comme l'INA ? La vocation à l'archivage en était évident, mais le système peu accessible. Il n'était pas certain que ce disque nous concernerait directement, mais le déplacement de l'image induit par le support a été noté. Une autre photographie existait, dans sa forme vidéo, assez décevante par ses qualités et impressionnante par la quantité du stock. Ce jour-là, on avait vu dans une banque d'images, le nouveau fichier électronique d'un auteur.

Du souvenir de la démonstration, à la fois décisive comme écart et mitigée pour son impact immédiat, notre étude pourrait trouver déjà l'essentiel de ses éléments originaires. La rupture technologique apportée par le support de stockage annonce un changement de statut de l'objet photographique. Pas encore numérisée, mais seulement vidéographiée, l'image devient une fiche mise en mémoire et rapidement accessible. C'est la nouveauté technique. Il faudra un mode d'emploi à ces futurs supports. Cette nouveauté avait rencontré un projet engagé, elle construisait un regard documentaire d'auteur photographe. C'est l'enjeu artistique et politique. L'image change de matérialité, elle s'inscrit dans un temps et usage nouveau, délié immédiatement de l'objet et devenu signal électronique, lumineux, plus évanescent et plus mobile. Immatériel. L'enjeu éditorial devient déjà mondial avec cet éditeur étranger et se heurte à des standards techniques et industriels, des formats différents liés aux histoires techniques des pays concernés. Mais les

éditeurs partagent et souhaitent diffuser les mêmes désirs d'images. La question de l'usage documentaire et didactique est aussi présente en arrière-plan dans ce lieu pédagogique où se distribuent les formes de la connaissance aux formateurs et enseignants, à ceux qui doivent aider à les acquérir ou à les transmettre. Au début des années 90, les éditions numériques de CDroms sont le prolongement de ces premières éditions sur support de données vidéo-photographiques.

Dans ce contexte technique et éditorial, des auteurs d'images, des photographes mais aussi des dessinateurs, des critiques ou des musicologues, des musiciens et des artistes plasticiens vont percevoir l'opportunité de réaliser une ou des éditions numériques sur ce nouveau support dit *off-line*. Le terme apparaît à partir de 1995, lorsque le réseau internet, *on-line*, va commencer à rivaliser de plus en plus précisément avec ce qui avait émergé au départ sur le support du CDrom. Le monde de l'art va y trouver un support susceptible de diffuser les formes contemporaines de la création. La contrainte de l'exploration programmée d'un ensemble de données en images, comme les photographies de M. Garanger, aussi bien que de sons ou de textes prendra le nom de *multimédia*. Couplé à un ordinateur, la base de données de photographies, ou d'autres données, crée une réalité opératoire qui définit la place d'un utilisateur. Il doit agir pour engager l'actualisation de données dans les contraintes de la programmation. Cet utilisateur rencontre aussi une tendance plus large mise en évidence dans les années 90, l'intérêt dans le domaine de la création pour les processus plus que les produits. Cette tendance appartient déjà aux créateurs, elle sera dès lors partagée comme le lieu d'une expérimentation.

Nous souhaitons interroger le domaine restreint de l'édition numérique *off-line*, à partir de cette notion d'expérience. Elle n'est plus considérée exclusivement du côté de la production et du faire artistique, mais elle se déplace vers la réception, compliquant l'attitude et les attentes du spectateur par la portée et l'effet de ses actions. Ce déplacement est condensé dans un

terme marquant une invitation expresse et récurrente : l'exploration. Les titres de l'édition numérique s'offrent à l'épreuve de la découverte, ils n'existent qu'au prix d'une investigation.

Cette réalité pratique qui engage les actions de l'opérateur n'est pas réservée aux seules éditions artistiques sur CDroms, elle concerne aussi bien l'ensemble de l'édition numérique *off-line* et *on-line*. Dans ce domaine immense, nous avons choisi uniquement le premier, mais sans le limiter aux productions de l'art contemporain. Nous l'avons aussi ouvert à des éditions revendiquant une écriture et des partis pris d'auteurs. De l'expérience personnelle, lot commun de la situation initiale de l'artiste des années 90, à l'expérimentation espérée par l'utilisateur des projets sur supports numériques, une dynamique synchrone évoque, pour le public comme pour les créateurs, les contraintes de la *condition postmoderne*.

#### *Repères éditoriaux*

De quelles sources disposons-nous pour mener cette étude ? En premier lieu, des éditions numériques sur CDroms qui sont l'objet de notre étude. L'accès à ces titres ne se révèle pas immédiat, car le prêt public est peu répandu et la consultation sur place, possible à la Bibliothèque Nationale de France est mal commode et distante pour nous. Elle ne se prête pas à la familiarité répétée que les multiples consultations imposent. De plus les titres consultables ne sont pas encore très nombreux. Au cours de l'étude, nous avons plutôt fini par constituer une collection de titres personnels. Achetés, empruntés au centre de documentation de notre école<sup>1</sup> ou donnés par leurs auteurs, ces limitations pratiques seront un élément discuté pour définir le corpus dans cette collection qui dépasse maintenant la centaine de titres. À l'issue de ce travail, une quinzaine seulement fera l'objet d'une analyse détaillée.

Un des premiers titres à avoir suscité la curiosité et un vif intérêt est

---

<sup>1</sup> Cette collection personnelle a prolongé celle de la documentation de l'école des Beaux-Arts de Valence, initiée par des propositions d'achats depuis 1995.



une publication du ZKM de Karlsruhe intitulée Artintact. Associant le support disque à un véritable livre, le contenu des textes critiques nous a semblé essentiel. La direction de notre travail a trouvé là sa première motivation. Cette publication du nouveau Centre des Médias, dirigée par Jeffrey Shaw date de 1994. Elle contient trois travaux d'artistes présentés par des textes critiques : Jean-Louis Boissier, Eric Lanz et Bill Seaman. Les textes sont rédigés ou traduits en anglais et en allemand<sup>2</sup>. Un premier constat étrange concerne les auteurs francophones, ni le texte de Anne-Marie Duguet, ni celui de J.-L. Boissier ne seront publiés dans leur langue initiale. Une deuxième motivation tient à ce constat. Les publications sur le sujet sont rares en langue française. L'ensemble des 5 titres d'Artintact publiés en 2002 sous forme de DVDrom reprendra plus de 600 pages de texte en format numérique, ce qui montre l'importance que le ZKM, par son comité éditorial, accorde à cette dimension théorique. Leur traductions en français n'ont pas été prévues<sup>3</sup>.

Il nous a paru évident qu'il y a un manque de publications en langue française pour présenter les œuvres sur support numérique qui apparaissent au milieu des années 90. Parmi les publications qui vont en partie remplir cette attente, il faut citer < *compacts* >: le catalogue d'une exposition organisée dans le cadre des 4<sup>e</sup> Rencontres Arts Électroniques, en mai 1998 à Rennes<sup>4</sup>. Plus d'une vingtaine d'œuvres y sont commentées, comportant des reproductions et des textes critiques. Certaines œuvres appartiennent aux éditions allemandes Artintact, d'autres viennent d'Angleterre, des États-Unis, ou d'Australie. L'édition comprend deux titres publiés par le Centre Pompidou, *Immemory* de Chris Marker et *Just From Cynthia* d'Alberto Sorbelli. Cette publication dirigée par Bertrand Gauguet comprend les textes de trois artistes : Zoe Beloff, Graham Harwood et Chris Marker. Erkki Huhtamo, Michael Punt et B. Gauguet signent des textes théoriques. Nous avons détaillé avec précision toutes ces contributions car après la relative déception, qui tient à la langue, des textes d'Artintact, < *compacts* > sera pour nous le

<sup>2</sup> Signés par Dieter Daniels, Jean-Louis Boissier et Anne-Marie Duguet.

<sup>3</sup> Nous avons cherché un financement pour une co-production à cet effet, mais en vain.

<sup>4</sup> < *Compacts* >, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 1999.

premier ouvrage de référence praticable et beaucoup consulté<sup>5</sup>. Le sommaire nous confirme que ce domaine s'avère international et distant tout en constituant un réseau restreint d'auteurs et de moyens de productions éditoriaux.

Ces publications collectives sont issues de productions artistiques récentes, elles sont liées à des festivals ou des expositions d'art contemporain et se situent en continuité de l'installation, de l'art vidéo ou du cinéma expérimental. Le CDrom n'est pas seulement un nouveau support d'expression pour les artistes, mais aussi un média utilisé pour transmettre des œuvres. Cet autre questionnement sur le CDrom rencontre l'art dans son histoire, il prend l'art comme objet déjà constitué. La publication dirigée par Dominique Chateau et Bernard Darras en 1999 présente les deux aspects, mais développe surtout le champ du CDrom culturel artistique : *Arts et multimédia : l'œuvre d'art et sa reproduction à l'ère des médias interactifs*<sup>6</sup>. Il s'agit alors d'une autre perspective, celle du « CD-Rom sur l'art »<sup>7</sup>, ou « sur l'art et le Musée »<sup>8</sup>, dont l'inspiration marquée par le sous-titre en référence à Walter Benjamin dit bien l'enjeu. Situer les transformations produites par un média dans notre perception des œuvres et du monde. Mis à part celui de Jean-Pierre Balpe sur ses travaux, les textes renvoient à la théorie ou à l'histoire de l'art : la Fondation Barnes, Cézanne... On retiendra pour l'instant le programme du projet annoncé dans l'éditorial :

Il s'agit d'abord d'élever le CD-Rom sur l'art au rang d'objet de recherche aussi digne que les techniques plus anciennes de la reproduction (gravure, photographie, photogravure, cinéma, vidéo); mais il s'agit aussi d'espérer qu'un saut épistémologique permette de mieux comprendre le nouveau média, et d'en tirer autant que faire se peut des enseignements pratiques<sup>9</sup>.

Nous ne pouvons qu'abonder à ce projet de légitimation, quant à la gnité de l'objet d'étude, mais aussi étendre les apports attendus à d'autres

<sup>5</sup> La langue reste une question, car les traductions ne sont pas toujours très agréables.

<sup>6</sup> Publications de la Sorbonne.

<sup>7</sup> Sommaire, p. 3.

<sup>8</sup> *Ibidem.*, p. 3

<sup>9</sup> *Idem.*, p. 7.

catégories que celle du CDrom *sur* l'art, plus largement et différemment par la notion de CDrom d'auteur. Cette question sera l'objet d'une analyse détaillée, mais définit notre critère de choix : que les titres soient portés par un nom d'auteur. Le critère thématique de l'art comme contenu ou celui de l'artiste comme origine nous ont semblés trop restrictifs. Nous leur préférons donc celui d'auteur.

Un autre type de publications doit être cité pour ouvrir notre recherche, les critiques. Elles sont rares, mais celles de Raymond Bellour ont comptées. Concernant *Immemory*, il publie un texte riche et passionné<sup>10</sup>, défensif même, pour en faire comme il le dit lui-même dans la réédition de 1999, en sous-titre l'*Apologie de Chris Marker*<sup>11</sup>. Est-ce encore une position critique ? Nous voudrions bien souscrire à cet engouement et partager son plaisir pour *Immemory*. Le contenu s'y prête, la mémoire, l'auteur, les interrogations : « Comment quelqu'un en vient-il à se raconter ? ». Cette question de la narration réflexive, nous en ferons aussi une question centrale. *La jetée* est un film qui a compté pour nous, on voudrait l'apprécier, mais *Immemory* résiste à nous séduire. Surtout, quand on lit la défense superbe de R. Bellour, on ne voit pas le même CDrom que lui. « On peut rêver d'un virtuel "Immemory Two" <sup>12</sup> », dit-il. N'est ce pas ce que le critique a commencé à faire en anticipant un autre CDrom ou DVDrom et en disqualifiant notre jugement :

On se rendra mieux compte de cette tension entre-images à l'intérieur d'*Immemory* quand il y aura plus de séquences filmées<sup>13</sup>.

Si vous n'aimez pas Chris Marker, si vous n'avez pas en mémoire assez d'atomes de son œuvre protéiforme, si vous êtes ignorant du tour de force qui contraint un informaticien du dimanche à faire entrer toute sa mémoire du monde dans un espace insuffisant de mémoire réelle, si vous êtes insensible au côté Facteur Cheval de l'entreprise, si vous ne sentez pas le désir que Marker vous propose, fort de l'Immémoire de tous, d'aller grâce

<sup>10</sup> « Le livre, aller, retour », *Q'est-ce qu'une madeleine ? À propos du CD-ROM Immemory de Chris Marker*, Paris, Y. Gevaert/Centre G. Pompidou, 1997, pp. 65-107., repris dans *L'entre-image 2*, Paris, POL, 1999, pp. 335-362.

<sup>11</sup> *L'entre-image 2*, *op. cit.*, p. 335.

<sup>12</sup> *Idem.*, p. 347.

<sup>13</sup> *Idem.*, p. 355.

à lui vers votre propre Temps retrouvé, vous serez forcément injuste envers *Immemory*<sup>14</sup>.

Ce sera notre dernière motivation. Nous avons cherché des objets d'éditions tels que R. Bellour décrit *Immemory*, et que nous n'y trouvons pas. Ce très beau texte nous aura porté vers d'autres objets, dans l'édition d'auteur sur CDrom.

*Production et réception : deux économies...*

Issue des innovations techniques du numérique, l'édition de CDroms culturels et artistiques a connu un développement rapide qui semble aujourd'hui pour le moins problématique et sinon dans une phase de déclin, au moins dans une période de redéfinition par rapport aux autres modes d'édition numérique. Inaugurée par le disque laser, l'émergence de l'édition sur support à lecture optique date du milieu des années 80. Son essor fut incomparable aux États-Unis, alors qu'en France il est resté plus confidentiel. À l'encontre des prédictions les plus optimistes sur les effets de la révolution numérique des médias, le *off-line*, terme générique qui caractérisera ensuite ces nouveaux supports devenus digitaux, n'aurait-il pas rencontré ou satisfait les espoirs suscités ? La disparition d'un éditeur aussi important que Voyager Company, à la fin des années 90, le laisse supposer. Pourtant, avec plus de 70 titres en catalogue à la fin de son activité, l'éditeur new-yorkais fait figure, à juste titre, de pionnier et d'inventeur dans ce champ éditorial. Apparues une décennie plus tard, les tentatives européennes ne témoignent pas, aujourd'hui, d'un dynamisme très assuré. Excepté la revue *Artintact* du ZKM, à Karlsruhe, peu de collections ont réussi à imposer des partis pris éditoriaux lisibles, originaux et viables. Sur ce dernier point, *Artintact Komplet*, l'édition intégrale en DVDrom des cinq titres de la revue parus régulièrement entre 1994 et 1999, met un terme à cette collection en 2002. En moins d'une décennie, l'histoire de cette revue résume à elle seule la période de l'enthousiasme et celle de la maturité. Elle est entrée depuis dans une

---

<sup>14</sup> *Idem.*, p. 353.

phase de latence ou de redéfinition. La période actuelle marquerait-elle définitivement celle du désenchantement ? Cette interrogation sera le contexte de notre recherche. Inscrit dans des normes de productions industrielles, le projet éditorial doit rencontrer des motivations sensibles pour trouver un public. On partira d'une expérience personnelle lors de l'exposition d'installations numériques *Artifices 3* pour envisager notre rapport à l'édition *off-line*. L'expérience promise concerne justement la revue *Artintact* du ZKM, d'une œuvre : *Portrait N°1* de Luc Courchesne.

Déceptions ? S'il est encore difficile d'apporter une réponse optimiste et sans équivoque à cette interrogation, il est nécessaire d'examiner quelle place ces éditions numériques ont su trouver dans l'univers des publications. On évoque souvent la concurrence du réseau internet pour expliquer les difficultés des éditeurs dans ce champ éditorial, mais d'évidence les lois du marché de CDroms imposent des conclusions assez radicales : l'équation attendue dans une économie de marché atteint difficilement l'état d'équilibre. Le plus souvent, les recettes des ventes ne couvrent pas facilement les coûts de création, de production et de diffusion. Du côté de la création, la tendance s'oriente vers le partage de compétences sur le modèle du cinéma, multipliant du même coup l'intervention de spécialistes et aussi les coûts de production, et la diffusion est rendue problématique par la lisibilité incertaine de ces nouveaux objets. Par le même défaut de repérage, le lectorat se rapproche de plus en plus de celui du livre, loin du best-seller mais bien plutôt dans sa version la plus confidentielle. Critique, la situation peut se résumer en quelques mots, un poids financier élevé pour un public réduit. Pour modifier cet état de fait, deux compensations sont possibles : réduire les coûts ou augmenter les ventes. La seule alternative à ces considérations économiques élémentaires est de sortir des strictes contraintes de rentabilité de l'économie de marché et de ne pas se laisser enfermer dans la seule logique d'un auto-financement. En tout cas, la seule concurrence du réseau ne peut expliquer cette difficulté et au contraire, on verra comment les liens entre *on-line* et *off-line*

se sont tissés. Mémoires et sauvegarde, passages, complémentarités diverses, du réseau au CDrom des relations de dépendances mutuelles se sont aujourd'hui construites, mais quand même au détriment des éditions sur support dont l'économie reste complexe à maîtriser.

Notre propos ne sera pas de développer plus avant des stratégies éditoriales alternatives qui seraient, par exemple inspirées du mécénat ou de l'aide publique (fussent-elles gagnantes...), mais de considérer, dans ce contexte assez dysphorique, une autre économie à l'œuvre dans les productions numériques. En effet, malgré les tensions que l'on vient d'évoquer, au cours de la dernière décennie, des titres ont vu le jour, souvent portés par la volonté passionnée d'un éditeur ou d'un auteur, ou plutôt produit de leur rencontre qui est une condition nécessaire pour autoriser la publication d'un titre interactif. Même si l'accès n'en a pas toujours été facilité par un prix plutôt élevé, une distribution erratique et discontinue et des aspects techniques délicats à maîtriser pour l'utilisateur, des éditions sont encore disponibles, circulent dans des expositions, sont aussi objet de démonstration par leurs auteurs dans les festivals ou rencontres consacrés aux nouvelles technologies et malgré tout de nouvelles publications sont annoncées. S'il y a bien eu une production de CDroms d'auteurs, ce dont on ne peut plus douter, les revendications auctoriales des éditeurs ne s'imposent pas partout avec la même évidence. Différentes stratégies éditoriales seront de ce point de vue comparées pour leurs ambitions à défendre et assurer à partir du nom de leurs auteurs les garanties d'un label de qualité.

Auteurs donc, même si on doit presque parler au passé aujourd'hui de ces productions dont le regard des historiens des médias ou des critiques devront un jour redécouvrir les enjeux. Parmi ceux-ci, plus chanceux, les artistes du multimédia vont bénéficier des réseaux de l'art contemporain qui prolongent assez logiquement le cinéma expérimental, l'art vidéo ou l'installation.

Au-delà de cet aspect économique difficile, et même si les éditions numériques *off-line* sont aussi des biens de consommation culturelle, on ne saurait les réduire à cet aspect financier. Donc cette autre économie, subordonnée à la précédente, a pour mesure non la valeur marchande des objets mais la qualité de l'expérience qu'ils peuvent produire. Sans pouvoir les soustraire à ce premier aspect économique qui en conditionne l'existence, des titres sont susceptibles d'autres types d'investissements singuliers de la part de leurs lecteurs. Comment, en dépit des faiblesses éditoriales mentionnées, un auteur multimédia peut-il projeter l'éventualité d'une expérimentation satisfaisante, induire en échange de son travail un temps d'attention, d'exploration ? L'examen d'un certain nombre de CDroms nous a donné cette certitude : sur le fond de cette réalité marchande plutôt *déflationniste* se joue pourtant, fragile sans doute, une économie plus fantasmatique qui demande, pour être précisée, de considérer les états mentaux associés à leur expérimentation. Moteur ou mobile, la dynamique des actions postulées par les concepteurs de ces titres repose sur la qualité de projections imaginaires que l'utilisateur porte en l'à-venir des transformations, métamorphoses ou apparitions possibles. Pour cet utilisateur actif, croyances et désirs sont les forces de cette tension mise en mouvement, et l'économie affective, ou cognitive en est le ressort. Son esthétique tient à ce lieu : comprendre et agir.

Peut-on établir une typologie des genres représentés dans ce champ éditorial ? Une comparaison avec les médias existants est-elle réellement productive ? Des modes d'usages spécifiques se sont-ils imposés ? Enfin le cadre de référence de notre recherche devra préciser en quoi la présence de l'informatique, données et programmes, conditionne la conception et la réception de ces objets pour le lecteur. On hésite sur le nom à lui donner, lecteur mais il opère, il lit, il regarde encore mais il agit surtout en jouant parfois. De ces multiples facettes de l'utilisateur, faut-il en privilégier une seule ? S'il le fallait, laquelle serait la plus pertinente ? Il faudra adopter une position et répondre à cette question qui se pose dans l'écriture, à chaque

phrase, lorsqu'il faut décrire des actions et en désigner le sujet.

### *Questions génériques*

Tout d'abord, on a associé sans autres précisions les titres se réclamant de l'art et ceux d'une éventuelle et plus large appartenance au domaine culturel. Pour quitter cette alternative trop simple induite par l'usage des qualificatifs génériques courants : *artistiques* ou *culturels*, on a choisi de privilégier le terme d'auteur. Il faut commencer par leur faire la place qu'ils méritent, hors de toute approche théorique préalable, pour l'intérêt que la consultation et l'usage que leurs œuvres nous auront procurés. Notre projet critique s'engagera par l'examen de cinq titres de CDroms.

Le dessinateur Art Spiegelman, le programmeur John Maeda, les artistes Zoe Beloff et Peter Downsbrough enfin le duo Vincent Epplay et Antoine Schmitt ont été choisis sur ces critères esthétiques, fonctionnels et représentatifs. Ils couvrent des lieux géographiques différents, entre francophonie, langue et culture anglo-américaine. Leurs réalisations sont inscrites dans l'art contemporain ou la bande dessinée et du design à la musique. Enfin ils représentent aussi une période assez large dans ce domaine, cinq ans, soit 1994 pour le premier et 1999 pour les derniers. Ce seront cinq repères initiaux, repères d'orientation dans l'étude de ces objets éditoriaux.

Aucun d'entre eux n'est réductible à un strict usage fonctionnel et didactique, pas plus qu'ils ne se limitent à une quelconque forme de jeu. Même s'ils comportent des éléments de ces deux aspects. Ils appartiennent plutôt à une zone médiane, bordée par ces deux tendances génériques indiscutables qui nous serviront de bornes. Dictionnaires, encyclopédies ou catalogues d'un côté et jeux vidéo de l'autre. Ces limites, qui sont exclues, nous semblent à la fois représenter des tendances déclinées en genres parfaitement repérables et délimiter par gradation un espace où peuvent être situées toutes les autres éditions. Surtout, ils représentent deux partis pris distincts quant au rapport entretenu pour l'accès aux données. Associés à une base de



données riche, les premiers mettent en scène l'efficace de l'accès à des informations. Leur interface doit être un modèle de transparence, l'ergonomie règne en priorité et leur mode d'organisation est celui de l'archive : indexation, classification, lisibilité et repérage. Les jeux représentent une alternative radicale à cette approche puisque les données y sont moins importantes que les processus qui se vivent dans l'expérience même. L'enjeu en est la production d'événements et le moteur est la structure dynamique des actualisations temporelles dont les données proposent des figures constamment renouvelées. Il semble possible, à partir des titres de l'édition numérique *offline* que l'on a consultés d'émettre cette hypothèse : la conception des titres interactifs anticipe et scénarise les situations d'usage à partir des données disponibles et le jeu de leur actualisation. Les objets qui ont retenu notre attention appartiennent à cet intervalle, ni strictement réductibles à la mémoire à consulter et son systématisme, ni réduits à la forme ludique canonique de l'aventure, de l'espace à explorer, mais nourris et pensés par les auteurs puis les lecteurs en référence à ces deux types extrêmes. Associés à des contenus culturels ou un projet artistique, le jeu et l'information y seront présents dans des proportions et des relations variables qui conditionnent une première alternative dans l'attitude de réception. Dominante narrative ou dominante ludique. Les œuvres singulières, elles, tentent de se situer par des écarts sur cet arrière plan où oscillent les usages ludiques et fonctionnels induits par l'interface qui définit ainsi la place du lecteur.

#### *Régimes ludiques contre narrations*

La variété des ressources multimédias répond à une logique de la disponibilité, de l'éventuel qui autorise les combinaisons les plus dissemblables. Ainsi, héritant du livre et du film, le champ d'exploration sensible de l'édition numérique est celui du possible et de l'hétérogène. Au-delà de la description comparée des ressources sensibles, ces inscriptions nouvelles, multiformes, sont surtout dépendantes des actions des utilisateurs. Ainsi les

formes de reconfigurations sémiotiques qu'opère le numérique seront moins déterminantes que les concepts à partir desquels se structurent les attentes de ces nouveaux lecteurs. À ce point, deux figures nous semblent à la fois récurrentes et problématiques, celle du récit dans son devenir en récit interactif, et celle d'une forme de jeu qui ne serait pas réduite au genre qui a réussi à s'imposer sous la forme du jeu vidéo. Une approche plus théorique de ces notions s'impose. Le champ de l'anthropologie et de la sociologie du jeu définit l'horizon d'ouvrages classiques tels que *Homo ludens* et les textes de Roger Caillois. Nous ferons aussi une place aux rigoureuses analyses de Co-las Duflo qui croise le jeu et la philosophie. L'herméneutique de Hans-Georg Gadamer prend pour appui le jeu par de longs développements, nous en tirerons avec lui l'importance de la place du spectateur.

Mais l'apport décisif sera celui de la psychanalyse. Un jeu en cacherait-il un autre ? La langue française pourrait bien confondre des notions que d'autres cultures savent parfois distinguer. Pour le jeu, l'anglais dispose du mot *game*, alors qu'un autre aspect du jeu se révèle avec le *playing* auquel Donald Woods Winnicott a donné toute son importance. À partir de cette distinction, on évitera d'utiliser celui de *game-play*, devenu plaisir du jeu pour faire la différence entre jeu à tendance *game* et jeu à tendance *play*. La différence étant non pas l'absence ou la présence de règles, mais la nature de la règle. John Searle en propose une distinction convaincante.

Du côté du récit, une mise au point semble aussi nécessaire. Alors que les exemples de narrations interactives tardent à s'imposer jusqu'à rendre la notion générique incertaine voire de cacher une aporie, cette question semble néanmoins une préoccupation importante aux yeux des acteurs économiques du numérique. Régulièrement, l'industrie culturelle nous promet l'avènement du récit fictionnel interactif. Pourtant, issus de cette thématique débattue, parfois ressassée, les objets qui tentent de s'inscrire sous cette rubrique générique nous semblent encore assez peu convaincants.

Hors de ces perspectives qui semblent trouver dans l'immersion et la simulation 3D ou le jeu en réseau avec de multiples joueurs, jeu de rôle en ligne, le récit est placé au cœur de l'interrogation. Quelle est sa définition minimale ? Quelles sont les dynamiques narratives ? Les études littéraires qui ont dominé la narratologie seront les premiers repères théoriques. Le point crucial sera celui du récit en images. Sur ce point, deux positions seront considérées. Une plus rigoureuse, qui défend une position restrictive limitant l'usage du terme récit aux seules manifestations verbales, l'autre qui voit dans la pratique narrative des images l'occasion légitime de situer le récit au cinéma et dans les bandes dessinées. Dans cette opposition, on prendra parti pour le premier en cherchant à comprendre le second. Il faut alors tenir pour essentielle la définition d'un niveau pré-narratif, non verbal. La notion de *racontable* permet de sortir de cette tension entre deux positions théoriques.

Notre Centre de Gravité Narrative, comme le nomme Daniel Dennett serait le point de convergence, point d'équilibre fondé sur une propriété générale de l'esprit, celle de *se raconter*. Cette structure de pensée concerne la vie de tous les jours, comme les propriétés fondamentalement narratives de la compréhension. Ces analyses n'ambitionnent pas de résoudre les problèmes de la narration interactive, mais visent simplement à énoncer les liens entre jeu et récit tels qu'on peut les décrire dans les éditions qui nous intéressent.

De ces repères théoriques, on fera apparaître trois points essentiels de convergence. Entre jeux et récits existent des relations de similitudes structurelles sur le plan de la logique des actions. Mais un antagonisme temporel radical les sépare. Jouer et raconter sont deux points de vue inconciliables simultanément, il semble que les éditions programmées de CDroms d'auteurs tiennent leurs qualités esthétiques de la résolution de cette tension temporelle entre jeu et récit en privilégiant le mode de l'alternance. Jouable et racontable, joué et raconté : plusieurs combinaisons d'articulations disponibles justifient de considérer à nouveau d'autres éditions pour leurs qualités.

### *Les trois temps de l'expérimentation*

Après avoir tenté de préciser les conditions de l'expérience esthétique dans les éditions *off-line* à partir de cinq exemples, *The Complete Maus*, *Beyond*, *Flying Letters*, *Outline* et *Infinite CD for Unlimited Music*, une approche théorique des notions de jeu et de récit s'est imposée. La poursuite de ce projet critique s'est confronté à d'autres titres, selon leurs prétentions initiales plus marquées à raconter des histoires ou à proposer une expérience ludique. Cette dominante étant articulée avec sa complémentaire, elle est inversement proportionnelle. Jouer et raconter, inconciliables et complémentaires. Si toute expérience s'inscrit par définition dans un temps qui la détermine, l'expérience du numérique interactif se caractérise par une véritable expérimentation. Une expérience mise en acte et qui engage des effets de contrôle ou en donne l'impression. Puisque la question du temps mis en jeu dans cette relation esthétique est déterminante, les étapes de cette expérience couplées à des phases d'actions nous serviront successivement de repères : anticiper, expérimenter, terminer.

Le premier aspect concerne l'appréhension extérieure de l'objet éditorial déterminant la compréhension du contrat relationnel implicite proposé par l'auteur. Cette construction anticipée de l'expérience n'est pas négligeable, elle en oriente la réception. Ensuite vient l'acquisition des compétences requises pour engager et maintenir une activité ludique ou narrative satisfaisante. La figure de l'alternance relevée entre des phases narratives et des moments de jeu est alors fréquemment vérifiée.

Enfin la maîtrise ou l'effet subit des conditions de la rupture pour quitter le programme doit être évoquée. L'articulation entre les actions impliquées par la nature conversationnelle du CDrom et leur intégration à cette expérience nous semblent poser une question esthétique singulière. Elle ne s'annonce pas moins problématique que l'aspect strictement économique évoqué plus haut, en réalité ils sont probablement dans une relation d'étroite dépendance. En ce sens, les sentiments de déception ou de désorientation

qui accompagnent souvent les parcours de titres *off-line* seront des indices de modulation, des repères pour situer le degré d'adéquation entre nos attentes et ce qui nous est donné à éprouver et à comprendre à travers chaque édition. Une place à l'édition musicale a été réservée en clôture, car elle semble avoir une dynamique propre, et finalement assez étrangère à l'ensemble des conditions évoquées. La question du jeu y est constitutive et celle du récit presque étrangère.

#### *Questions de méthode*

Je m'étais donné une règle simple et arbitraire pour maîtriser le temps des parcours : passer une heure pour explorer chaque titre et considérer de nombreux CDroms. Cette idée n'a pas résisté à l'épreuve des faits. En une heure, avec la plupart des titres qui participent à cette étude, l'utilisateur commence à peine à mesurer comment ils fonctionnent, et bien souvent il en a exploré seulement une infime partie. Cette mesure étant elle-même difficile à évaluer, sauf lorsque des outils de visualisation synoptique existent. En pratique, les répétitions et retours produits par des récurrences constituent notre propre mémoire des parcours ou des lieux pratiqués. Elle demande parfois plusieurs jours, et gagne à être espacée de plusieurs semaines. Revoir par fragments, superposer ces fragments, les intégrer serait une des conditions coûteuse en temps, mais une condition impérative de la critique de CDroms. Se faire ses propres *remakes*.

Dans ce parcours, des questions secondaires ou annexes sous forme d'interludes ont été insérées entre les chapitres. Ils informent la lecture principale de notes plus ou moins développées ayant leur propre progression parallèle au texte. Nous avons tenté à la fois de les rendre autonomes et d'assurer une logique avec les textes qui les encadrent. Au début, la question de la graphie retenue CDrom est évoquée, alors que la recommandation officielle est *cdérom*. Le récent et rapide succès du support DVD-vidéo, dépla-

çant l'objet film et sa consommation privée. Ensuite la notion de collection ne peut pas être ignorée en lien avec l'idée d'un corpus. Celles des compatibilités qui conditionnent en pratique l'usage selon les plate-formes et les systèmes d'exploitations. L'alternative Mac/PC, qui n'est pas rien en pratique dans l'édition *off-line*. Nous avons découvert aussi l'importance des fichiers d'accompagnement, les « Read-Me » et leurs fonctions de notice ou de préface qui précède l'utilisation. Ensuite, la forme récurrente du panorama sous forme de *scroll* horizontal sera interrogée en lien avec les panorama du XX<sup>e</sup> et la question du point de vue. Enfin les questions de régulation et d'homéostasie sont situées dans leurs échos structuralistes, face à la question du jeu dans la littérature. On fait référence à l'homéostat d'Ashby qui eut un impact sur l'orientation de la cybernétique.

Par le jeu alterné des interludes, nous avons cherché à montrer une analogie avec l'alternance du jeu et du récit. À marquer l'importance des ruptures de rythmes. Nous y avons trouvé une propriété esthétique. Pour marquer l'écart de ton dans l'insertion de ces développements, une typographie italique sans sérifs a été choisie. Nous souhaitons que la lecture n'en soit pas gênée par cet écart visuel, mais au contraire relancée.

1<sup>e</sup> partie

Regarder, écouter, lire pour  
apprendre ou pour jouer

Chapitre 1  
Off-line, repères

*Les fichiers à perforations sont des machines à rassembler des souvenirs, elles agissent comme une mémoire cérébrale de capacité indéfinie, susceptible, au delà des moyens de la mémoire cérébrale humaine, de mettre chaque souvenir en corrélation avec tous les autres. Au delà de cette étape, il n'y a pour l'heure actuelle d'autre progrès que dans les proportions, car le "cerveau électronique", par des procédés différents et plus subtils, agit suivant les mêmes principes.*

André Leroi-Gourhan<sup>1</sup>

Aujourd'hui, sauf à adopter le point de vue d'un historien, on a quelque peine à imaginer que l'édition numérique et les CDroms furent initialement synonymes au moins pendant la première moitié de la décennie des années 90. Durant cette période, le *off-line*, dont le support sur disque optique s'était imposé après le règne des disquettes magnétiques pour ses qualités de fiabilité, de rapidité et de compacité, tout en étant économique, a succédé aux disques laser plus encombrants et plus coûteux. Il accédait alors plus

---

<sup>1</sup> André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole, T 2, La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1964, p. 74.



largement au registre de l'édition numérique. Le CDrom devenait, pour un temps, le standard de la distribution des logiciels ou programmes, aussi bien fonctionnels que culturels ou parfois artistiques. Progressivement concurrencé par le réseau internet au cours des années suivantes, ce support de données numériques semble aujourd'hui en passe d'être périmé, d'un côté par le format *web* du réseau internet pour toutes sortes de contenus audiovisuels, texte compris, et dépassé d'un autre côté par le DVD-vidéo, relais privilégié du cinéma. Actuellement, le web remplit de nombreuses fonctions d'éditions qui furent celles du CDrom, et l'industrie du film est face à ce nouvel objet éditorial complémentaire du spectacle de cinéma, la séance publique, objet qui permet l'usage privé du Home Cinéma: le DVD. Avec la raréfaction du CDrom, c'est donc un support physique qui bientôt s'éclipse dans la ronde changeante que produit l'obsolescence des formats technologiques<sup>2</sup>.

#### *Un nouveau support de mémoire externe*

Dans la perspective d'une histoire des supports, sur un temps court, l'évolution croissante des débits du réseau, le *on-line*, a fini par concurrencer sérieusement l'autre forme de distribution de données numériques sur support CD, tout comme sur une plus longue durée, celle des différentes phases techniques d'externalisation de la mémoire telles que A. Leroi-Gourhan les évoque dans le texte cité en exergue. Il se réfère alors à ces différentes phases de la transmission de programmes, comme mémoire collective: l'oral, l'écrit, les fiches, puis le couplage mécanographique (aujourd'hui oublié), et enfin la « sériation électronique »<sup>3</sup>. Si on remplit ces fiches non seulement de signes écrits, mais aussi d'images, de photographies, de vidéo et de phonogrammes, ou de toutes les formes de mémoires artificielles, devenues enregistrements optiques ou sonores au XIX<sup>e</sup> siècle, on a une description assez exacte des

<sup>2</sup> Pour une représentation graphique ironique et élégante de ces supports disparus, le collectif hollandais Experimental Jet Set a créé une galerie de silhouettes astucieuses: <http://experimentaljetset.nl/lostformats/01.html> [09/2006]

<sup>3</sup> *Le geste et la parole*, T 2, *op. cit.* p. 65.

ressources sémiotiques du multimédia aujourd'hui. Supports à agencer, empreintes ou rétentions "ternaires"<sup>4</sup> et programmes constituent ces nouvelles mémoires externes artificielles. Le CDrom en est la matérialisation la plus concrète.

Il est vrai qu'il faudra attendre les années 80 pour que les usages du numérique nous fassent douter que les processeurs et leurs applications, les dits *cerveaux électroniques* soient encore de simples versions améliorées de fichiers mécanographiques à perforations.<sup>5</sup> Mais pourtant, si on accepte la généralisation, l'essentiel est dit des conséquences de cette fragmentation par fiches<sup>6</sup> et de leur usage : « agencements multiples » et nécessaire « animation »<sup>7</sup>. Par la multiplicité des agencements, il s'agit des buts et des moyens différents dans lesquels les relations d'ordonnement possibles sont obtenues, on dirait maintenant selon quelles *rubriques* ou quels *liens*. Quant à l'activation, c'est la mise en action qui reste encore du ressort de l'opérateur, ses manipulations physiques de tri, de regroupement, on dirait encore de parcours et d'exploration. Ce sera le rôle du programme informatique d'autoriser, de limiter, ou de favoriser ces agencements.

Du fichier mécanographique à l'informatique, à un certain niveau de description, une filiation est conservée: d'une part des données et d'autre part un programme. À un autre niveau, le caractère pluriel des médias d'enregistrement, textes mais aussi images et sons renouvellent les formes de l'association sémiotique de l'audio-visuel et du cinéma ou du livre d'images.

Au-delà de ce fait technique qui concerne le support matériel et ses évolutions, le stockage et l'activation de données multimédias, les titres sont des objets de création, de publication et diffusion, qui proposent des expé-

<sup>4</sup> Selon la terminologie de Bernard Stiegler discutant les rétentions primaires et secondaires de Husserl, *La technique et le temps III : Le temps du cinéma et la question du mal être*, p. 40.

<sup>5</sup> Pourtant la comparaison aura agi durablement sur une des toutes premières applications multimédias, développée par Apple, *HyperCard* qui reprend le modèle du Rolodex, le fichier-annuaire de bureau circulaire, avec les mêmes cartes, empilées et une navigation par des liens entre ces différentes cartes.

<sup>6</sup> *Discretisation* dirait-on après Sylvain Auroux et Bernard Stiegler.

<sup>7</sup> *Le geste et la parole, II, op. cit.*, p. 73.

riences de réception. Ce domaine éditorial, qui émerge avec les années 90, ouvre une perspective culturelle qui rencontre et croise à la fois celles de la lecture, de la réception cinématographique, de l'appréciation musicale et du jeu.

Pour marquer les repères initiaux de notre recherche, l'attention à l'objet technique, à ses relations précises avec le système informatique qu'il suppose et le réseau avec lequel il rivalise ou qui le complète, cette attention doit être articulée avec des intentions éditoriales et auctoriales. Pour nous, l'intérêt de l'édition numérique a répondu au désir d'une expérience différée, à partir d'un contexte d'exposition, et plus précisément d'une installation de Luc Courchesne. Cette édition sera réalisée dans un numéro de la revue *Artintact* du ZKM<sup>8</sup> de Karlsruhe. Aussi on sera d'autant plus attentif à l'expression des déceptions formulées plus tard par le responsable éditorial de cette collection, Jeffrey Shaw, également directeur de l'Institut des Médias Visuels<sup>9</sup> de ce centre d'art en Allemagne.

Les relations que ces objets d'éditions dits *off-line* entretiennent avec le réseau seront évoquées dans leur complexité multiple: sauvegarde, adaptation, substitution, prolongements... Le lien si fréquent avec les installations artistique sera aussi précisé. Enfin le principe actuel de formes éditoriales hybrides, combinées avec le livre, associées au film ou en complément de la musique doit être reconnu comme une des réussites éditoriales et peut-être son avenir dans un contexte fragile, dispersé et assez peu lisible. C'est la question de l'éditeur et son rôle dans l'affirmation d'une qualité auctoriale qui est en jeu. Sur ce plan, le parcours du projet éditorial depuis un des pionniers américains, Voyager Company, jusqu'à ses prolongements en France sera jalonné par des étapes chez Flammarion, Syrinx, Dada Media et Gallimard. Lors du bilan final, pour répondre à cette capacité à instaurer des auteurs, on notera que la fiction semble produire un privilège constitutif là où d'autres formes, soumises à conditions, s'imposent plus difficilement.

---

<sup>8</sup> Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Centre pour l'art, les médias et les technologies.

<sup>9</sup> Institut für Bildmedien.

On pourrait nommer ces propriétés *style*, pour définir un usage esthétique de la programmation. Les conditions d'une reconnaissance artistique seront plus lisibles dans des contextes spécialisés de l'art que dans l'édition culturelle grand public, où la notion d'auteur multimédia n'est pas réellement reconnue. Parmi les éditions issues de centres d'art, le titre collectif du ZKM, *Hardware Software Artware*<sup>10</sup> nous semble particulièrement réussi pour mettre en scène le rôle du code informatique. Les titres anglais de la collection *electric art* supportés par un éditeur spécialisé en architecture, confirment le lien très direct d'une filiation possible avec les artistes de l'art vidéo. Ils montrent également les différences liées à l'univers numérique. Quant aux titres de John Maeda, leur singularité sera encore l'occasion de mesurer l'importance de la fonction du programmeur engagé ici dans une pratique d'auteur et de designer.

La recherche d'une typologie véritablement utilisable pour classer les éditions numériques se révèle délicate. Les exemples de ces organisations étudiés sont difficilement praticables et sans doute une polarité entre deux notions sera finalement suffisante à les situer. Pour nommer la place que les éditions de CDroms occupent dans l'ensemble de la culture on s'intéressera à la description proposée dans le champ historique définissant les diverses fonctions des objets visibles dans leur relation aux objets invisibles. Donnant une place à ces objets à l'intérieur d'une classification singulière, les différentes situations d'usage orientent autant de postures d'utilisateur. Il ne semble pas utile d'en privilégier certaines au détriment d'autres, mais plutôt d'en noter les glissements ou les successions.

Objets, œuvres, éditeurs, auteurs et artistes sont les acteurs de ce premier repérage. La forme, le style, l'aspect, le design et le programme en sont les opérateurs. Les années 90, le cadre temporel.

---

<sup>10</sup> Sous la direction éditoriale de Margaret Morse, conception Jeffrey Shaw et Annika Blunk, 1997.

## 1/ Élément technique, objet éditorial

Le passage de l'objet technique, de son invention avec ses déterminations industrielles et contraintes d'usages, à celui d'objet éditorial a lieu lorsque les promesses d'expériences et de production de sens de certains titres s'imposent. Mais le contexte technico-industriel dans lequel sont apparus les supports de stockages informatiques ne sont pas indifférents aux propriétés qui seront celles des éditions envisagées. Le *technocosme* environnant qui est notre nouveau milieu détermine l'arrivée, la mutation ou la disparition de ces formes et supports techniques qui relèvent en premier lieu de l'innovation et de la production industrielle. Pour la première fois dans l'histoire des médias, aucun nom de personne, d'inventeur ne peut être associé à celle de ce nouveau support, le CDrom. Il ne concrétise pas un désir individuel, mais résulte d'un projet industriel collectif et anonyme, définit *in vitro*.<sup>11</sup>

1984, conforme au Yellow Book<sup>12</sup>: un produit industriel

Y aurait-il quelque intérêt à consulter le *Yellow Book*, présenté en 1984 par les deux groupes industriels, Philips et Sony en complément du précédent *Red Book*<sup>13</sup> de 1982, le premier recueil de prescriptions techniques du CD digital audio ? Sans doute pas pour l'utilisateur ordinaire que nous sommes. Car ces livres contiennent les normes industrielles concernant la fabrication industrielle de supports audio-numériques puis multimédia. Ces normes visent à assurer la conformité des standards adoptés pour la diffusion

---

<sup>11</sup> Le premier magnétoSCOPE présenté en 1956 par la firme américaine Ampex est encore un projet d'inventeur, mais a lieu dans un cadre industriel. On lui associe le nom de Charles Ginsburg, directeur de recherche de la même firme qui répond à la demande de son directeur Alexander Poniatoff. Le CD-audio est justement présenté par les perdants du standard de la vidéo grand public, Philips et Sony contre JVC. Fini le temps des inventeurs.

<sup>12</sup> Littéralement *Livre Jaune*, ce titre lié à la couleur de sa couverture est consultable à travers les normes CEI éditées en 1995.

<http://isotc.iso.org/> [09/2006]

<sup>13</sup> Livre Rouge, ou norme CEI 908.

<http://isotc.iso.org/> [09/2006]

de la musique dans un premier temps, ensuite de l'informatique industrielle et domestique. Garantir la compatibilité est l'objectif des caractéristiques très précisément détaillées, dont l'utilisateur ordinaire espère, lui, observer naturellement et sans soucis, le fonctionnement correct. Alors, à quoi bon savoir que le CDrom doit être un disque de polycarbonate, d'épaisseur comprise entre 1,1 et 1,5 mm, de diamètre courant 12 cm (ou 8 dans sa version *mini*), comportant une couche réfléchissante, et un codage binaire par des micro-alvéoles profondes de 0,168  $\mu\text{m}$ , longues de 0,68  $\mu\text{m}$  et espacées de 1,6  $\mu\text{m}$  ? Pourquoi s'informer du type de laser infra-rouge susceptible de transformer ces séquences de creux et de bosses issus d'un déphasage d' $1/4$  de longueur d'onde précise selon une séquence audible après sa conversion en mode analogique ou en code lisible par un processeur informatique muni des programmes et des périphériques adaptés ? À quoi bon savoir que seules les données conformes au format ISO 9660 ou High-Sierra seront compatibles avec les ordinateurs Macintosh, Windows et Unix ? Que peut-on faire de ce savoir concernant la forme en spirale unique de ces données numériques, lues du centre vers la périphérie à vitesse linéaire constante ? Tant que ces informations restent des faits techniques actuels, ils se constituent en savoir technique, s'ils prennent « le sens temporel de son évolution; cette connaissance adéquate est la *culture technique*<sup>14</sup> », c'est elle que souhaite voir advenir Gilbert Simondon, en 1958<sup>15</sup>. Que peut nous apporter la culture technique des supports numériques d'informations à la lumière des conceptions philosophico-techniques de G. Simondon ?

Cette description générique du CD-audio ou du CDrom ne concerne pas le mélomane ou l'amateur d'œuvres numériques sur support, mais c'est un fragment de la norme du système technique et industriel implicite et sous-jacent. La conformité à la norme est une condition nécessaire au fonctionnement, elle décrit à minima les caractéristiques pratiques liées à l'usage, mais reste du registre de la fabrication physique de l'objet. Comment situer le

---

<sup>14</sup> Nous soulignons.

<sup>15</sup> *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1958, p 20.

CDrom dans son évolution d'objet technique et ainsi selon les vœux de G. Simondon, convertir ce savoir en culture ? Selon sa méthode et ses recommandations, en s'intéressant à la genèse de l'objet et aux étapes de son évolution, qu'il appelle dans le cas de la mécanologie qui est la science des machines, sa *concrétisation*. Selon ce philosophe, car avec G. Simondon il s'agit bien d'une philosophie des techniques, « L'objet technique est ce dont il y a la genèse spécifique procédant de l'abstrait au concret. »<sup>16</sup> Concernant la genèse, à n'en pas douter le CD-audio a pour « origine absolue »<sup>17</sup> le premier phonogramme. En est-il issu simplement comme le résultat d'une concrétisation ? À quel phonogramme fait-on référence ? Au choix, celui simplement décrit par Charles Cros en 1877 adressé à l'académie des sciences<sup>18</sup> ou celui produit vraisemblablement un peu plus tard par par Thomas Edison<sup>19</sup>. En tant que systèmes techniques, ils possèdent les mêmes degrés d'abstraction résumés par un principe écrit et schématisé pour le premier. Les imperfections du premier phonographe à gravure unique sur étain sont bien connues, ses défauts définissent les programmes de perfectionnements à venir: pérennité, fidélité, duplication. Il se dégrade et se détériore à l'usage, le son est à peine audible, il reste unique. Mais si le projet idéal décrit ou sa première réalisation ont tous deux en commun un « schème pur de fonctionnement »<sup>20</sup> : l'inscription d'un événement sonore sous forme de trace sur un support en vue de restitutions analogues futures, cette évolution ne peut être assimilée à une concrétisation<sup>21</sup>. Les médias ne sont pas seulement des machines, car ils comportent des signaux dont l'évolution qualitative est primordiale. La pensée de G. Simondon peut être l'objet d'une transposition, à la manière dont

---

<sup>16</sup> *Idem.*, p.40.

<sup>17</sup> *Idem.*, p.41.

<sup>18</sup> Rédigée le 16 avril, déposée le 30, la description du *paléophone* est intitulée : *Procédé d'enregistrement et de reproduction des phénomènes perçus par l'ouïe*. Elle précède les brevets d'Edison. Article *Disque*, Jean Thévenot, Universalis 6.0.

<sup>19</sup> Brevet du phonographe déposé le 19 décembre de la même année, agréée le 17 février 1878.

<sup>20</sup> *Du mode d'existence des objets techniques*, op. cit., p. 42.

<sup>21</sup> Les modèles opératoires sont ceux des moteurs et des machines, jusqu'à la lampe électronique, mais n'incluent pas les *machines* cybernétiques, même si la préface le rappelle, Simondon avait invité Norbert Wiener aux Rencontres de Royaumont en 1964. *Idem.*, p. III.

Yves Desforges amène, dans la postface à l'édition de 1989, d'autres orientations induites ou permises par le concept de concrétisation : miniaturisation, clôture, autonomie<sup>22</sup>. Pourrait-on ajouter ici pour le signal sonore, des notions qualitatives: fidélité, précision et reproductibilité, sans quitter une analyse interne pour des propriétés subjectives externes ? Il nous semble que oui, car ces propriétés du signal sont aussi mesurables et à placer au rang des performances et caractéristiques propres du système, avant d'être perçues. Ainsi, l'évolution par la numérisation et le rayon laser sont secondaires par rapport à l'effet obtenu, et s'il y a une continuité, elle est celle de l'*essence technique*<sup>23</sup> qui est la même depuis le phonogramme initial jusqu'au CD-audio: produire une rémanence analogique du son.

Comme évolution du disque CD-audio, le CDrom dérive à la fin de cette longue chaîne historique comme un état plus élaboré et divergent. Il résulte aussi du choix ancien entre rouleau et disque en faveur de ce dernier. Mais surtout s'éloigne après les deux évolutions notables, les deux sauts brusques caractéristiques des évolutions essentielles:<sup>24</sup> lecture optique à distance et numérisation du signal. Avec la première, l'absence de contact évite l'usure par frottements,<sup>25</sup> la seconde est d'abord responsable de la fidélité accrue du son puis de la polyvalence des signaux sonores en données, donc de leur calculabilité. Ainsi le CDrom que l'on connaît a hérité de ces propriétés: absence d'usure à l'usage, données numériques multiples et permanentes. Ce n'est pas le résultat d'une concrétisation, mais plutôt d'une complexification au moins d'une plus grande généralisation. Le terme de concrétisation, repris à G. Simondon s'applique à une mécanologie, science dont les exemples concernent justement les machines et la mécanique, du moteur thermique jus-

---

<sup>22</sup> Postface à l'édition, « Question vive n° 2 », p. 280.

<sup>23</sup> *Idem.*, p. 43.

<sup>24</sup> Opposées aux perfectionnement mineurs, ils s'agit de mutations, toujours discontinues selon Simondon, *op. cit.* p. 40.

<sup>25</sup> En contre partie, la durée de vie du CDrom ne peut être garantie que par le substrat en polycarbonate, dont la durée de vie est encore assez incertaine, mais ne dépasserait pas quelques décennies, ce qui est peu comparé au Glass master, le disque initial industriellement gravé sur verre avant la galvanisation des matrices en nickel pour le pressage des multiples de l'édition.



qu'à la diode électronique<sup>26</sup>.

Notre *Livre Jaune*, le document de normes, va au delà de ces propriétés physiques, il décrit les principes et les tolérances industrielles pour assurer la compatibilité de chaque disque sur les appareils de lecture. Seul ce niveau complexe, support + ordinateur, accède à l'individuation technique car il suggère un milieu associé à la fois naturel et technique.<sup>27</sup> En ce sens, le CDrom c'est pas à lui seul un véritable objet technique complet, mais l'élément d'un système qui inclut le lecteur, l'ordinateur, le programme et les périphériques. Mais le plus souvent, hors des contextes professionnels de production, l'utilisateur ne se soucie pas de cet aspect. Parce qu'il ne s'intéresse pas au produit mais à l'œuvre. Il nous importe de noter que pour Y. De-  
forge, en commentateur et digne héritier de la pensée de G. Simondon, ce qui différencie l'œuvre du produit, c'est l'investissement affectif. Ainsi il propose de distinguer dans l'ordre de la production:

...les processus qui se développent dans un espace de liberté, d'une façon erratique, le risque de perte d'orientation étant combattu par une intention, un dessein, un but, un projet - disons une dynamique affective dont sont porteurs les acteurs du processus (c'est ce que nous appellerons les processus originaux) et les processus qui se développent de bout en bout dans un univers déterministe suivant un enchaînement causal et dans lesquels toute intrusion de l'affectivité est perturbante.<sup>28</sup>

Après cette description sous l'aspect du produit, qui n'est pas indifférente à notre recherche mais n'en est qu'une condition première, nous nous intéresserons à des œuvres, à des résultats d'un investissement personnel, permises par des créations originales au sens de l'engagement affectif<sup>29</sup>. Dans le contexte d'une mécanologie ainsi étendue à partir de G. Simondon, le terme ne prend pas le risque de référer à une sensibilité trop romantique ni de verser dans la sensiblerie. Il marque la différence, dans les contextes technique et industriels entre productions rigides et conceptions souples, déter-

<sup>26</sup> Même cette dernière est décrite sur un plan physique : attraction-répulsion des électrons et des charges, modulation dans le passage de la diode à la triode et à la penthode. pp. 44-46.

<sup>27</sup> *Idem.*, p. 57-65.

<sup>28</sup> *L'œuvre et le produit*, Seyssel, Champ Vallon, 1990, p. 33.

<sup>29</sup> On dirait plutôt que cette intention est une pratique du *design*.

ministres et ouvertes et n'est pas sans évoquer autant les questions de design que celle de l'art. Disons des registres qui rencontrent ceux de la perception esthétique et de la sensibilité.

*1994, l'œuvre: promesse d'une expérience différée*

Si la question qui nous occupe est celle de l'édition d'œuvres sur support numérique, l'œuvre qui préexiste compte autant que l'édition à moins que l'édition et l'œuvre ne fassent qu'une. Cette alternative dessine une ligne de partage dont les contours pourraient se révéler moins nets qu'il n'y paraît à première vue en opposant des adaptations ou des versions éditoriales d'œuvres déjà existantes à des œuvres nouvelles, produites pour cet unique support. Dans cette nouvelle phase de repérage, nous nous proposons d'évoquer une origine, celle qui fut pour nous le point de départ de cette recherche.

Alors, il nous faut rappeler l'importante exposition d'art numérique, *Artifices 3*, qui s'est tenue en décembre 1994 à St Denis, tout près de Paris, sous la direction artistique de Jean-Louis Boissier. Si l'objectif était de faire une histoire des temps forts de l'art et des nouvelles techniques en France, il est fort probable que l'exposition *Electra* aurait pris cette place introductive. C'était en 1983, alors le Musée d'Art Moderne de la ville de Paris organisait, sous la direction de Frank Popper, une exposition essentielle. Mais ne l'ayant pas visitée, elle n'existe pour nous qu'à travers la mémoire du catalogue qui permet aujourd'hui d'en mesurer l'importance.<sup>30</sup> Il s'agit donc de partir d'une expérience personnelle. Elle eut lieu à l'occasion de cette présentation à *Artifices 3*, devant l'installation de Luc Courchesne, *Portrait n°1*. D'autres pièces présentes à *Artifices* auraient pu aussi légitimement prétendre au rôle de pièce fondatrice à nos yeux, mais la typographie mobile sur écran vidéo de Rainer Ganahl fut jugée sévèrement. Agnes Hegedüs

---

<sup>30</sup> La filiation est d'ailleurs assurée entre ces deux manifestations par l'invitation faite par les deux commissaires: Jean-Louis Boissier et Pierres Courcelles dès *Artifices 1* en 1990 à Frank Popper de présenter les « Antécédents à *Artifices* ». [http://www.ciren.org/artifice/artifices\\_1/popper.html](http://www.ciren.org/artifice/artifices_1/popper.html) [09/2006].

comme Laurent Mignonneau et Christa Sommerer nous ont séduits, malgré la 3D spectaculaire, par des dispositifs intelligents mais vite épuisés. De Cécile Le Prado, on a le souvenir d'un travail sonore subtil dont l'interactivité n'était, comme souvent pour les installations sonores, pas facile à établir par inférence. On est passé par méconnaissance à côté de l'intérêt de la base de donnée de Claude Gaçon dont la poésie reste évidente. La dimension autobiographique de George Legrady nous a intéressé, mais le lieu ne se prêtait pas à cette visite intimiste. La documentation de l'expérience de Masaki Fujihata semblait un peu complexe et résolument trop *high-tech*. La simulation de Maurice Benayoun fut perçue comme sacrifiant au spectaculaire sur le mode de la 3D. On a tout oublié de l'arc en ciel de Chen Chih-cheng, quant au dispositif au tableau noir de Frank Fietzek, il était en panne. La dernière vidéo, celle d'Eric Lanz, face à l'entrée nous fit sourire, avec ses modes d'emplois ironiques façon *magasin de bricolage*, mais contre le mur, face aux 10 installations et 2 vidéos dont on vient de se souvenir, il y avait deux espaces plus surprenants dans une exposition: le «Laboratoire» et la «Bibliothèque». Sous formes de stations de travail ou de postes de consultations, des rangées d'ordinateurs étaient à la disposition du public. Le fait peut sembler banal aujourd'hui, pour nous qui sommes habitués à la prolifération des écrans, y compris dans les lieux d'exposition, mais il ne l'était pas autant à l'époque.

La pièce de L. Courchesne qui a retenu notre attention, ne présente pas les caractères visibles d'une œuvre de haute technologie numérique. Elle se présente comme un jeu d'illusion, c'est la mise en scène de l'apparition d'un spectre fantomatique. Dans une ambiance sombre, le reflet d'un visage sur une vitre inclinée produit l'illusion d'une présence diaphane, selon le trucage habituel au théâtre, avec une vitre sans tain. Pourtant, on l'apprendra plus tard, le jeu de séduction de Marie, l'actrice-speakerine<sup>31</sup> qui nous fait face et propose au spectateur d'entrer en dialogue avec elle par une série de questionnaires, résulte d'un lien élaboré entre un vidéodisque et un ordina-

---

<sup>31</sup> Le catalogue nous donne son nom d'actrice: Paule Ducharme, *Artifices 3 : Mise en mémoire/Accès à la mémoire*, St Denis, Direction des affaires culturelles, 1994, p. 21.

teur programmé. L'engagement dans les choix en QCM<sup>32</sup> s'oriente sur le mode conversationnel du tête à tête selon des codes sociaux adoptant le vouvoiement, signe d'une disponibilité courtoise, mais assez distante et ironique:

- Excusez-moi
- Puis-je vous poser une question ?
- Allez-y toujours, on verra bien.
- Qui êtes-vous ?
- Marie, et vous ?
- ...

En trois clics successifs sur certaines propositions favorables, on apprend le prénom de notre interlocutrice virtuelle. Dans l'environnement évoqué précédemment, riche en images de synthèses, le terme virtuel ne convient pas parfaitement, car l'image vidéographique impose une présence, une voix et un regard que renforce paradoxalement l'absence de support physique de projection. Visuellement la réussite de cette œuvre tient à ce premier effet de simulation. On fera l'hypothèse que l'intérêt de cette installation a été pour nous proprement *romanesque* parce qu'elle met en scène une image évidente du désir. Mais non pas selon une relation directe, de soi à l'objet, ici malgré tout virtuel ou vidéo-programmé, mais qu'elle vient d'une médiation latérale que sont d'éventuels témoins de la scène de pseudo discussion. Il faut sans doute être observé avec envie et jalousie par des témoins présents et inactifs pour accéder à l'intensité doucement perverse de la situation. Une structure triangulaire se dessine, comme en témoigne l'image<sup>33</sup>: le visage-fantôme, l'opérateur et le photographe dans le rôle de témoin réduisant l'opérateur au rôle de médiateur. C'est le désir possible du témoin, relayé, médiatisé par celui qui joue au dialogue fictif devant l'image qui compte le plus. Jeu triangulaire à la façon d'un champ/contre-champ au cinéma, dont amorce d'épaule permet la place d'un tiers. C'est aussi le triangle du désir évoqué par René Girard dans son analyse sur les jeux de la séduction indirecte en littérature, selon le type *romanesque* qui accepte et reconnaît des fi-

<sup>32</sup> Les Questionnaires à Choix Multiples des tests d'évaluations rapides.

<sup>33</sup> Planche 1.

gures de médiation alors que les autres romans, ceux qui « relèvent tous, plus ou moins directement de ce mensonge qu'est le désir spontané » trahissent un mode *romantique*<sup>34</sup>. Mais le dialogue est fragile, il est suspendu à une interruption toujours possible qui survient brutalement. Lorsque Marie prend congé, toujours avec courtoisie, on se surprend à attribuer l'échec à une maladresse, un manque de tact, comme si quelque psychologie était en jeu. Si l'intérêt que l'on porte à ce dispositif s'arrêtait là, il aurait nourri une passion pour l'installation, mais c'est sans compter avec l'autre partie de l'exposition : la « Bibliothèque ».

Face aux dix installations, les deux autres sections sont organisées en consultations individuelles avec écrans posés sur des tables. Sur les postes de la section « Laboratoire », on pouvait apprécier des travaux de recherches actuelles en France, issus des départements arts plastiques d'université et d'écoles d'arts<sup>35</sup>. La section « Bibliothèque » comprenait, elle, presque une trentaine de titres publiés depuis un ou deux ans sur support CDrom. Le thème principal de cette exposition « Mise en mémoire/Accès à la mémoire » traversait ainsi diverses formes de mémoires entre ces trois modes, installations, expériences et œuvres ou produits publiés. Comme il est écrit dans la page web consacrée à cette section<sup>36</sup>, des liens très directs entre installation et édition unissent la projection interactive de George Legrady, *Anecdoted Archive From the Cold War* et les vidéos d'Eric Lanz *Les Outils 1* et les *Outils 2*. Pour ces deux artistes, le CDrom est déjà à la fois un support de stockage et un média d'édition. Même si elle ne figure pas dans la « Bibliothèque » sous la forme moins spectaculaire du petit écran de travail, l'archive autobiographique de G. Legrady est publiée en CDrom, tout comme une version vidéo des pièces de E. Lanz est présente sous forme interactive dans le premier numéro de la collection Artintact.

L'édition *off-line* est dans le même rapport à l'œuvre que le catalogue traditionnel le mieux construit, un pis aller précieux, une réduction magis-

<sup>34</sup> *Mensonge romantique et vérité romanesque*, Paris, Hachette, 1961, p. 30.

<sup>35</sup> [http://www.ciren.org/artifice/artifices\\_3/lab03/index.html](http://www.ciren.org/artifice/artifices_3/lab03/index.html) [ 09/2006 ]

<sup>36</sup> Planche 2.

trale. Les images sont réduites, mais elles réactivent la mémoire et on peut y joindre des textes de réflexion, comme c'est le cas de cette revue du ZKM. Le programme, lui, ne subit pas de réduction s'il est adapté à des ordinateurs personnels. Il faut se rappeler que fin 1994, le support CDrom est un média émergent, l'ordinateur moins banal qu'aujourd'hui, on commence à parler sérieusement de *multimédia*,<sup>37</sup> mais les diffusions sont confidentielles et les coûteux lecteurs de CDrom sont encore des périphériques externes, donc optionnels. Pourtant lorsque le numéro 2 de la revue du ZKM, Artintact choisit de publier *Portrait N° 1* parmi ses 3 œuvres, l'idée qu'une nouvelle forme d'édition était là nous a semblé évidente malgré ces limitations. On a cherché avec hâte le distributeur pour la France, espérant que ces livres-CDroms anglais/allemands allaient nous offrir la possibilité d'une expérience différée et surtout renouvelée de cette installation. Le contexte individuel plus frontal, donc plus *romantique*, nous obligera à d'autres stratégies de parcours<sup>38</sup>.

#### *2001, les déceptions d'un média prometteur*

Après cette période initiale et quelques années sinon florissantes au moins riches d'expositions et de festivals où le multimédia sur CDrom se diffuse, une première constatation s'impose aujourd'hui. Au cours d'une décennie, les éditions *off-line* n'ont pas réellement acquis la visibilité claire et repérée d'un ensemble déterminant de nouvelles potentialités de création. Assurément, les CDroms sont perçus comme des supports physiques de stockages de données, représentés par les usages privés, et par ailleurs des titres de publications sont édités, mais leur capacité à susciter des œuvres reste bien souvent problématique et marginale. C'est moins souvent le caractère artistique et l'appréciation esthétique qui est considérée que l'intérêt didactique ou ludique qui prédomine. Vers quelles actions et quelles attitudes autres qu'une simple mémoire à réactiver ces objets pourraient-ils nous engager ? Quel type d'expérience serait en jeu ?

---

<sup>37</sup> Au moins en France et en Europe.

<sup>38</sup> Cf. Chapitre 6.

Le constat plutôt négatif évoqué est justement lisible dans le texte récent de présentation de Jeffrey Shaw, alors directeur de l'Institut des Médias Visuels du Centre des Arts et Médias, pour le DVD-rom (*.dis*) *Locations* faisant directement allusion à ces revues *Artintact* et la nouvelle collection monographique *ZKM digital arts editions*. En tant que responsable éditorial, il affirme que :

le CD-rom n'a pas parfaitement tenu les promesses qu'il a suscité à ses débuts, celles d'assurer une large diffusion des travaux interactifs. Des réseaux de distribution confidentiels et l'avènement du réseau Internet autorisant une diffusion instantanée et ouverte ont relégué le CD-rom d'art à un marché étroit de passionnés<sup>39</sup>.

Par contraste, et suscitant de nouveaux espoirs, le format présenté est, lui, promis à un bel avenir. Le DVDrom, doté de meilleures capacités et de performances supérieures, en phase avec les industries culturelles, devrait trouver une plus large audience... Ce qui est suggéré ici concerne essentiellement une affinité plus grande avec les données vidéos, stockage et débit, donc la possibilité d'investir le cinéma qualifié d'*interactif*. Là où le CDrom aurait échoué à relever un défi majeur, celui de la narration, le DVDrom autoriserait un couplage efficace entre les images animées et les actions du spectateur. Dans ce sens, et dans la même édition, le texte de Dennis Del Favero présente le projet *iiC\_inéma*<sup>40</sup>, initié à Melbourne, qui vise à développer un cinéma interactif *élargi*. Ce nouvel élan éditorial accompagne aussi le déplacement du centre de gravité éditorial basé au ZKM vers Sydney et Melbourne, lorsque J. Shaw, l'artiste australien, s'engage à Sydney après une résidence de 2 ans<sup>41</sup>.

Puisqu'on se sent concerné par ce « small market of enthusiasts », ( les inconditionnels du CDrom ), il nous est permis de douter de la perti-

---

<sup>39</sup> « CD-ROM did not realize its initial promise as a universal publication platform for interactive works of art. Limited distribution channels and advent of the Internet as a truly open and immediate dissemination modality relegated the art CD-ROM to a **small market of enthusiasts**. » (*.dis*) *location*, ZKM, 2001, p. 6.

<sup>40</sup> Le projet Cinéma interactif et immersif est supporté à Melbourne par l'ACMI, Australian Center for the Moving Image Cinemedia de Melbourne, interactive and immersive cinema)

<sup>41</sup> 39. infra, p. 214.

nence de cette dernière formulation optimiste attribuée à la fois à la capacité du support promis ainsi à « incarner la convergence entre l'industrie du divertissement et les produits culturels élaborés<sup>42</sup>. » On pourrait même avancer, à partir de ce constat plutôt désenchanté, une autre hypothèse initiale: les modes de lecture et d'usage des éditions numériques présentent une configuration encore incertaine. Si le bilan d'ensemble porte au pessimisme, la raison n'est pas non plus seulement du côté du manque narratif. Avec bientôt une dizaine d'années de recul, on peut considérer que les œuvres et titres sur CDrom n'ont pas facilement trouvé de logique économique éditoriale, ni délimité un terrain de création et que ces objets ne se sont pas imposés auprès d'un public. Le genre *culturel*, ou *CDrom d'auteur*, exception typiquement française qui s'origine portant du côté de Voyager Company entre Santa Monica et New-York, serait économiquement menacé, alors que dans l'ensemble de l'édition numérique la notion de « genre » elle-même est peu opérante. Hors du jeu vidéo et du mode encyclopédique-didactique qui occupent des positions bien repérées en termes d'usages, le ludo-éducatif recouvre un genre flou et mal défini, les travaux artistiques sont épars et peu d'éditeurs ont choisi d'investir cette activité à la rentabilité incertaine. Est-ce une question de protocoles de lectures, lesquels seraient aussi incertains ? Sans doute, car tout se passe comme si chaque titre devait à la fois inventer son mode d'emploi et contradictoirement dans une approche inventive et critique, des règles à transgresser. Par défaut de repères habituels, et même lorsque la volonté artistique est clairement revendiquée, on reste indécis sur le statut à donner à ces objets, à qualifier l'expérience qu'ils nous proposent. Souvent isolés, entretenant rarement des liens avec une collection qui donne l'image d'un projet éditorial transcendant les titres individuels, pourquoi n'ont-ils pas vraiment réussi à prouver leur singularité ? Faut-il insister sur la rivalité souvent évoquée ou les complémentarités entre médias sur support avec le réseau internet ?

---

<sup>42</sup> ( . *dis*) *location*, op. cit. p. 6. « In view of the DVD's greater storage and efficiency, as well as its ability to embody the digital convergence of the entertainment industry with cultural sophisticated products. »



## 2/ État : hors connexion ?

ON / OFF, *on-line*, *off-line* : l'opposition radicale entre ces deux termes amplifie la tension de l'alternative. Déjà, deux ans après l'exposition Artifices 3 dont on a longuement rappelé certains travaux, le réseau a modifié la donne. Dans la 4<sup>e</sup> et dernière version d'Artifices 4, en 1996, la part du *off-line* s'efface au profit des œuvres en réseau, le terme CDrom a presque disparu du catalogue. L'efficacité des termes anglo-américains qui se sont imposés, surtout chez les professionnels de l'édition dans ces années là, par cette dichotomie on / off ne doit pas induire trop rapidement l'idée d'une coupure complète et radicale. Au débit près, certains projets *off-line* sont maintenant accessibles à l'identique sur internet et inversement des sites sont édités sur CDrom. Mais, si l'on cherche à définir les avantages du support fixe, le temps de la consultation n'impose pas celui de la connexion, il n'est pas soumis aux aléas du réseau. Autre conséquence, fixé sur un support physique, l'objet impose sa présence et sa fragilité suppose des entourages protecteurs. Le disque compact, auparavant la disquette, sont accompagnés de boîtes, de pochettes, de livrets directement visibles et accessibles sans la médiation de l'ordinateur. Ces éléments physiques seront les premiers en contact avec l'utilisateur, ils précèdent l'actualisation informatique à venir. Ils sont le lieu d'informations textuelles, d'images ou de signes divers qui en orientent déjà l'usage, nous devons revenir sur ces signaux qui ont bien souvent valeur de consignes.

Devenus complémentaires sur le plan éditorial, les pratiques de publication en ligne sur le réseau internet et la fixation sur support physique forment un complexe de relations plutôt qu'une simple alternative exclusive.

### *Une sauvegarde pour le réseau*

On pourrait considérer certaines éditions sur support comme une forme directement dérivée du réseau, une simple sauvegarde du web. L'exemple le plus radical serait celui de la Documenta X, issu de l'exposition

à Kassel en 1997. Son titre sérigraphié sur le disque est justement *CD-rom version backup*<sup>43</sup>. L'intention est de restituer le plus fidèlement possible le site web développé pour l'occasion. Exposant pour la première fois dans l'histoire de cette manifestation des projets artistiques sur le Net, le CDrom complète le volumineux catalogue papier. Il est une archive, la sauvegarde disparue du site officiel [www.documenta.de](http://www.documenta.de) dans sa version de 1997. Visible probablement jusqu'à l'annonce de l'édition de 2002 dont l'actualité a imposé la mise à jour, il en reste une mémoire particulièrement fiable<sup>44</sup>.

Sauvegarder ses données professionnelles sans autre développement d'interface, et les inclure dans un boîtier *collector* et drôle, telle est le projet de Joshua Davis lorsqu'il publie PrayStation, en 2001. Le domaine initial [www.prystation.com](http://www.prystation.com) disparaît lui aussi en 2003, avant de devenir aujourd'hui un élément de vitrine, en sous-répertoire de son site personnel<sup>45</sup>. La rubrique */web* du menu */projets* contient maintenant, année par année de 1998 à 2005, une collection assez exhaustive des réalisations de ce designer-graphiste-codeur adepte du logiciel Flash et de son langage. Aujourd'hui le net comporte parfois sa propre archive, mais cette conscience n'était pas aussi affirmée en 2001, et l'objet publié suscite des interrogations qui seront approfondies plus en détail<sup>46</sup>. Limite et radical, mais source de déceptions, on considérera ce projet comme une démarche qui s'apparente à l'attitude d'artistes conceptuels.

De la même façon, et dans un registre graphique assez proche, *Dextro: A/ Turux-B*, au titre crypté et à la couverture minimale et anonyme, est une compilation de travaux en ligne depuis 1995 et jusqu'à la date récente de pu-

---

<sup>43</sup> Backup : procédure de sauvegarde des données.

<sup>44</sup> Les artistes ont été plus rapidement sensibles à la perte que produit la mise à jour des sites sans leurs archivages successifs. Lors de la rédaction de cette remarque, en septembre 2003, nous avons trouvé seulement un site miroir de ce site initial sur les pages de Vuk Cosic du Digital Media de Ljubljana en Slovénie : [www.ljudmila.org/~vuk/dx/](http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/) [09/2003]. Depuis, sur la page d'accueil de la *documenta*, des liens renvoient aussi à la version de l'édition 11 de 2002 également archivée avec l'annonce de la future *documenta* 12 en 2007 : [www.documenta.de](http://www.documenta.de) [07/2004]. En quelques années, une culture de l'archive s'est aussi développée sur le réseau.

<sup>45</sup> <http://joshuadavis.com> [09/2006]

<sup>46</sup> Cf. infra au chapitre 4, p. 322.

blication, 2003. Le sous-titre indique les deux adresses concernées: [www.dextro.org](http://www.dextro.org) et [www.turux.org](http://www.turux.org). Aujourd'hui, la seconde ne contient plus qu'une image fixe, par contre la première est à la fois la partie vivante du site, probablement mise à jour depuis la publication du titre, et le lien qui assure la distribution de cette archive sur support CDrom<sup>47</sup>. Moyennant 25 € et votre adresse envoyés à Baden en Autriche, vous recevez le CD dans une petite pochette cartonnée. Plus intéressant, le mode d'emploi rigoureux est en ligne, alors que le CD ne contient aucune indication pratique sous forme de notice ou fichier texte de type « Read-Me ». Entre ces deux supports, une véritable complémentarité suppose que l'utilisateur dispose d'un accès en ligne pour en faire l'acquisition postale et ensuite dispose du même accès comme conseil ou «service après vente». Derrière son titre énigmatique, de quoi s'agit-il ? Qualifier de psychédélique le type d'expérience qu'il nous propose n'est pas excessif. Des images abstraites, des recherches graphiques et typographiques ou sonores et la référence à des substances qui permettent d'obtenir des altérations de l'état de conscience confirment l'orientation revendiquée du projet<sup>48</sup>. Son auteur signe « Dextro<sup>49</sup> », est-ce un collectif ? La recherche sur quelques sites indique sa qualité: typographe, designer autrichien. Sur le site portail *abstractarium*,<sup>50</sup> les autres entrées confirment le genre: abstrait, algorithmique, génératif, high-tech et graphique, caractéristique d'une tendance picturale-abstraite, parfois revendiquée dans les pratiques du numérique programmé. Ces pratiques complexes du code sont souvent associées à la musique tendance *générative* ou *ambient* dont Brian Eno fut l'initiateur.

Ces trois exemples, *Documenta*, *Praystation* et *Dextro* s'incrivent différemment dans le domaine de l'art contemporain et du design, mais leurs éditions sur support assurent la même fonction : fixer et distribuer à partir

<sup>47</sup> <http://www.dextro.org> [09/2006]

<sup>48</sup> Cannabis et GHB auraient inspirés l'auteur du titre. (GHB: acide gamma-hydroxybutyrique, neurotransmetteur dont la synthèse est un toxique décontractant et sédatif, connu sous le nom de *drogue du viol* depuis les années 90.

<sup>49</sup> Le dextro est un appareil (sans doute la marque) qui sert à mesurer rapidement le taux de glycémie.

<sup>50</sup> <http://message.sk/abstractarium/turux/index.html> [09/2006]

d'une première publication en ligne une version *off-line* conforme.

*Une forme dérivée, adaptée du Net*

Proche de cette tendance, des éditions proviennent de recherches initiées en lignes, mais elles supposent une adaptation pour profiter du support CD. Ces titres sont souvent des adaptations liées aux contraintes du réseau des premiers temps, au début des années 90. Mettant à profit les capacités de stockage et de débit plus élevés que ceux du web,<sup>51</sup> l'opportunité éditoriale du CD-rom peut se révéler judicieuse, même si elle nécessite alors des transformations, celle-ci bénéficient du meilleur flux de données. Ainsi, concernant *Beyond*, peut-on lire sur le site de son auteur Zoe Beloff :

En 1995, Zoé a tout d'abord créé une série hebdomadaire de films au format QuickTime sur ce site web avant de l'adapter en CD-rom. Elle a bénéficié, pour le projet d'édition du CD-rom, des aides financières du New York State Council on the Arts, de l'Experimental Television Center et de Harvestworks Digital Media Arts.<sup>52</sup>

Conçu avec de nombreuses vidéos qui s'articulent à des panoramiques en QuickTime VR, ce projet suppose des poids de fichiers peu compatibles avec les vitesses d'accès en ligne les plus courantes au milieu des années 90. La version éditée profite des performances supérieures permises par le support optique. Elle tire également un parti poétique de la couverture du CD, et de l'image photographique qui y est reproduite, on y reviendra.

Du réseau au CDrom puis à l'installation, Simon Biggs défend un point de vue plus complexe :

*The Great Wall of China*<sup>53</sup> est constitué de plusieurs productions pa-

---

<sup>51</sup> Avant le haut débit que l'on connaît aujourd'hui.

<sup>52</sup> <http://www.zobeloff.com/main.html> [09/2003] :

« In 1995, Zoe started producing *Beyond* which began as a weekly QuickTime serial on this Web Site before transmuted into a CD-Rom. For the CD-Rom project she received grants from The New York State Council on the Arts, The Experimental Television Center and Harvestworks Digital Media Arts. »

Issus du CD, les extraits de *Beyond* qui sont visibles actuellement sur le site démontrent, grâce à un accès haut débit, les possibilités liées à l'évolution technique du réseau depuis cette date.

<sup>53</sup> *Electric Art 4*, London, Ellipsis, 1998.

rallèles sur des supports distincts tels qu'un site web (1995-96), un CD-rom accompagné d'un livret et de cartes (1997-99) et une installation interactive (1999)<sup>54</sup>.

Le projet excède chacune de ses diverses manifestations qui se déploient dans plusieurs supports et dans le temps. La séquence est intéressante: sur quatre ans plusieurs formes, des artefacts d'un même projet, s'adaptent sur trois modes différents et complémentaires.<sup>55</sup> Plus que le seul ressort thématique du texte de Franz Kafka *La Muraille de Chine*,<sup>56</sup> c'est bien une dimension spéculative et conceptuelle, un modèle théorique qui porte ainsi ces versions successives. *Across media*, le terme anglais employé par S. Biggs sur le site traduit cette tendance à investir des projets de manière transversale, *traversant les médias*, en adaptant chaque support à partir d'un même propos initial, non pas indifféremment, mais parallèlement. Le texte initial de la nouvelle de F. Kafka est segmenté mot à mot et stocké, ces unités linguistiques sont organisées en phrases cohérentes de manière dynamique. Lors du survol par la souris de certains mots, le générateur produit des séries rapides de mots se substituant à la même place. Ce générateur illustre de façon dynamique la fonction paradigmatique du langage au risque assumé de fragiliser la cohérence du syntagme. L'allusion linguistique est fondée par la revendication explicite de l'artiste, car la combinatoire suit les règles de la grammaire générative de Chomsky.<sup>57</sup> Leurs apparitions fugitives, mobiles et programmées mots à mots, et mis en page en paragraphes, produit un texte grammaticalement plutôt cohérent, mais visuellement entremêlé qui produit un brouillage graphique. Parfois la mise en forme d'écrans superposés en palimpsestes rend la lecture difficile. La générativité produit une texture graphique active, imprévisible et réactive qui semble plus ou moins

---

<sup>54</sup> <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/wall/wall.htm> [09/2003]

« The Great Wall of China is conceived for simultaneous realisation across media, including a Website (1995-96), a CD-ROM with portfolio of prints (1997-99) and an interactive installation (1999). »

<sup>55</sup> L'installation n'étant pas documentée sur le site actuel, on considérera les rapports entre le site et le CD.

<sup>56</sup> Nouvelle parue dans le livre du même nom, traduction Alexandre Vialatte et Jean Carrière, Paris, Gallimard, 1948 et 50, p. 134 à 169.

<sup>57</sup> Selon l'auteur.

aléatoire, mais des fragments sémantiques se constituent parfois. De la sorte, l'adaptation de la nouvelle est très libre, c'est même une relecture complète, et toujours différente. Elle puise dans le lexique de la nouvelle et utilise un mode de programmation dite par *objets*, celui qui est utilisé dans les jeux vidéo. Très schématiquement, au lieu de séparer les données et le programme, ce type de programmation attribue des propriétés de comportement aux objets et gère les relations et héritages de ces comportements. Ce qui permet une approche plus souple et non complète des actions, elle produit l'effet d'un milieu réactif<sup>58</sup>. À contrario, une programmation de type impératif doit envisager toutes les situations selon des conditions, et toutes les actions doivent être prévues. En langage par objets, les actions passent au second plan derrière les propriétés des classes d'objets et des objets.

La conception de *The Great Wall of China*, de S. Biggs est en quelque sorte analogue et cohérente avec ce type de logique, lorsqu'elle s'adapte à plusieurs supports. Aujourd'hui, avec une connexion haut débit et un temps de chargement rapide, il y a assez peu de différences entre la version web et le CDrom<sup>59</sup>. Les images sont justes un peu compressées ou simplifiées, mais la dynamique générative du texte est comparable. Il y a simplement quatre rubriques au lieu de sept sur le CD, et un espace de mise à jour, *Wall in Progress*<sup>60</sup> en ligne, compense ce manque par neuf modules complémentaires qui sont autant de variations génératives.

S'il ne revendique pas explicitement la *traversée des médias*<sup>61</sup>, Wax, le travail de David Blair les emprunte sans restrictions. De la vidéo à internet puis du CDrom au DVD-vidéo et enfin au très récent DVDrom, Wax dans ses différentes versions représente à lui seul l'histoire et l'évolution des vingt dernières années des supports d'images technologiques<sup>62</sup> ! D'une durée de 1

---

<sup>58</sup> Le langage *smalltalk* qui a permis de faire les premières interfaces graphiques des systèmes d'exploitation à menus déroulants et fenêtres fonctionne sur ce principe.

<sup>59</sup> Ce qui n'est pas surprenant puisque les fichiers au format Shockwave, léger et conçu pour le web, sont similaires aux formats Director pour CDrom.

<sup>60</sup> <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/wall/wallinprogress.htm> [09/2006]

<sup>61</sup> Across media.

<sup>62</sup> Ces informations viennent surtout de récents articles publiés sur son blog: <http://www.iath.virginia.edu/wax/waxblog/> [09/2006]

heure 25, ce long métrage se construit à partir de 1985 pour être distribué en 1991 en vidéo sous le titre *Wax ou la découverte de la télévision parmi les abeilles*.<sup>63</sup> L'argument introductif présent sur le site donne une assez bonne idée du fil narratif: « Au début de l'année 1914, un cinéaste spirite de la Société de l'Image Surnaturelle de Londres se joignit à l'expédition royale vers l'Antarctique. » C'est aussi la première phrase du film.

Le mode science-fiction aux inflexions loufoques et magiques se transforme progressivement en intrigue policière et fantastique d'où les allusions à la technique, aux guerres du XX<sup>e</sup> siècle et à la Genèse se télescopent dans l'état de conscience, restitué en récit, de l'apiculteur Jacob Hive-maker. Il est aussi le responsable des programmes de simulations de vol de missiles et une réincarnation sous le nom de Cain. Le récit est supporté par l'unique voix-off du héros, à qui la cohérence du film doit beaucoup. La nature des images est aussi variée que le sujet lui-même : de nombreux films d'archives, des plans en vues naturelles, des images de synthèses, de la simulation aérienne sont au service de cette fiction improbable. Supports variés donc, avec ce film interactif dont l'intrigue est non seulement dense, complexe et entrelacée d'incessants rebondissements, mais chapitrée avant la mode du DVD-vidéo en 43 séquences, ou segments, auxquels on accède directement. Au moins dans la version CD, à la différence du web où chaque séquence est chargée successivement. En 93, une version hypertextuelle est mise au point et opérationnelle pour une diffusion sur internet. Sans doute le premier film de cette durée sur le support<sup>64</sup>. Le mode élaboré de gestion de base de données éditables par l'utilisateur un temps disponible en ligne, sera ensuite abandonné faute de moyens<sup>65</sup>. Aujourd'hui, l'auteur a recours à une version plus simple avec laquelle il est plus autonome et fait surtout porter l'accent sur la qualité et les formats d'images. Une nouvelle version vient tout juste de remplacer celle qu'il considérait comme maladroite en 1999, à l'époque de

<sup>63</sup> *Wax or the discovery of television among the bees*, en anglais sous-titré en français.

<sup>64</sup> New York Times du 24 mai 1993, <http://jefferson.village.virginia.edu/wax/> [09/2006].

<sup>65</sup> C'est la version décrite par Peter Lunenfeld dans *The Digital Dialectique*, MIT, Cambridge-Massachusetts, 1999, pp. 14-16 et Annick Bureau, sur l'observatoire Léonardo: <http://www.olats.org/livresetudes/typinternet/php#Waxweb> [09/2006].

l'édition des CDroms<sup>66</sup>. Aujourd'hui, curieusement la fluidité et les temps d'accès de la vidéo sont très bien optimisés et la consultation est meilleure sur le net qu'avec le CDrom d'origine. Mais les modes de navigation dans le film restent fidèles aussi bien en ligne que sur support à un multifenêtrage complexe associé à des termes au début et fin de plans. Si on utilise les liens actifs dans les cadres vidéo, on a accès à ce récit à travers une véritable anatomie du film. Depuis le 25 juin 2006, le nouveau DVD-vidéo et DVDrom sont disponibles sur son site. Ce dernier remplace la dizaine de formats différents que D. Blair tenait à la vente : Mac/PC, haut et bas débit, le tout parfois en plusieurs langues, anglais, français et japonais<sup>67</sup> ! Ce n'est pas un hasard si Peter Lunenfeld se réfère en particulier à ce titre pour appuyer son texte *Unfinished Business. Des affaires sans fin* en effet, car il est surprenant qu'après plus de 20 ans ce projet vive encore à travers ses multiples déclinaisons qui rencontrent les techniques et leurs évolutions avec la même énergie. Cette attitude repose sans doute sur une réelle écoute et une culture des techniques, mais l'enjeu excède la simple tentation moderniste de l'exploration d'un médium pour lui-même.

L'évolution très sensible des conditions de visionnement en ligne a déplacé la situation des années 90. À ce moment, le luxe du débit était l'apanage du CDrom. Ce constat, qui rend depuis très peu de temps les parcours dans le film *Waxweb* plus agréables en ligne que sur une ancienne édition CD entraîne un effet d'inversion. Le réseau est devenu le lieu de diffusion, non pas au sens de vente en ligne, mais de réelle diffusion d'œuvres initialement sur support CD par internet.

#### *De nouvelles distributions on-line*

Un des premiers titres publié par Voyager Company est consacré à la photographie, il est actuellement consultable en ligne, presque à l'identique<sup>68</sup>.

---

<sup>66</sup> Le 4 mai 2006, utilisant QuickTime.

<sup>67</sup> Le DVDrom est la solution unique à ces divers objets.

<sup>68</sup> <http://zonezero.com/exposiciones/fotografos/fotografio/pag1.html>



*I Photograph to Remember*, de Pedro Meyer, est le récit autobiographique sous forme de témoignage personnel à partir des images prises au quotidien dans sa famille. On feuillette avec lui, en suivant ses commentaires en voix-off, un album de ses propres images photographiques prises alors que son père apprend qu'il souffre d'un cancer. Il est condamné à 6 semaines par les médecins. Malgré cette perspective tragique imminente, Pedro continue à photographier sans concession une agonie tendre et entourée d'amitié et d'affection. Cette période de sursis pour son père durera finalement 3 ans. Au-delà du vécu intense de ce témoignage, l'histoire de la publication de ce titre est à nouveau très riche d'expérience. Le site zerozero.com où le film d'une durée de 35 minutes peut être aujourd'hui facilement consulté est du à l'initiative de Pedro Meyer. Ce n'est pas l'un des moindres intérêts du web que d'offrir un espace éditorial connexe, et dans ce cas aussi bien documenté. En dessous du cadre de l'écran, un menu nous propose un lien vers la rubrique : « About this Work ». À Propos de ce travail, le titre de l'article est engagé, « ...quelques réflexions de fond <sup>69</sup> », on apprend que les réactions à ces images concernent souvent la situation intime, la surprise devant une telle proximité qui étonne les utilisateurs du CD ou les visiteurs du site. Pedro M. répond à cette remarque, dont l'évidence s'impose, que sa pratique quotidienne de l'image était la même auparavant, et que cette continuité lui a permis de faire ces images, pour nous si violentes, sans voyeurisme, mais par honnêteté. Plus intéressante à ce niveau, est la réaction réservée de Bob Stein, co-fondateur des éditions Voyager, à qui l'auteur doit l'existence du projet éditorial, face à cette initiative de mise en ligne. Pedro nous la rappelle, à partir d'un courrier privé:

Frankly, je ne suis pas très favorable au portage de IPTR<sup>70</sup> sur le web. Je trouve que ce transfert est une dégradation de l'original, non pas en ce qui concerne la qualité de l'image ou celle de la narration, mais quant à l'expérience du spectateur, qui est maintenant l'esclave des connexions internet et de la bande passante pour les publications. Je suis d'une génération qui aime bien encore "posséder" une copie chez lui comme sa pro-

<sup>69</sup> « ... some background thoughts ».

<sup>70</sup> Pour *I Photograph To Remember*.

priété intellectuelle. Je suppose que ça va changer dans la prochaine décennie, mais c'est comme ça que je le sens aujourd'hui<sup>71</sup>.

Ensuite, Pedro discute un argument, souvent exposé par B. Stein pour expliquer les difficultés économiques des CDroms: les coûts élevés des outils d'intégration et des spécialistes en programmation nécessaires pour mener à bien de tels projets numériques. Pour Pedro, le problème est mal posé. Il s'agit plutôt de savoir ce qui relève du support CD et ce qui convient bien au réseau. Il préfère des projet légers, de petit format, mis en œuvre par les photographes eux-mêmes sans complexité importante à mettre en œuvre. Pour lui, l'échec de la distribution matérielle des CDroms a été la principale difficulté de son échec commercial. En magasin on ne sait pas très bien où les mettre, avec les livres ou bien près des CD-audio ? En plus, les rayons spécialisés sont vite devenus un vrai champ de bataille lorsqu'il y a eu des milliers de titres de publiés, et les produits manquants sont difficilement réasortis, « sans parler de la question dans les autres pays, hors des États-Unis, où les problèmes de distribution étaient encore décuplés. »<sup>72</sup> Il note la simultanéité de l'explosion de sites de vente en ligne lorsque disparaissent les rayons de CDroms. Pedro Meyer a trouvé dans son site web la réponse à ces problèmes de diffusion insurmontables, de plus il prend une dimension communautaire en indexant des liens «amis», sur le principe du récit ou de la *nouvelle* photographique.<sup>73</sup> Selon lui, l'échec de Voyager est de ne pas avoir assez vite trouvé des formats adaptés au réseau et d'autres au CDrom, de ne pas avoir pensé ces deux supports en parallèle. Même s'il lui semble paradoxal de s'interroger sur des questions aussi futiles et pratiques, c'est la réalité d'un contexte technologique en mutation qui influe aussi les propos, qui les rends possibles, même s'ils sont plutôt sensibles et poétiques.

---

<sup>71</sup> Frankly I am not especially interested in the transit of IPTR from the CD ROM to web. I consider the move a degradation of the original, not the quality of the images or the narration, but the experience of the viewer, which is now in the thrall of Internet connections and bandwidth issues. I come from a generation, which still likes to "possess" local copies of its intellectual property. I presume that will change in the next decades, but it is the way I feel now.

<sup>72</sup> « Not to mention what happened in countries other than the United States, where the problems of distribution were exponentially worse. »

<sup>73</sup> Il parle sans doute de *small stories* au sens littéraire, pour *short stories*.

On ne peut contester la force de conviction de ses arguments et son analyse qui est très juste<sup>74</sup>, mais un aspect donne aussi raison à B. Stein. La version web est amputée de fonctionnalités majeures. À partir du CD, l'album est réellement visible selon 7 pages thématiques, comme une double page de livre, on peut donc choisir dans la séquence ou même l'image, alors que le site web transforme le projet en simple documentaire dans lequel on peut juste activer, vue par vue, selon les fonctions avant, arrière et stop. Cette version en ligne est un diaporama. Mais l'effet synoptique des séquences d'une quinzaine d'images, les doubles pages de l'album, bien que partiel sur l'ensemble des 100 photos qui composent le programme, est absent. On n'a pas les vues séquentielles, ni la possibilité d'écouter le commentaire isolé de chaque vue, ou d'agrandir simplement l'image, en plein écran. La lecture est continue ou suspendue sur le réseau. Cette différence est assez inexplicable, car il s'agit d'un fichier Director dont la version Shockwave permet une visualisation similaire en ligne. Ce qui confirme le point de vue de B. Stein. La question d'une compétence des outils influence aussi l'écriture, à moins que ces actions ne soient maintenant moins importantes pour P. Meyer qui finalement préfère un format filmique temporellement plus contraignant ? Cette hypothèse est renforcée par les autres fenêtres de photographes associés à ce site devenu une sorte de portail communautaire. La règle semble simplement d'associer une voix-off, un commentaire à des images personnelles, sans dispositif à activer.<sup>75</sup> Il nous semble, à la consultation, que la version en ligne est moins riche que la première forme, celle du CDrom, mais sa diffusion en est facilitée, c'est aussi évident. Entre le flux continu du récit oral sur le net et les libertés réglées de choix d'écoute et

---

<sup>74</sup> Notre propre exemplaire de IPTR a ainsi été trouvé récemment en ligne, d'occasion, sur amazon.com. Cette distribution en ligne par correspondance modifie radicalement les réseaux d'accès conventionnels et les diffuseurs. Avec une carte de paiement et une connexion web, on est à 10 jours de toutes les boutiques, de la Californie à New-York ou des exemplaires de CDroms d'occasion sont parfois disponibles. Notre CDthèque américaine y doit l'essentiel.

<sup>75</sup> Finalement, sous cette forme moins mobile, l'association entre les photographies et le témoignage, les intentions, le contexte des prises de vues ressemble à la série de films *Contacts*, produite et réalisée avec le Centre National de la Photographie réalisés à partir d'une idée de William Klein, en 1988.

de vision de l'édition *off-line*, deux partis pris éditoriaux sensiblement distincts s'affirment. Il y a tout lieu de penser que la première en date, sur support CDrom, doit à l'éditeur cette forme de *jeu* abandonné en suite par le photographe.

Une autre logique, une variante, de distribution en ligne est le téléchargement. Cette solution banale dans la culture logicielle n'est pas très courante dans le domaine du CDrom d'auteur, c'est même rarissime. Mais on peut noter celui de *Rehearsal of Memory*<sup>76</sup>, accessible gratuitement sur le site de Mongrel<sup>77</sup>, le collectif londonien auquel appartient Graham Harwood, l'auteur de cette publication. Ce travail est le résultat d'une résidence d'artiste, un atelier, mené dans le quartier médical d'une prison psychiatrique à Ashworth. Fidèle à l'état d'esprit de ce collectif qui s'intéresse aux aspects sociaux et politiques des médias numériques, l'auteur a cherché à rendre compte du rapport difficile que les détenus et malades entretiennent avec les technologies. Le résultat de ce travail social et artistique qui date de 1995, a été publié l'année suivante en CDrom et exposé en projection vidéo interactive dans de nombreux festivals et musées. Le distributeur du CD, qui a contribué à la production, est une structure de production et de diffusion de multiples et de livres d'artistes basée à Londres, Book Works.<sup>78</sup> Ce lieu de production qui vise à la diffusion de la culture artistique, en particulier par l'édition de qualité, a donc produit un objet assez sophistiqué. Une jaquette-chemise vert vif au format CD est découpée avec une fenêtre pour y ranger le disque dans une plan-carte de six plis. Le titre en relief par gravure à sec est à peine visible. Conforme aux productions du livre d'artiste, limité à 1000 exemplaires, le tout est à la fois assez élégant mais simple. Il vise sans doute à être collectionné. Mais il contient aussi un court texte du

---

<sup>76</sup> *Réminiscences* traduirait sans doute ce titre.

<sup>77</sup> <http://www.mongrelx.org/home/index.cgi?Download> [09/2006]

ou <http://www.mongrelx.org.uk/?q=downloads> [09/2006].

<sup>78</sup> <http://www.bookworks.org.uk/> Le lien dynamique du CDrom est [http://www.bookworks.org.uk/asp/detail.asp?uid=book\\_A6F577A9-7ADF-46B6-AC24-C54C5C0AC2CA&sub=past](http://www.bookworks.org.uk/asp/detail.asp?uid=book_A6F577A9-7ADF-46B6-AC24-C54C5C0AC2CA&sub=past) [09/2006] !

théoricien et critique Mathew Fuller: *Daydream believer: a user's view*<sup>79</sup> qui commente librement le projet R-O-M.<sup>80</sup> C'est tout ce qui peut manquer au fichier de 171 Mo qui est intégralement mis à disposition en téléchargement sur le site du collectif. Le plus curieux est que cette politique de mise à disposition soit déjà opérationnelle avant que le disque ne soit épuisé. Il faut sans doute y voir la volonté de se démarquer du milieu de l'art contemporain, et de l'ironie mordante dont sont capables les acteurs du collectif Mongrel. Récemment, ils ont simplement produit le détournement du logo d'une institution qui les avaient invités, la Tate à Londres.<sup>81</sup>

La dernière œuvre que l'on veut citer a aussi transité dans le sens CDrom/internet, il s'agit d'une favorite: *Portrait N° 1*. On peut même y ajouter le niveau précédent, celui de l'installation initiale, puis l'édition réduite sur CD dans Artintact jusqu'à la version *on-line*. Il aura encore fallu l'évolution des performances de ce réseau pour égaler les éditions de CDroms ou celle du disque laser d'où ce projet a été extrapolé. C'est la Fondation Langlois pour l'Art contemporain, au Québec, qui a hébergé cette version de l'édition en ligne.<sup>82</sup> Chaque action demande un temps de chargement, lié au débit, mais on peut dire que cela fonctionne plutôt bien. Il est surprenant de constater que l'image est à peine réduite, par contre, un détail du menu a été modifié. A la différence de la version publiée sur support, en ligne, on ne peut plus dire « Au revoir » dès le premier écran ! Cette fonction correspondait à la sortie du programme, vers la compilation du menu commun aux trois titres, et elle est inutile dans une fenêtre unique. Mais elle nous donnait un choix, une situation d'égalité qui, encore une fois, nous manque en ligne. Pouvoir nous aussi décider de l'issue de la conversation renforce l'enjeu de la seule chose qui nous questionne: tenir ou finir. Est-ce que ça va finir ? Quand est-ce que ça va finir ? Comment cela va-t-il finir ? Ces questions

---

<sup>79</sup> Littéralement: *Adeptes des rêveries: notes de l'utilisateur*.

<sup>80</sup> L'abréviation de Rehearsal of Memory utilisée par M. Fuller, est aussi celle de Read-Only-Memory, le support du CD.

<sup>81</sup> Uncomfortable Proximity Harwood@Mongrel 2000  
<http://www.tate.org.uk/netart/mongrel/> [09/2006]

<sup>82</sup> <http://www.fondation-langlois.org/Artintact2/> [09/2006]

sont celles du nouveau *suspens* de l'édition numérique interactive. Cette obsession de l'issue qui fait tenir l'expérience de cette œuvre, et vers laquelle elle est toute orientée et même thématifiée, il faudra y revenir.<sup>83</sup>

Trois exemples nous ont confirmé que le réseau prolonge et assure une diffusion à des œuvres dans des conditions que les supports matériels, les CDroms, ne lui ont pas donnés. Mais on a noté que de subtiles différences traduisent des manques. Ergonomie simplifiée pour l'album de photographie de P. Meyer, absence de l'ensemble protecteur particulièrement soigné et commenté pour l'expérience sociale en prison psychiatrique avec G. Harwood et variante apparemment mineure, mais essentielle de menu pour le dernier.

#### *L'utopie des prolongements directs sur internet*

En cherchant à éclairer les liens multiples entre le *On* et le *Off*, on a d'abord considéré une première orientation qui va du réseau sur le support: c'est la sauvegarde, puis à l'instant celle qui va en sens inverse, depuis le support jusqu'au réseau: l'adaptation ou la version web d'un CDrom antérieur. Une autre variation serait l'établissement d'une relation hybride, non plus le déplacement d'une forme avec les mutations mineures relevées, mais un mixage, une complémentarité, peut être inspirée des consoles de jeux sur CDrom avec accès simultané en ligne<sup>84</sup>.

Avec ces techniques que maîtrisent les fabricants de consoles et les éditeurs de jeux, des titres d'auteurs tentent aussi un véritable prolongement en ligne. Qu'il s'agisse de Chris Marker, proposant ses X-Plugs à partir d'*Immemory*, ou d'Antoni Muntadas qui invente, pour le premier numéro de la collection Anarchive, le néologisme « Interom », un *mix* ou mot-valise formé de Internet et de CD-rom, pour présenter son édition articulant support et réseau. Enfin *Puppet Motel* de Laurie Anderson, lui promet des vi-

<sup>83</sup> Cf supra. chapitre 6. p. 440.

<sup>84</sup> Pour mettre à jour, télécharger des patches ou jouer avec d'autres joueurs connectés simultanément en mode dit *multi-user*. C'est aussi le mode « Carnet Multimédia » mis en œuvre dans les CDroms didactiques distribués par Syrinx,

déos à télécharger sur le site de son éditeur américain Voyager pour enrichir les consultations de la Chambre Verte de son Motel<sup>85</sup>. Dans tous ces cas, la même volonté d'un prolongement sur le réseau est manifeste. La tentation d'une extension *on-line* permet à Raymond Bellour d'affirmer que l'œuvre de Chris Marker serait une « œuvre en mouvement ou plutôt en expansion, ce qui la rend difficilement qualifiable. On trouve sur un site Internet, déjà les "Marker X-Plugs" d'après une des huit zones du CD-ROM. »<sup>86</sup>. La description qu'il en fait est celle d'un « "Slide-Show", dont les 56 images légendées s'enchaînent à un rythme constant pendant 4 minutes environ.<sup>87</sup> » Si l'idée de ce prolongement est séduisante, cette extension ne semble pas avoir une portée essentielle pour la mémoire que Chris Marker souhaite nous faire partager. Actuellement, toute vérification est improbable, puisque l'adresse de ce site reste ignorée et par ailleurs aucun X-Plugs ne semble se trouver sur le net.

Les mêmes difficultés concernent la sortie en ligne imaginée à partir de *Muntadas: média, architecture, installations*, présenté comme on l'a dit, sous le néologisme d'*Interom*, un nouvel objet hybride directement relié sur le web. Le design de l'interface assume cette intention de relier le contenu local au réseau en lui attribuant toute la zone supérieure des strates de navigation.<sup>88</sup> Dans la bande bleue du haut de l'interface principale, un télescope devait assurer cette fonction de mise à jour. Cette appellation nouvelle engage le titre et représente sur l'interface le quart de l'image stratifiée en 4 couleurs par une composite récurrente: couverture, icône du dossier et interface. Cette part du projet qui fait signe devait être cruciale. Or seuls deux liens y sont actifs, un à droite pour sortir du programme, l'autre sur la coupole du télescope pour relier cette extension *on-line*, et donner sa vitalité au support

<sup>85</sup> « Enfin, Puppet Motel est relié au World Wide Web. Si vous disposez d'une connexion Internet directe (POP, SLIP, ou autre), ainsi qu'une copie de Netscape Navigator™, vous pouvez lancer Netscape directement de Puppet Motel. Il vous faudra, bien entendu, préparer votre ordinateur de façon à établir la connexion avant de commencer. » *Idem.*, « dossier Guide Puppet Motel. »

<sup>86</sup> *Qu'est-ce qu'une madeleine ? À propos du CD-ROM Immemory de Chris Marker*, « Le livre, aller, retour », Paris, Yves Gevaert Éditeur/Centre Georges Pompidou, 1997, p. 85.

<sup>87</sup> *Idem.*, note 35, p. 105.

<sup>88</sup> Planche 3.

fixe qui deviendrait le référent stable mais toujours complété et déplacé, enrichi. On ne peut que renouveler notre souhait de voir se réaliser ce principe, mais là encore, la solution est décevante. Après avoir lancé le navigateur Netscape, le lien pointe vers une adresse invalide.<sup>89</sup> Le niveau de répertoire a probablement été modifié sur le site d'accueil de l'université, à moins que les documents n'existent plus... Compte tenu des mobilités éditoriales en ligne, assurer la permanence d'une information à partir d'un CDrom est une gageure. Les contraintes sont telles que seul le site de l'éditeur du CDrom pourrait assurer une continuité, ici le CRECA, centre de recherche de l'université Paris 1 ou encore le Centre Pompidou qui en assure la coproduction. Sans compter sur les évolutions des sites dynamiques actuels qui rendent toutes les mémoires de liens fragiles, l'intention d'assurer une connexion externe est soumise à deux contrôles, le premier à l'édition du CD et l'autre sur l'arborescence actuelle et future du site. Cette déception n'est pas du tout anecdotique, car le concept d'hybridation reste un enjeu majeur pour l'artiste. Elle montre les limites pratiques éditoriales à ces couplages alors que A. Muntadas, en 2005, introduisait encore son séminaire au post-diplôme Metropolis de Barcelone, «Spaces of Memory» en revendiquant la notion d'hybridation.<sup>90</sup>

Quant à *Puppet Motel*, la version originale en anglais qui est plus précise, permet de comprendre la nature du problème que pose aujourd'hui l'accès à ces sources vidéos complémentaires: « Si vous êtes un surfeur du World Wide Web, vous pourrez télécharger des films dans l'espace du site de Voyager consacré à Laurie Anderson. »<sup>91</sup> Il est possible que des sources aient été disponibles, nous n'avons plus guère de moyens de le vérifier, car ce site est redirigé vers celui de *bringyourbrain*<sup>92</sup>, qui ne comprend plus de

<sup>89</sup> <http://www.univ-paris1.fr/hybridspaces> [ sans date de validité connue]. Seul un dossier appelé *hybrispace* situé au tout premier niveau du site de l'université de Paris 1 pourrait encore assurer le lien des exemplaires déjà édités. On peut même retrouver une autre adresse invalide qui fut sans doute redirigée pendant un temps: <http://www.panoramix.univ-paris1.fr/hybridspaces> retrouvée sur des listes de liens.

<sup>90</sup> <http://www.metropolis-bcn/html/031muntadas%2005.htm> [09/2006]

<sup>91</sup> « If you are a World Wide Web surfer, you will be able to download movies from Laurie Anderson's part of the Voyager site ([www.voyagerco.com](http://www.voyagerco.com)) »

<sup>92</sup> Le slogan de Voyager, devenu le site actuel: <http://www.bringyourbrain.com>. [09/2006]



lien vers l'auteur de ce CDrom épuisé.

Ces actualisations n'ont pas encore fait la preuve de leurs usages réels, loin de là, mais la volonté de ne pas se satisfaire du support limité du CDrom et de sa clôture matérielle est une préoccupation constante pour les acteurs de l'art numérique. Bien souvent, précédant l'édition ou la prolongeant c'est plutôt l'espace d'exposition sous la forme de l'installation qui se révèle le déploiement le plus efficace.

#### *Entre l'exposition et le catalogue: le CDrom*

Ne pas se limiter au contexte privé de la consultation et exposer cet aspect de la création numérique suppose une organisation qui présente les titres publiquement sur écran individuel ou sous forme d'installation ayant le plus souvent recours à la projection. L'installation individuelle monographique ou l'exposition collective imposent une scénographie, une mise en scène du lieu, musée ou galerie qui en propose l'expérimentation publique au spectateur.<sup>93</sup> Certains artistes conçoivent initialement cette présentation comme une forme possible de leur travail conciliant à la fois l'installation et l'édition numérique, ces deux formes qui présentent, dans des milieux différents, des similitudes quant aux principes d'explorations et de découvertes. Sans établir de hiérarchie, *An Anecdoted Archive from the Cold War* ou *Slippery Traces* de George Legrady sont à la fois des dispositifs interactifs utilisant la projection vidéo, et les titres de versions adaptées à l'édition sur CDrom. Passant du grand écran au moniteur de l'ordinateur personnel, peu d'écarts différencient ces deux états du même projet sinon l'élimination, dans le second, de certains documents récents, exclus à cause des droits de reproduction. Le premier est sorti un an après le premier montage de l'installation en 1993, le second est inclus dans le troisième numéro de la revue

---

<sup>93</sup> *Artifices 3*, op. cit., pp.6-9, et *Artifices 4, Langages en perspective*, St Denis, 1996, pp. 6-13. Cet aspect qui est particulièrement présent dans les différentes expositions *Artifices* présentées à St Denis est repris et illustré par son directeur artistique Jean-Louis Boissier. dans *La relation comme forme: l'interactivité en art*, Genève-Paris, Mamco-HEAA-Université Paris8, 2004, pp. 55-78.

Artintact éditée par le ZKM de Karlsruhe en 1996.

A partir des déclarations explicites des éditeurs, on peut comprendre comment le CDrom doit parfois son origine à un projet antérieur et en devient alors une forme dérivée, non plus du réseau cette fois mais de l'installation. C'est d'ailleurs la ligne éditoriale directrice des éditions Artintact. Au total, ce sont les 15 projets de publications répartis sur 5 numéros à raison de 3 artistes sur chaque numéro de la revue qui sont directement concernés par la mise en œuvre de ce principe de transposition de l'exposition-installation interactive vers un équivalent au moins acceptable sur CDrom. On reviendra plus loin en détail sur certains des projets publiés dans cette revue dont la rigueur formelle et éditoriale est à tout point de vue exemplaire.

Si la visibilité des éditions du ZKM a été et demeure à la hauteur des moyens importants dont dispose le centre et en particulier l'Institut des médias, d'autres projets ont suivi la même trajectoire. *Rehearsal of Memory* de Graham Harwood est également la projection du titre édité par Artec & Book Works à Londres en 1996 à moins que l'inverse aussi soit exact, que le fichier de l'installation sauvegardé sur CDrom soit devenu un multiple. L'origine est difficile à démêler, et finalement peu importe, puisque là encore, il peut s'agir dès le départ d'un projet pluri-médias ou *transmodal*. On se souvient que David Blair aussi pour *Waxweb*<sup>94</sup> ou Simon Biggs pour *The Great Wall of China*<sup>95</sup> indiquent avoir aussi présenté leurs éditions en public sous cette forme projetée. Il faudrait sans doute allonger la liste à l'ensemble des éditions de la collection Electric Art<sup>96</sup> de Londres à laquelle appartiennent aussi *Advent*, *Passagen*, et *Book of Shadows*.<sup>97</sup> Examiner le jeu des différences et variations subtiles liées à cette double forme demanderait une attention très individuelle, sinon elle ne peut donner lieu qu'à des généralités, car de la simple projection au dispositif complexe, chaque œuvre et même chaque occurrence de l'installation subit les variations propres à l'œuvre in-situ

---

<sup>94</sup> Cf. supra. p. 56.

<sup>95</sup> Cf. supra. p. 56.

<sup>96</sup> Coédité par Ellipsis et Film and Video Umbrella, Londres.

<sup>97</sup> On reviendra sur la question de la collection, chapitre 4, p. 334.

qui est dépendante d'un espace particulier.

L'installation d'origine peut aussi être associée ou donner lieu à une performance. Comme *Neuf jouets optiques*, neuf propositions sonores issues cette fois du spectacle de Karel Doing et Pierre Bastien, *Rotary Factory*, la 4<sup>e</sup> de couverture du CD est explicite: « *Neuf jouets optiques* est une installation d'images et de sons à transformer à son gré<sup>98</sup>. » Par stricte métonymie, de la performance au CD, il y a glissement pour faire de l'objet lui-même une installation. L'éditeur optimiste espère que certains aspects permettront de retrouver, transposer ou imaginer l'expérience originale du spectacle public dans le rapport privé et individuel qui caractérise le rapport à l'écran ! Pourquoi pas ? Ce titre édité en 1999 par les éditions Cactus à Caen ne manque pas d'intérêt. Il faudrait réserver à la question de la musique un chapitre entier, pour le comparer à d'autres objets musicaux.

*Diverses formules éditoriales mixtes: vers un nouveau régime ?*

Le rappel du projet de la revue Artintact peut encore ouvrir cette évocation de formules *off-line* composites. On verra le rôle tactique que Jeffrey Shaw a attribué au livre pour permettre une intrusion progressive du numérique par le jeu des continuités d'habitudes culturelles. Le montage matériel des éditions, couplage physique intime avec le livre et les apports de la culture théorique et critique, donne à cet ensemble une valeur historique. Sa dissolution dans l'édition DVD marque l'évolution technique et culturelle qui s'est opérée en quelques années. Dans *The Complete Artintact*, les 27 textes au complet, y compris les éditoriaux, représentent plus de 600 pages qui sont lisibles et imprimables au format pdf. Et le livre a disparu<sup>99</sup>. Caution in-

---

<sup>98</sup> Édité en 1999 par la Maison du Livre, de l'Image et du Son de Villeurbanne.

<sup>99</sup> Pour un francophone, l'édition bilingue produit une étrange situation. Deux textes français sont traduits en anglais et en allemand, à notre connaissance il n'ont pas été publiés dans leur langue ! « Two ways of Bookmaking » de J. L. Boissier et « L/Lanz » de Anne-Marie Duguet. Avant l'édition du DVD annoncée par le ZKM, nous avons proposé un projet de traductions pour disposer de ces textes et de l'ensemble des autres en français, Astrid Sommer contactée était disposée à intégrer cette variante dans l'édition, mais le ZKM lui, ne disposait pas de budget à cet effet. Malheureusement, nos tentatives pour alerter les partenaires publics et financer ce programme en France n'ont pas abouties.

utile et cette fois encombrante, l'ensemble est condensé dans un nouvel objet encore plus compact.

Pourtant la présence d'un ouvrage papier, souvent un livre, reste fréquente, mais prend une forme plus modeste, celle d'un livret. C'est encore le cas de la collection *Electric art*, sus-mentionnée, qui est composée de petits documents d'accompagnement agréables et sérieux avec le disque. Ils commentent les monographies d'artistes avec le savoir-faire graphique de l'éditeur Ellipsis, spécialisé dans l'édition d'architecture<sup>100</sup>. De même, à partir de *Digital Snow*, la collection *Anarchive* s'étoffe d'une présence éditoriale annexe. Le renversement serait même envisageable, le livre n'est-il pas devenu l'objet principal accompagné d'une édition numérique *off-line* dans le troisième numéro consacré à Thierry Kuntzel, *Title T. K.*<sup>101</sup> ? Cette formule est largement présente aujourd'hui dans les domaines critiques et didactiques, pour donner à voir les installations et les objets vidéos et interactifs. Citons encore Anne-Marie Duguet avec *Déjouer l'image*<sup>102</sup>, Jean-Louis Boissier à nouveau pour *La relation comme forme*, ou encore *New Screen Media: cinema/art/narrative* publié avec un DVDrom d'accompagnement publié par le British Film Institute et le ZKM en 2002<sup>103</sup>. Toujours dans le genre essai, didactique, rétrospective ou catalogue, la fonction de documentation interactive impose un support adapté au format numérique, sur CD au format web cette fois, dans *The New Media Reader*, publié au MIT en 2003.

Dans tous ces titres récents, le disque au format numérique se fait discret, en fin d'ouvrage, protégé par une pochette ou un rabat, justifiant le niveau secondaire de la hiérarchie par le statut annexe et complémentaire d'illustration de propos textuels imprimés. La modalité du CDrom additionnel est aussi visible dans l'édition didactique grand public, comme la collection, aujourd'hui discontinuée *Big-Bang* chez Hachette. Le titre et le sous-titre explicitent tout un programme éditorial : « **BIG B@NG** - Le meilleur du livre,

<sup>100</sup> La collection de poche «Guide de l'architecture contemporaine», au format 10,5 x 10,5 dont la version française est distribuée par Könemann a connu un grand succès.

<sup>101</sup> Éditions *Anarchive* et Centre Georges Pompidou, 2006.

<sup>102</sup> Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002.

<sup>103</sup> Collectif, sous la direction de Martin Rieser & Andrea Zapp.

du CD et d'internet. » Les trois supports se répondent dans ce dernier format hybride et complexe.<sup>104</sup> Chaque média est pris pour sa propre valeur, au mieux, et redonne de l'importance au CDrom qui est enchâssé, dans un boîtier cristal mince à même la couverture. Il rappelle, en plus simple et moins commode, l'exhibition en façade des livres Artintact qui brillent encore par leur effet d'annonce.

Nous serions nous trop éloignés de notre propos de repérage par une digression superflue ? Pas sûr. Noter ces modalités hybrides à partir du texte, y compris dans les éditions courantes ou didactiques grand public, n'est pas anodin. L'insertion dans un média plus ancien n'est pas forcément une démission ou une régression, mais un état de l'édition numérique à laquelle les auteurs et les artistes doivent sans doute aussi être attentifs. A moins qu'il ne l'aient déjà eux-même inspiré, cette tendance est probablement le signe de la maturité, peut être d'un équilibre possible et d'une économie. En tout cas elle concerne un mode éditorial fait de mixités qui dépasse le simple cercle de l'art ou de l'édition d'auteur.<sup>105</sup>

#### *Le bonus*

Un dernier mode de présence devrait encore compléter ce parcours de repérage des éditions numériques, toujours en complément et en quelque sorte gratuitement, le CD bonus. Non plus associés au livre, mais prolongeant un CD-audio ou un DVD-vidéo, des titres comportent un supplément offert en prime. Pour le prix courant du CD ordinaire,<sup>106</sup> il représente alors un cadeau et reflète, par exemple avec le duo Cold Cut, l'état de création tonique et hors norme du label londonien de musique techno Ninja Tunes. Dans les albums *Let us Play* et *Let Us Replay*, le duo Cold Cut s'explique sur ce projet dans le fichier joint avec le CDrom :

<sup>104</sup> Curieusement, le site est aujourd'hui redirigé sur les magasins Alinea, du groupe Auchan. Les stratégies commerciale des groupes financiers balayent aussi les projets éditoriaux ?

<sup>105</sup> Est-ce un hasard si l'année de publication est la même pour tous ces titres à orientation plus ou moins didactiques, pédagogiques ou rétrospectifs, 2002 ?

<sup>106</sup> 11 £ en ligne actuellement.

Continuant, dans la pure tradition de Coldcut/Hex, à déborder les formats musicaux du cadre étroit de l'industrie du disque, l'album « Let Us Play » arrive, comme vous avez pu le remarquer, avec ce CD-ROM Mac-PC GRATUIT. Dans un coffre à jouets sympa vous trouverez des vidéos déjantées avec des jeux et des gadgets à peine croyables avec lesquels tous les musiciens rêvent de s'éclater<sup>107</sup>.

Deux ans plus tard, l'album *Let Us Replay*, « Laissez nous re-jouer » où rejouer signifie remixer, bien sûr, dans cette culture de l'échantillonnage, de l'arrangement et du *live*, l'album contient des nouvelles versions de l'album précédent et des exécutions publiques. Toujours fourni gratuitement<sup>108</sup> cette fois le CDrom contient un gadget particulier, une version d'essai du logiciel Vjamm, qu'ils ont mis au point pour leurs projections en spectacles de Vjaying, permettant de mixer des images vidéo-informatiques simultanément avec la musique.

En 2000, une troisième édition du même label confirme la tendance à intégrer, dans l'album audio, un CDrom produit en marge et en surplus de l'enregistrement audio, *Rewind* par un autre duo de complices, Hexstatic. La même insistance à désigner l'offre généreuse est encore affichée dans le fichier mode d'emploi, le « read-me » : « Welcome to the REWIND free cd-rom. » Puis suivent quelques conseils et précautions suivies d'un rappel insistant à la fin : « On espère que ce CDrom gratuit vous a plu<sup>109</sup> ». Une interface graphique permet d'accéder à autant d'animations que de titres de l'album. Associant avec obstination le qualificatif *free*, gratuit, au substantif cd-rom, ils tentent de défaire, sur le mode ironiquement publicitaire, l'image négative d'un produit coûteux et peu satisfaisant. Désarmant par avance toute critique, ils avertissent dans les conseils pratiques du texte joint leur meilleure *bonne-volonté* possible :

---

<sup>107</sup> « Leading with the Coldcut/Hex tradition of expanding music formats beyond the narrow definitions of the music biz, the 'Let Us Play' album comes, as you have by now noticed, with this FREE Mac+PC CD-ROM. A cool interactive toybox contains mind-blowing videos, games, info and amazing gizmos other musicmakers will want to jam with. » Fichier «Read-Me», *Let Us Play*, Ninja Tunes, 1997.

<sup>108</sup> « A demo version of VJamm which lets the user play with Coldcut + other video clips comes on a free CD-ROM with the Coldcut remix album, 'Let Us Replay'. »

<sup>109</sup> We hope you enjoy this free cd-rom.

Même si on ne peut pas assurer que tout va bien fonctionner sur chaque machine, on a fait de notre mieux pour faciliter la consultation de ce CD-Rom. (...) Veuillez ne pas nous envoyer de courriel concernant d'éventuelles difficultés, il nous serait impossible d'y répondre<sup>110</sup>.

L'intérêt de cette déclaration est de sortir cet objet du contrat d'usage scellé par l'acte d'achat. Il est *en plus*, car non seulement il ne modifie pas le prix de l'album, mais il n'engage pas de garantie et reste susceptible d'approximations et de dysfonctionnements possibles dont les désagréments sont anticipés. À l'inverse, tout ce qui fonctionne, même plus ou moins bien, devient alors une source de satisfaction supplémentaire. C'est le rôle euphorique du bonus.

Récemment, une dernière association est apparue conjointement avec un nouveau support, le DVD-vidéo. *Diaspora*, publié en 2003 par MK2, présente des films documentaires de Frédéric Brenner, il est accompagné par un CDrom de consultation de ses photographies. Dans cette édition luxueuse, l'évocation du livre a simplement le statut de citation, de leurre ou de clin d'œil. L'aspect extérieur est celui d'un ouvrage relié avec soin, avec un couverture rigide d'un beau monochrome orange fluorescent et d'une large reliure grise, dans la tradition de la reliure entoillée. Sans forcer exagérément la comparaison, il est difficile de ne pas imaginer que le modèle Artintact n'ait pas, une fois encore, servi d'étalon ! Mais le livre s'efface dès que l'on ouvre les deux couvertures cartonnées pour présenter, dans un graphisme rigoureux, le double titre, sur deux disques différents. Pour un éditeur tel que MK2, clairement spécialisé dans l'édition de DVD-vidéo, la présence du CDrom fait l'effet d'un complément inhabituel, sinon d'un véritable *bonus*. Ce support présente, sous différentes formes, des catalogues d'images photographiques réalisées pendant les 25 années du périple de l'auteur dans la diaspora juive autour du monde. Différentes scénarisations construisent le récit fragmenté de ses reportages par des interfaces élégantes, à la fois sim-

---

<sup>110</sup> Although we can't guarantee that everything will work on every machine, we have done our best to make this CD-Rom as accessible as possible. (...) Please do not e-mail us about possible problems. We will not be able to reply.

ples et très élaborées. Utilisant parfois la voix-off, proposant une interactivité limitée mais efficace, on consulte ce titre avec un réel intérêt pour ses qualités documentaires et la recherche assumée d'une écriture de scénarisation multimédia. Le petit feuillet d'accompagnement le signale : « Amusez-vous, à découvrir les navigations et les propositions de consultations, cela fait partie du jeu. » Cohérent avec le point de vue adopté par l'auteur, celui d'une quête de son identité à partir des clichés et de la tradition, l'utilisateur lui aussi est mis en action de façons diverses et plutôt subtiles.

Qu'un éditeur de DVD-vidéo produise cet objet annexe nous semble montrer que l'économie de ce support en passe de disparaître ou de muter, se retrouve aujourd'hui dans des couplages et des hybridations inattendues. Mais au moment où le DVD fait son entrée en force dans l'édition, un point de vue historique nous rappellerait que cette filiation avec le cinéma n'est pas aussi nouvelle ni surprenante qu'il y paraît. La collection Criterion, chez Voyager Company était déjà au début des années 80, bien avant l'invention du CDrom, un important éditeur de disque laser.<sup>111</sup>

Hors connexion..., voire. Le point de vue adopté ici met systématiquement le support numérique optique au centre d'un réseau de ramifications. C'est un choix initial pour explorer avec obstination la création d'œuvres à travers un support privilégié. S'il est désigné négativement, *off-line*, par défaut de connexion au réseau, on a tenté de montrer au contraire que des éditions de CDrom trouvaient leur place au centre de multiples autres connexions. Celles du réseau internet justement dont elles contribuent à constituer une mémoire, ou une forme d'adaptation. Ce même réseau en assure aujourd'hui parfois la diffusion, la distribution ou le téléchargement. Même s'il a plus de difficultés à en devenir un relais direct, par des liens fiables. Les connexions avec les dispositifs interactifs ou le livre sont plus métaphoriques. Ainsi, après des aménagements rigoureux, le CDrom condense parfois

---

<sup>111</sup> L'article de Laurent Rigoulet « Le ciné-club planétaire », dans le supplément de Télérama atteste de la reconnaissance récente de cet éditeur et de cette histoire dans un magazine grand public ( *Spécial DVD*, N°2910, daté du 19 octobre 2005 ).



avec bonheur des installations fort complexes par un équivalent sensible et une transposition opérationnelle. C'est aussi un allié du livre qu'il complète sans rivalité maintenant que nul n'annonce plus naïvement sa disparition tragique pour demain. Enfin dans le domaine musical il s'invite facilement en joyeux intrus et s'immisce parfois avec élégance dans les plis de l'édition du cinéma.

Pourtant dans cette multiplicité des liens possibles, le CDrom en soi n'existe pas, en tout cas ne nous intéresse pas comme tel s'il n'est pas le support d'une œuvre. Sous ce nom, CDrom d'auteur, il n'y a que les objets portés par des projets d'auteurs ou d'artistes, le plus souvent soutenus par des éditeurs qui nous intéressent. C'est sous cet angle et avec ce pressentiment que nos choix se sont portés à retenir et à rechercher certains titres pour les expérimenter, en noter ou schématiser les parcours, rédiger une note critique, lire des commentaires en ligne, les associer à un texte ou un film, en comprendre le projet éditorial et celui de l'auteur, et mesurer que déjà, sous nos yeux, une certaine histoire commençait à s'écrire.

### **3/ Stratégies éditoriales, instauration d'auteurs**

Le numérique *off-line* produit des objets physiques, des multiples tangibles, c'est la principale différence face aux mêmes documents et œuvres accessibles ou téléchargeables maintenant sur le réseau. La publication de ces objets permet ainsi une identification et une lisibilité plus immédiate, une affirmation et des responsabilités éditoriales que la mise en ligne sur le réseau oublie, restreint ou minore plus volontiers. Pour défendre une certaine conception et exigence éditoriale, le seul engagement et la meilleure volonté des auteurs et artistes sont bien souvent inadaptés ou insuffisants. Il faut le relais d'une volonté éditoriale assez comparable à celle de l'édition du livre pour produire avec l'auteur une œuvre littéraire aussi bien qu'une œuvre multimédia. L'œuvre, l'éditeur et l'auteur-artiste sont les trois éléments nécessaires pour qu'apparaissent et circulent des ouvrages sur le marché et

dans la société, pour qu'ils puissent rencontrer des lecteurs, des utilisateurs. L'œuvre étant la part immatérielle, celle-là même qui s'incorpore à un support, livre ou ici CDrom, elle est l'objet d'une inscription symbolique et d'une stratégie économique de la part de cet éditeur. Notre inventaire précédent suffit à montrer que ces objets ont existé et existent encore, sans doute en nombre moins important aujourd'hui, mais leur existence tient, malgré tout, le plus souvent à des moyens de production et de diffusion spécifiques.

La construction d'une image valorisante peut emprunter le relais et la garantie du produit d'*auteur*, selon le terme en usage au cinéma et associé au label *Arts et Essais*. Rapprochement pertinent, car si les logiques éditoriales et promotionnelles du CDrom empruntent à l'édition, sa production ressemble davantage à celle du court métrage. Les métiers de l'audio-visuel sont concernés par l'écriture de scénarios, qu'il faut aussi transposer dans ce nouveau médium. La présence sonore implique une phase de création musicale, ou d'enregistrements audio, mais au delà des ressemblances, une différence notable tient à un rôle nouveau, celui de l'intégration et du développement informatique. Là encore, l'éditeur peut apporter ou convoquer un savoir faire de producteur pour affirmer ensuite une caution plus institutionnelle. Il peut faciliter la fabrication et la distribution d'œuvres numériques dont les coûts de développement, de test et de pressage, même s'ils sont comparables, restent inférieurs à ceux des produits audio-visuels classiques<sup>112</sup>. Entre la mise en réseau à très faible coût et les formes plus traditionnelles de l'édition, sur papier ou sur les modèles de l'audio-visuel, le numérique *off-line* se présente comme un moyen terme.

Pourtant, même si la mise en œuvre éditoriale à compte d'auteur est assez rare tant les compétences requises sont complexes et multiples, la présence d'une institution ou d'une structure éditoriale pour porter ce type de projet n'est pas absolument incontournable. À eux seuls, *Waxweb* ou

---

<sup>112</sup> Pour indication, le tiers aux États-Unis avec un budget moyen de 150 000 \$ en 1996 selon les informations fournies par un des principaux fondateurs de Voyager Company dans l'interview citée: *The teachings of Bob Stein*, cf. annexes p. 557.

*Beyond* confirmeraient ce point de vue en démontrant les possibilités d'une grande autonomie individuelle, avec l'aide de collaborations extérieures limitées et une auto-distribution. Une autre alternative intermédiaire est celle d'un relais éditorial ponctuel, qui ne relève pas d'une perspective à long terme, mais concerne une édition unique. Comme c'est le cas de la Maison du Livre et de l'Image de Villeurbanne pour *Neuf jouets optiques* de Karel Doing et Pierre Bastien ou du Centre National de l'Estampe et de l'Art Imprimé<sup>113</sup> de Chatou pour *Outline* de Peter Downsbrough. Car là encore plusieurs modèles coexistent, du plus artisanal et individuel au plus complexe à défaut d'être inscrit véritablement dans l'industrie culturelle. Dans tous les cas, la caution d'une signature personnelle reste souvent présente. Ce qui nous guidera au long de ce parcours des différentes stratégies éditoriales ouvertement revendiquées sera une seule et unique question. En matière d'auteur, quelle est la valeur instauratrice de ce nouveau support, le CDrom ? Autrement dit, en quoi ces éditions font-elles émerger de nouvelles personnalités auctoriales ?

« *De grands auteurs pour un public de choix* »

Il faut se rappeler que l'édition de CDroms d'auteurs ou d'artistes se situe plutôt dans une économie marginale. Après quelques années de productions plus ou moins régulières, de nombreux éditeurs de titres interactifs à vocation artistique et culturelle se sont pratiquement désengagés de ce domaine ou ont disparu de la scène économique. Sur quels argumentaires et sur quels modes ont-ils basés leurs attitudes éditoriales ?

Éditeur californien puis new-yorkais de la première heure, Voyager Company, comptait il y a peu encore 72 titres à son catalogue couvrant les domaines de l'édition « culturelle, musicale, artistique ou documentaire... »

---

<sup>113</sup> <http://www.cneai.com> [09/2006] Récemment institué Centre National d'Art Contemporain Consacré à la Publication.

selon les classements proposés sur son ancien site<sup>114</sup>. Déjà cité pour l'appréciation réservée de Bob Stein à l'endroit de la mise en ligne du photographe Pedro Meyer, l'éditeur proposait une palette de titres qui recouvre assez exactement les champs qualifiés en France de *culturel* et *ludo-éducatif*. Inactif actuellement, repris un temps par Learn Technologies à partir de 1999, un éditeur plus nettement orienté vers les titres didactiques, à notre sens il aura laissé quelques uns des titres des premiers temps<sup>115</sup> parmi les plus marquants: *The Complete Maus*, *Freak Show*, *A Hard Day's Night* ou *Puppet Motel*<sup>116</sup>. À chacun de ces titres aux succès inégaux, peuvent être associés des noms d'auteur : Art Spiegelman et The Residents, Les Beatles et Laurie Anderson<sup>117</sup>. Pour son intérêt déterminant un aspect du développement singulier du multimédia en France, on ajoutera *Circus*, de Ayshe Farman-Farmaia un titre animé pour enfants, coproduit avec Hachette Multimédia. Il assurera le relais de la création ultérieure de la société et des titres de Dada Média à Paris par l'entremise des développeurs Director<sup>118</sup>. Sans oublier non plus *Beethoven: la Symphonie n° 9* qui est probablement le tout premier titre sur ce support, celui qui invente et inaugure le genre CDrom culturel par un cours de musicologie. Sur le catalogue, le slogan de Voyager est : « De grands auteurs + Un public de choix - Les CD-Roms qui comptent<sup>119</sup> ». Justement le premier titre consacré à la musique inaugure aussi une collection, CD Companion qui fait appel à des critiques reconnus aux États-Unis, d'abord Robert Winter, puis Alan Rich et Russel Steinberg. Dans le catalogue de Voyager aussi riche qu'hétérogène, il faut bien cette caution de l'auteur pour

<sup>114</sup> <http://voyager.learntech.com/cdrom/> [05/2003] Le site semble inactif depuis cette date... Un moment introuvable, le site initial [www.voyagerco.com](http://www.voyagerco.com) a affiché un prometteur «Coming Soon» pendant quelques mois. Il redirige vers [www.bringyourbrain.com](http://www.bringyourbrain.com) [12/2003] et propose maintenant environ 25 titres de l'ancien catalogue Voyager. [09/2006 ]

<sup>115</sup> Selon l'expression des théoriciens du cinéma, pour caractériser le cinéma des origines...

<sup>116</sup> Respectivement : Art Spiegelman, 1994; The Residents, 1994; John Carlin, 1996 et Laurie Anderson, 1997.

<sup>117</sup> On pourrait encore citer *Macbeth* pour ajouter à l'orientation culturelle de la liste, ou *Mumia Abu-Jamal* pour les questions politiques et d'actualité, mais il ne nous a pas été possible d'accéder à ces deux titres.

<sup>118</sup> Jean-Philippe Peugeot et Murielle Lefèvre.

<sup>119</sup> Great Authors + A Smart Audience. CD-Roms that Matter.

lui donner une certaine lisibilité. Voici un extrait du rédactionnel de promotion en couverture du catalogue de l'éditeur :

Couvrant une large étendue de titres fictionnels ou non fictionnels - sur des sujets allant du cinéma, à l'art et la poésie, jusqu'à la photographie, le base-ball et la nature - Voyager s'adresse aussi bien à un public d'enfants que d'adultes.<sup>120</sup>

Dans cet ensemble varié, la plupart des titres font référence explicitement à une signature, souvent prestigieuse. La collection First Person présente des monographies de sommités scientifiques. Les titres culturels à vocation historique comme les jeux éducatifs pour un public d'enfants font état d'un ou de plusieurs noms d'auteurs en couverture. Le modèle de l'édition du livre ou du film d'auteur affiché avec insistance est véritablement assumé chez Voyager. La place du programmeur y est aussi présente mais son statut reste fragile et variable. En témoigne par exemple le titre de Laurie Anderson pour lequel le travail du code est très élaboré. Produit en collaboration étroite avec le développeur Hsin-Chien Huang, il a droit à une mention assez exceptionnelle en couverture. Mais son rôle est précisé au verso, c'est celui de designer, et celui d'auteur est réservé à l'artiste musicienne.<sup>121</sup> D'après les titres que nous avons consultés et ceux qui sont décrits dans le catalogue, il n'y a pas de titre auquel l'instance éditoriale n'apporte la caution d'un nom d'auteur, c'est-à-dire implicitement une intention d'auteur, ou plus rarement celle d'une institution, ce qui représente alors plutôt une garantie. Chaque titre didactique ou narratif pour les enfants revendique aussi de telles signatures, et les études historiques ou culturelles sont associées à des musées comme celui de Chicago ou des instances collectives comme Amnesty International.

---

<sup>120</sup> « Committed to a wide range of fiction and non fiction titles - on subjects ranging from movies, art, and poetry to photography, baseball, and nature- Voyager publishes for both adults and children. ». Sans date, mais probablement vers 1995 ou 96 compte tenu des 53 titres présentés au catalogue.

<sup>121</sup> Cette hiérarchie est moins visible sur le disque lui-même où le corps de la typographie met le développeur à un niveau d'égale importance. Dans les crédits du générique de fin, son rôle est « designer/programmer » et une mention de remerciements appuyés est adressée à Sharon Helmer Poggenpohl, John Grimes et... Hsin-Chien pour leurs conseils au cours de la phase de conception du projet.

Cette politique d'auteur, le plus souvent individuelle et parfois institutionnelle est une marque affirmée, à l'opposé de la compilation sommaire et sans mise en scène ni parti pris revendiqués qui a été une autre veine, aujourd'hui oubliée, de l'édition numérique. Sacrifiant à la recherche de rentabilité hâtive et assez illusoire des débuts. Mais pour autant que l'écart culturel nous permette d'en juger précisément, chez Voyager elle se fonde essentiellement sur des noms d'auteurs déjà légitimés avant et ailleurs par l'édition traditionnelle ou d'autres médias, livres, radio, musique. Cette tendance exigeante n'a pourtant pas suffi à rendre l'entreprise New-yorkaise rentable, mais elle fera école, en particulier en France, encore une fois avec une fortune assez variable.

#### *Flammarion & Index+*

Juste retour des choses vers l'hexagone, car la cinéphilie des premiers titres de disque laser de la Criterion Collection, l'autre division de Voyager, doit aussi une part de son catalogue à celui du film d'auteur français de la Nouvelle Vague, en particulier François Truffaut et Jean-Luc Godard, mais aussi des aînés, René Clément, Jean Renoir et Jacques Tati. Au milieu des années 90, trois éditeurs ont développé en France une politique éditoriale où l'auteur semble avoir une certaine importance: Flammarion avec Index+, Syrinx et Gallimard.

En 1997, l'éditeur Flammarion revendique trois titres dans son catalogue multimédia à la rubrique « CD-Rom d'auteurs »: *Le livre de Lulu*, *La Reine des Neiges* et *Opération Teddy Bear*. Le titre du catalogue est aussi affirmatif que celui de Voyager, il affiche en gros caractères : « Une histoire d'auteur ». Le premier est signé Romain Victor-Pujebet qui propose un livre-conte à partir des récits qu'il invente pour sa propre fille. Ce sera le premier grand succès de l'édition enfantine multimédia en France, qui crée cette première reconnaissance d'auteur et entraîne une quinzaine de traductions.<sup>122</sup> Le second est la traduction et l'adaptation par le même auteur du cé-

<sup>122</sup> Catalogue Multimédia, 1996-1997, sur CDrom, promotion hors commerce.

lèbre conte d'Andersen qui marque son arrivée chez l'éditeur, et le dernier une bande dessinée interactive, mise en scène à partir de planches dessinées par Edouard Lussan. Il ne s'agit pas exactement d'une adaptation, comme le CDrom *The Complete Maus*, de Art Spiegelman publié en 1984 par Voyager, car la bande dessinée d'E. Lussan n'a encore été publiée en album. À travers les péripéties du nom de l'auteur, son statut se révèle moins évident que l'annonce dépourvue d'ambiguïté du catalogue. Sur l'édition originale, en 1996, le nom de l'auteur est relativement minoré visuellement par rapport à l'ensemble des cautions des différents prix obtenus, et surtout du sous-titre en bandeau: « La première BD interactive sur la seconde Guerre Mondiale en Europe ». Le travail éditorial un peu forcé, recherche d'autres cautions que celles du nom d'auteur.<sup>123</sup> Minoré sans doute, mais présent. Tandis que sur la réédition de 1999, preuve que ce titre a un certain succès, le nom de l'auteur a cette fois complètement disparu !<sup>124</sup> Cette nouvelle présentation fait apparaître une autre direction éditoriale. Le seul prénom qui apparaît dans cette version est celui du héros fictionnel, dans un nouveau sous-titre: « Le jour le plus long de Paul ». L'allusion à la seconde guerre est plus discrète dans le titre, mais la portée fictionnelle, elle, plus évidente par un point de vue interne au récit que suggère le portrait dessiné d'un enfant. Statut d'auteur fragile, sans doute, mais une hypothèse légale est aussi envisageable. Il est notable qu'entre temps, le jeune dessinateur est devenu salarié d'Index+/Wanadoo<sup>125</sup>, ce qui lui enlève le droit de revendiquer le rôle d'auteur dans un cadre de contrat de travail. Mais ce qui importe, c'est de noter le déplacement lors de cette réédition vers un positionnement moins marqué *édition d'auteur* et plus *jeu vidéo*, qui se passe du nom d'auteur. D'autres mo-

<sup>123</sup> Selon Hubert Nyssen, le principe A.I.D.A. résume les opérations promotionnelles du métier d'éditeur. « Selon une recette connue de quelques initiés par son sigle opératique-AIDA-, l'éditeur et ses acolytes s'efforcent donc d'attirer l'Attention, de susciter l'Intérêt, de provoquer le Désir et de pousser à l'Achat. » dans, *Du texte au livre, les avatars du sens*, Paris, Nathan, 1993, p 94.

<sup>124</sup> Il s'agit de la jaquette du CD, car son nom figure quand même au verso de la boîte cartonnée en tout petits corps, packaging le plus souvent encombrant et inutile, donc voué à devenir un déchet et disparaître.

<sup>125</sup> D'après une interview du 9 décembre 2002, lors de la sortie du jeu *IronStorm* dont il est directeur éditorial chez Wanadoo: <http://games.tiscali.cz/interviews/ironstorm/indexeng.asp>

difications ont eut lieu dans le programme: la séance d'ouverture a été revue et la fin de la narration... Puisqu'il faudrait détailler davantage, on devra y revenir un peu plus loin, restons en à cette place fragile du nom d'auteur.

Si l'on doit encore mettre les déclarations d'intentions face aux faits, le premier titre de la nouvelle collection *Arts & Essais* chez le même éditeur nous en donne une nouvelle occasion. Ce titre, qui sera aussi le dernier de la très brève collection est *18:39*<sup>126</sup>, une fiction policière à moitié jeu à moitié récit à partir d'une photographie unique. La boîte est le lieu d'une véritable déclaration, un manifeste de l'éditeur. On peut y lire au verso :

Le multimédia est une histoire d'auteur. L'écriture interactive est avant tout une affaire d'imagination et de talent. La collection "Arts & Essais" en est le manifeste.

Curieusement, dans un document interne, une sorte de carte de topographie en forme de plan qui accompagne le projet d'archéologie du titre *18:39*, l'éditeur insiste et poursuit sur le même ton excessivement engagé :

La collection Arts & Essais de Flammarion manifeste les valeurs qui sont à l'origine de notre politique éditoriale: le multimédia n'est plus une affaire de technologie, mais une histoire d'auteurs. La qualité de l'écriture interactive repose sur le talent et leur imagination. La collection doit servir de vitrine à des œuvres que nous admirons, mais qui ne rentrent pas dans les catégories habituelles du marché du CD-Rom. Nous espérons ainsi susciter de nouvelles vocations d'auteurs multimédia, et élargir le champ de la création interactive.

Face à un tel enthousiasme, on ne peut que regretter que ces intentions ne se soient pas réalisées plus souvent. Les responsables n'ont-ils pas trouvé d'autres auteurs aussi talentueux ? Les moyens étaient-ils à la hauteur des ambitions annoncées ? Sans doute pas, car ce premier titre n'a pas été réellement produit par l'éditeur, qui a plutôt saisi l'opportunité de publier ce projet déjà réalisé par passion et en auto-production, hors commande, par les trois coauteurs et présenté dans les rencontres et festivals vidéo et multimédia de création. Pour les auteurs, cette collection discontinuée n'a pas eu la portée fondatrice qu'elle annonçait.

---

<sup>126</sup> Serge Bilous, Fabien Lagny et Bruno Piasenza, 1997.



Un autre éditeur, Syrinx Editions Numériques, se réclame aussi du même label d'auteur, dans son catalogue de quinze publications daté de 1999. L'éditorial relève encore d'une prise de position affirmative, mais le ton est plus nuancé. Ce projet est sans doute celui qui rappelle le plus celui de Voyager Company, dans l'esprit et les thèmes abordés: histoire, géographie et musique avec des cautions scientifiques et pédagogiques identifiées:

Revendiquer l'auteur, c'est revendiquer un point de vue particulier. De plus, cette orientation procurée par un auteur permet d'échapper aux compilations fastidieuses, qui se révèlent en définitive toujours incomplètes.

Cette politique est mise en œuvre sur plusieurs titres didactiques consacrés à l'histoire: *Ramsès II*, *Toutânkhamon*, *les Châteaux-Forts*, *La tenture de l'Apocalypse*, d'autres encore aux volcans ou à la démographie mondiale, des titres documentaires sur les peuples de l'océanie à travers leurs masques, les jardins et le palais des empereurs de Chine, enfin à la musique, avec une *Promenade en musique* pour les enfants, un auteur *Glenn Gould*, et les albums animés à partir des livres colorés par l'illustratrice Kvéta Pakovská, *Le Théâtre de Minuit* et *Alphabet*. Dans le champ éducatif, le critère de qualité qui se dégage de l'ensemble est renforcé par les multiples prix, récompenses et recommandations qui remplissent la quatrième de couverture. Là encore, et malgré cette politique des auteurs, la rigueur affichée ne suffira pas à assurer une longue vie à cet éditeur qui aujourd'hui n'existe plus.

Un seul titre retiendra plus longtemps notre attention, il illustre bien l'attitude volontariste de l'éditeur. *Shift Control* fait partie de ces étranges machines à musiques programmées que l'on contrôle par divers dispositifs aux formes graphiques. Il en existe une version anonyme, ou plutôt distribué sous la signature du collectif AudioRom, situé à Londres,<sup>127</sup> dont Syrinx assure aussi à cette époque, la distribution pour la France. Mais fidèle à sa po-

---

<sup>127</sup> L'exemplaire dont nous disposons, a été reçu par le réseau de distribution 50/50, situé à Barcelone en 2000.

litique d'auteur, il est publié en France sous un nom propre, celui d'André Katori qui dirige effectivement le studio. La localisation amène une présentation différente de la jaquette, incluant un responsable identifié par un nom de personne. Le nom d'auteur qui a valeur de présomption impose une autorité, celle d'un individu créateur, voilà ce que l'éditeur cherche à nous faire savoir avec une telle insistance. Mais cette différence est aussi un écart de culture, entre celle du copyright et celle du droit d'auteur. En effet, en France, l'auteur est défini par sa création intellectuelle lorsqu'il produit une « œuvre de l'esprit<sup>128</sup> », et reconnu par une attribution nominative. Selon le Code de la Propriété Intellectuelle, « La qualité d'auteur appartient, sauf preuve contraire, à celui ou à ceux sous le nom de qui l'œuvre est divulguée<sup>129</sup> ». À la différence du copyright qui impose le dépôt, la présomption de création relevant du droit d'auteur est à priori plus favorable et gratuite<sup>130</sup>, elle fonctionne d'elle même à partir d'une attribution supposée. On comprend alors pourquoi le nom de personne présente tant d'importance pour l'identification de l'œuvre. En France, le régime de protection qui en résulte est très large, trop large même pour certains juristes ou économistes aujourd'hui. Même lorsqu'elle est écrite sous pseudonyme ou bien encore anonyme, l'auteur présumé de l'œuvre est encore indirectement protégé par le biais de l'éditeur.<sup>131</sup>

Depuis la disparition de Syrinx, Dada Media qui assure directement la promotion de ses éditions semblerait le modèle de réussite qui a fait défaut jusqu'à présent à l'édition culturelle et éducative. Fondée en 1995 sur l'initiative R. Victor-Pujebet, avec les développeurs de *Circus*, J.-P. Peugeot et M. Lefèvre pour la publication du *Livre de Lulu*, l'éditeur travaille maintenant surtout avec des auteurs de livres adaptés pour l'écran comme Kvéta

<sup>128</sup> Article 112-1 du Code de la Propriété Intellectuelle, CPI. Consultable sur Legifrance: <http://www.legifrance.gouv..fr> [09/2006], mais aussi commenté avec une riche jurisprudence sur le site du celog: <http://www.celog.fr/cpi/> [09/2006]

<sup>129</sup> *Idem.*, Article 113-1 du CPI.

<sup>130</sup> Il s'agit du droit moral, par contre le droit patrimonial qui ouvre droit à rémunération demande une inscription personnelle à une société d'auteurs dont le rôle est celui de gestionnaire. C'est là une part des discussions actuelles sur le monopole de ces sociétés française au regard du droit européen.

<sup>131</sup> *Idem.*, Article 113-6 du CPI.

Pacovskà et Jacques Duquennoy. Plus que ces seuls auteurs, c'est toute la présence des équipes éditoriales qui est aussi très fortement revendiquée sur le site.<sup>132</sup>

Le premier lien avec Voyager a été évoqué précédemment avec la collaboration des deux développeurs français de *Circus*. En sens inverse, Organa, issu de la scission de Voyager Company après le départ d'Aleen Stein, la femme de Bob Stein, a localisé outre Atlantique le best-seller de l'édition française *The Book of Lulu*.<sup>133</sup> La réussite de Dada Media tient aussi à une vocation pédagogique assumée avec une grande rigueur, une politique de création cohérente et limitée, des équipes de production réduites et stables, des produits en petit nombre, bien repérés et très bien localisés à l'étranger. Les liens très peu contraignants, une carte blanche en réalité, avec la NHK au Japon pour l'édition du *Théâtre de Minuit* a été un précieux démarrage pour cette entreprise. L'utilisation du site web permet de diffuser directement les titres aussi bien aux particuliers que des ensembles pédagogiques pour les collectivités et une formule d'achat pour le prêt en médiathèque.

Les auteurs des albums originaux y retrouvent naturellement leur compte, sans autre pétition de principes: K. Pakovskà et J. Duquennoy.<sup>134</sup> Quant à Murielle Lefèvre elle y figure non comme auteur, mais réalisatrice, ou co-scénariste et productrice. Ici encore, le média semble faiblement instaurateur de nouveaux talents, excepté lorsque le réalisateur est, comme dans le monde du cinéma l'autre nom de l'auteur, ce qui est le cas de M. Lefèvre. Stabilisé et presque naturel chez Dada Media, le jeu des auteurs prend un autre tour chez Gallimard.

*Gallimard multimédia.*

On dirait que la tradition rend nettement plus difficile une affirmation de la création dans la division multimédia d'une grande maison d'édition aus-

<sup>132</sup> <http://www.dadamedia.com/> [09/2006]

<sup>133</sup> <http://www.organa.com/lulu.html> [09/2006]

<sup>134</sup> Sur un mode détourné, comme *Créateur des personnages, Scénariste et Papa...* d'après le site Dada Media.

si riche en auteurs littéraires historiques tel Gallimard que chez un jeune éditeur indépendant comme Dada Média. Chez ce premier, le nom des auteurs-réalisateurs-directeurs de projet est bien sûr présent sur les boîtes et disques à fin d'identification, mais ils ne servent pas ou peu à sa promotion. Dans le catalogue 99-2000 de ces éditions sur CDrom on a l'impression que le statut d'auteur multimédia, même sur le mode de l'adaptation d'auteur, est loin d'être une évidence et sûrement pas un argument décisif. Gallimard distribuait à cette époque *Puppet Motel*, dans une localisation française du titre publié initialement aux États-Unis par Voyager Company. Dans ce document, la page de présentation pourtant élogieuse, ne fait pas figurer les noms de l'artiste ni du programmeur-designer. On peut simplement y lire cette affirmation étrange et distanciée comme reprise d'une revue de presse, pour annoncer une œuvre sans auteur explicite:

CD-Rom culte pour les uns, jeu d'aventure pour les autres, *Puppet Motel* est une véritable œuvre multimédia.<sup>135</sup>

Paradoxalement, aucun nom n'est présent sur cet écran pour en confirmer l'auteur ! Il faut atteindre la partie *démo*, si l'on s'y réfère, pour entendre sous forme de vidéo commentée le commentaire en voix-off nommer les deux auteurs de ce CDrom, la musicienne Laurie Anderson et le concepteur des lieux, designer et programmeur Hsin-Chien Huang.

Le commentaire promotionnel de la mise en œuvre par Antoine Denize avec le conseil éditorial de Bernard Magné des textes de l'Oulipo dans *Machines à écrire* est encore plus elliptique. Cette fois, il est vrai, l'adaptation d'auteurs de référence publiés dans la maison rend la tâche de reconnaissance plus ardue, si elle est pensée en rivalité. Voici les termes de l'argumentaire:

Dans une mise en scène ludique et pleine d'humour, vous pourrez manipuler à l'infini les *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, composer *Un conte à votre façon*, découvrir avec Georges Perec le système des *243 cartes postales en couleurs véritables* et générer vous même des cartes postales que vous pourrez envoyer par la poste ou par Internet...<sup>136</sup>

<sup>135</sup> Catalogue Gallimard sur CDrom, 1999-2000.

<sup>136</sup> *Idem.*, Catalogue Gallimard, *Machines à écrire*.

Le face à face avec les deux auteurs consacrés ne laisse aucune place au réalisateur ni à son conseiller. Cette fois la *démo* ne rattrape pas le manque et le responsable de la « mise en scène pleine d'humour », pourrait légitimement ne pas trouver à son goût cette absence de reconnaissance. On sera moins étonné de voir cité Jean-Yves Tadié, biographe de Proust et responsable éditorial du même auteur aux éditions de la Pléiade être considéré ici, non comme auteur, mais bien le responsable de l'édition de la *Découverte multimedia de l'œuvre de Marcel Proust*.

Si l'on s'interroge encore sur les conditions à remplir pour devenir auteur multimédia chez Gallimard, l'édition *Du Petit Prince* nous offre un dernier exemple:

Découvrez ou redécouvrez le chef d'œuvre mondialement connu d'Antoine de Saint-Exupéry, brillamment adapté et mis en scène par Romain Victor-Pujebet.

La mise en scène, (est-ce celle du cinéma ou du théâtre ?), lui donne droit à un adjectif hautement qualifiant aussi rare qu'élogieux pour l'éditeur, en justifiant d'une adaptation *brillante*. S'il y a pour Gallimard multimédia une unique figure de l'auteur, qui n'est toujours pas nommée comme telle mais inscrite dans la ligne continue de celle de Saint-Exupéry, c'est bien celle de Romain Victor-Pujebet. Parcours d'auteur fondateur, nous l'avons suivi depuis la création de Dada Media, retrouvé au passage du catalogue Flammarion pour finir enfin chez Gallimard. Le succès mondial, serait-il un élément déterminant vers une reconnaissance d'auteur ? Cette adaptation du *Petit Prince* semble effectivement bien construite, mais suffit-elle à expliquer cette valorisation particulièrement marquée ? Le transfert d'un éditeur à un autre implique sans doute des enjeux éditoriaux, mais il ne suffit pas à produire le succès d'un auteur-réalisateur. Il faut supposer que les titres qu'il a développés ont aussi une valeur supérieure aux autres titres à vocation plus ludique ou didactique. *Puppet Motel* et *Machines à Écrire* contiennent plus d'éléments de jeu, alors que ses titres sont tous plus nettement narratifs. Du robot du *Livre de Lulu*, à la *Reine des Neiges* et au Renard du *Petit Prince*, la

présence initiale du récit pourrait expliquer l'avantage que ce réalisateur en tire, celui de se voir attribuer le prestige de l'auteur, fusse au titre de l'adaptation multimédia.

En privilégiant nettement ce seul critère narratif, Gallimard fait preuve d'une culture et d'un jugement très classiquement aristotélien, selon les remarques célèbres :

... le poète doit être artisan de fables plutôt qu'artisan de vers, vu qu'il est poète à raison de l'imitation et qu'il imite les actions.<sup>137</sup>

Accorder le privilège à la fiction, la fable ou l'histoire revient à privilégier, en littérature, une valeur éprouvée, inscrite dans une stratification historique, à donner à l'imitation, la *mimésis* des actions dans un texte, une valeur tributaire d'une essence. Cette valeur relève dans les termes de Gérard Genette d'une poétique *constitutive*.<sup>138</sup> Cette définition répond à la question, « Qu'est-ce qui fait d'un texte une œuvre d'art ? ». Elle concerne cette classe de textes fictionnels pour lesquels l'intrigue constitue la valeur artistique, ici devenue une propriété littéraire de fait, ou par *essence*. On pourrait, en transposant à la fois la question et la réponse, se demander si la haute valeur accordée à l'adaptation numérique de l'univers du *Petit Prince* ne tient pas de la même façon à son caractère essentiellement fictionnel. Par différence, les adaptations de l'Oulipo par A. Denize ou les dérives libres de L. Anderson manqueraient de cette dimension proprement fictionnelle.

Une vérification récente sur le site de Gallimard multimédia ne fait que confirmer cette prévalence de la fiction sur d'autres modes littéraires et le bénéfice de l'auteur multimédia qui en résulte... ou pas. Maintenant, *Puppet Motel* n'est plus au catalogue<sup>139</sup>, mais un nouveau titre est apparu depuis 99-2000, celui de Jean-Louis Boissier adapté librement de Jean-Jacques Rousseau. Dans la présentation du titre, le *lecteur* est la figure clé évoquée par le texte:

---

<sup>137</sup> Aristote, *Poétique*, Paris, Gallimard, 1996, traduction J. Hardy, p. 95.

<sup>138</sup> Fiction et diction, « Fiction et diction », Seuil, 1991, pp. 91-118

<sup>139</sup> <http://www.gallimard.fr/multimedia/> [09/2006]

## Une rêverie interactive dans l'univers de Rousseau

À partir d'extraits des *Confessions* et des *Rêveries du promeneur solitaire*, et de vidéos interactives réalisées sur les lieux rousseauistes, Jean-Louis Boissier crée un univers poétique où le lecteur pourra laisser libre cours à son vagabondage. D'une caresse de la souris sur un mot, il passera de texte en texte à la découverte de " moments " saisis par Rousseau et mis en image par Jean-Louis Boissier. Chacun pourra se laisser enchanter et questionner par la beauté et l'universalité de cette rêverie.<sup>140</sup>

Visiblement, l'adaptation littéraire vers l'édition multimédia n'a pas encore acquise la légitimité ni l'autonomie de l'adaptation à l'écran de cinéma. « L'univers poétique », « la mise en image », ces procédures d'écriture évoquées ouvrent des perspectives dont le lecteur est seul juge. Peut-être l'écart de support sémiotique n'est-il pas suffisant, le texte étant là en intégralité comme en filigrane, et la double appartenance de l'éditeur à l'univers du papier et de l'écran sont-ils aussi en cause. Quoi qu'il en soit, on ne peut que noter la distance et les réserves que l'éditeur marque à affirmer, défendre ou vanter, ce qui est attendu dans ces lieux promotionnels, les qualités propres de ces auteurs multimédias. En fin de compte, c'est l'appréciation esthétique du lecteur qui fonderait la légitimité. Au même lieu du site internet, la présentation du *Petit Prince* confirme le point de vue précédent. Le seul auteur-réalisateur à bénéficier de son nom dans le chapeau de texte est toujours le célèbre adaptateur de la seule véritable fiction chez Gallimard, Roman Victor-Pujebet<sup>141</sup> !

### *L'auteur multimédia et le style*

Pourtant tous ces réalisateurs, responsables d'édition aux fonctions d'auteurs, bénéficient de fait des garanties et protections réservées aux œuvres de l'esprit produites par des auteurs quand bien même ce seraient des éditions numériques. Mais le statut juridique d'auteur multimédia n'est pas directement défini dans le code la propriété intellectuelle<sup>142</sup>. En France, il

<sup>140</sup> <http://www.gallimard.fr/multimedia/html/Rousseau.html> [09/2006]

<sup>141</sup> Même si l'adverbe *brillamment* a maintenant disparu.

<sup>142</sup> Sesam: <http://www.sesam.org/auteur/index.html> [09/2006]

s'acquiert indirectement et par analogie. Dans les textes de loi, les différentes tâches des auteurs de l'audio-visuel et de la radio sont listées: scénario, adaptation, texte parlé, compositions musicales, réalisateur<sup>143</sup>. En première approximation l'édition numérique semble une simple variante de la création audio-visuelle à laquelle il faudrait ajouter la fonction de programmation, l'écriture du code informatique. Cette dernière fonction est inscrite, sans équivoque, parmi les formes possibles qu'empruntent les œuvres de l'esprit. Elle figure à la fin de la liste qui les inventorie, du livre à la pantomime en passant par l'architecture ou la typographie sans oublier l'habillement et de la parure, sous le terme générique de *logiciels*<sup>144</sup>. La jurisprudence ajoute: pour autant qu'ils relèvent d'une conception originale, qu'ils ne soient pas réduits à une simple routine et soient conçus hors d'un contrat de travail salarié. Toute ces restrictions levées, l'auteur-programmeur informatique est un auteur dont les productions de l'esprit sont reconnues et protégées. Dans l'article suivant, une autre définition associée mérite encore d'être notée, elle vient aussi en complément des nouvelles conditions de création liées à l'essor du numérique, il s'agit des bases de données. Sur le modèle de l'anthologie et du recueil, la « disposition systématique ou méthodique » d'éléments indépendants constitue également une œuvre de l'esprit. Ces deux éléments, constitution de base de données et conception de programmes informatiques, suffisent à désigner les tâches nouvelles qui ne relèveraient pas de l'audio-visuel au sens strict mais celles des productions multimédias. La protection d'auteur-programmeur multimédia se déduit après ces restrictions sous des aspects convergents.

On peut maintenant apporter une réponse précise à cette interrogation. Le CDrom a-t-il des propriétés instauratrices en matière de position auctoriale ? En France, malgré un cadre juridique explicite et une réalité contractuelle en usage, et si on s'en tient à l'état du discours éditorial après avoir noté une exception notable en la personne de R. Victor-Pujebet, la ré-

---

<sup>143</sup> Article 113-7 et 113-8 du Code de la Propriété Intellectuelle.

<sup>144</sup> *Idem.*, L 112-2.



ponse est, plutôt non. Cette réalité est pratiquée par les éditeurs, y compris Gallimard, à travers des contrats d'auteurs, mais on a noté qu'elle n'est pas revendiquée comme telle et donc que le support multimédia *off-line*, n'a pas une grande force instauratrice auctoriale. Autrement dit, jusqu'à aujourd'hui, ce domaine de l'édition favorise peu l'émergence de nouveaux noms d'auteurs.

On peut alors se demander s'il n'y a pas d'autres formes de légitimations artistiques que celle du nom d'auteur dont le modèle est plutôt littéraire et éventuellement cinématographique. Pour reprendre le fil de l'argument de G. Genette qui complète son analyse des situations de présence de la «littéarité», une autre propriété plus variable historiquement, donc moins sûre, et soumise à des conditions ferait entrer parfois certains textes, à certains moments dans le champ littérature. Cette poétique non plus constitutive et d'origine essentialiste, mais cette fois *conditionnelle* aurait comme critère la «diction», étant exclue sa forme traditionnelle dite *poésie*. Il ne s'agit pas de la diction orale, des inflexions du comédien ou du locuteur, mais de diction comme la marque du *style*, comme lieu de l'appréciation subjective individuelle. La tradition importe à ce niveau, puisque une évolution marquante depuis l'approche normative d'Aristote est celle de Roman Jakobson qui concerne la fonction poétique du langage et autorise une ouverture vers une nouvelle littéarité, centrée sur le langage lui-même. Il définit en effet cette fonction parmi cinq autres de la communication linguistique lorsque « l'accent (est) mis sur le message pour son propre compte<sup>145</sup> ». Si l'on entend diction sous ce terme, elle définit le texte, non pour « ce qu'il *dit* », la fiction, mais les « propriétés intrinsèques de ce discours<sup>146</sup> » différentes de son univers fictionnel. Alors il n'est pas impossible de le penser dans un autre contexte que le contexte strictement littéraire, mais plus largement esthétique, celui du multimédia d'édition. En bref, selon G. Genette, pour la litté-

---

<sup>145</sup> *Essais de linguistique générale: 1. Les fondations du langage*, Paris, Minuit, 1963, p. 218.

<sup>146</sup> *Fiction et diction, op. cit.*, p. 90.

rature, « Le style c'est l'aspect du discours »<sup>147</sup> soit « la manière dont ces capacités [ d'exemplifications ] se manifestent et agissent sur le lecteur<sup>148</sup> ».

Il propose ainsi de réserver à :

...un concept à géométrie variable, le terme de *style* à des propriétés formelles du discours qui se manifestent à l'échelle des microstructures proprement linguistiques, c'est à dire de la phrase et de ses éléments- ou comme le formule Monroe Beardsley dans une distinction applicable à tous les arts, au niveau de la *texture* plutôt que de la *structure*<sup>149</sup>.

L'élargissement depuis la littérature vers les autres arts n'est qu'un échange de bons procédés, puisque sa restriction par G. Genette était en réalité une opération similaire de déplacement à partir des conceptions plus larges de Nelson Goodman. Les propriétés d'exemplification s'appliquent, pour lui, à tous les systèmes symboliques. Aussi l'on se croit fondé légitimement à s'interroger sur l'équivalent de conditions de littérarité de *diction*, si l'on peut dire de *style*, dans un autre champ de représentation. Si l'on considère que la mise en scène et le montage sont ces éléments de microstructures dans la réalisation audio-visuelle, quel serait l'équivalent de la diction dans l'édition de CDroms ? Autrement dit, quelles seraient ses marques de *style* ?

Puisque l'édition numérique *off-line* représente un complexe sémiotique nouveau, c'est-à-dire dépourvu de tradition générique, sans inscription institutionnelle, ni stratification culturelle, il y a trois stratégies dominantes pour considérer une œuvre multimédia comme œuvre d'art. La première est de l'assimiler à la fiction, la seconde de l'annexer à la poésie comme forme historique, enfin on vient d'évoquer une troisième voie, il s'agirait de définir des propriétés de réception esthétiques non strictement individuelles, de *style* équivalent de la *diction*, mais dont la dimension collective commencerait à se constituer. Il n'est pas étonnant que ce soit dans le champ de l'art contemporain que ces premiers signes conditionnels partagés semblent émerger et se cristalliser.

---

<sup>147</sup> *Idem.*, p. 207.

<sup>148</sup> *Idem.*, p. 112.

<sup>149</sup> *Idem.*, p. 214.

#### 4/ Des éditions d'artistes

Le statut d'auteur de CDrom se révèle rare et fragile, soit par la disparition des éditeurs qui en firent leur cheval de bataille, soit par la faible revendication de ceux qui produisent et publient des éditions comme des adaptations ou des réalisations audio-visuelles culturelles ou littéraires d'un nouveau genre. Pour l'instant, mais cela n'est pas définitif, on a rencontré très peu de nouveaux auteurs spécialisés s'installant avec confort dans cet unique support éditorial et en tirant une reconnaissance. Par contre, un autre terme voisin de celui de CDrom d'auteur doit nous retenir, celui de CDrom d'artiste, dont la définition circulaire indique que son édition est confiée à un individu dont le statut est déjà assuré, ailleurs et antérieurement. L'artiste dont le statut est donné, emprunte ce support, en quelque sorte temporairement sans en attendre une légitimation particulière. Un artiste peut faire, comme toute autre chose, un CDrom au «nom de l'art»<sup>150</sup> en réponse à l'injonction du faire dans le cadre d'une régulation comme celle de l'art d'après la modernité. Parmi les lieux qui ont autorisé et permis ces premières productions, il nous semble que le ZKM de Karlsruhe a eu un rôle fondateur. On regardera aussi avec intérêt les productions des éditions Ellipsis à Londres, enfin on évoquera le cas de Digitalogue, l'éditeur de John Maeda à Tokyo.

##### *Pour des artistes en résidence au ZKM*

Dans la dynamique éditoriale du multimédia des premières années de 90 au ZKM, l'Institut des Médias Visuels de Karlsruhe présente, sous l'impulsion de Jeffrey Shaw son directeur, la collection éditoriale artistique imposante et ambitieuse Artintact. Le premier numéro de la revue paraît en 94, il sera suivi d'une périodicité annuelle et régulière pendant cinq ans puis de la somme intégrale en DVD. De Artintact 1 à Artintact 5, dès le premier numéro, la forme est fixée définitivement. Chaque titre est une compilation de

---

<sup>150</sup> Selon le titre de l'essai de Thierry de Duve, Paris, Minuit, 1989, pp. 138-144.

travaux issus de trois résidences d'artistes à l'Institut des Médias. Leurs noms apparaissent en couverture d'un livre de format moyen<sup>151</sup>, par un jeu précieux de rabat en acétate transparent qui laisse voir directement le disque CDrom<sup>152</sup>. Chaque édition adopte une dominante monochrome (d'abord celle de la trichromie additive)<sup>153</sup>, celle du disque de la reliure et des pages de garde. C'est aussi un livre bilingue avec des textes critiques dont le CD n'est ni le complément ni une illustration, mais au contraire justifie pleinement sa place centrale, exposé en couverture.

Le premier éditorial signé Jeffrey Shaw annonce le projet singulier de la revue: il s'agit d'adapter ces installations d'artistes en résidence au ZKM dans le CD-rom, ce médium justement et littéralement plus *compact*. Le deuxième numéro marque une évolution. La large diffusion de la revue voudrait permettre une expérience plus proche, plus intime avec un nouveau public. C'est moins la conformité, évidemment utopique, avec les installations originales que la particularité du support qui est visée, sa distribution facilitée et relativement peu onéreuse<sup>154</sup>. Dans la troisième édition, toujours dans le même sens, Astrid Sommer décrit le CDrom comme une « exposition *en miniature*<sup>155</sup> », lui reconnaissant le droit à une véritable reconnaissance autonome, cette troisième édition marquant une maturité qui aurait fait défaut aux précédents numéros. Que les parutions successives infléchissent et radicalisent les programmes interactifs, face à la difficile question de l'adaptation, sans doute, mais l'intérêt principal tient bien dans la mixité des supports si précisément *greffés* dans la couverture. L'apport textuel qui tend à s'étoffer à chaque publication<sup>156</sup> présente un des intérêt déterminant de ces éditions mixtes. Le livre à la fois enveloppant et justifiant le CDrom.

Tactique, cette liaison organique est conforme au programme que J.

---

<sup>151</sup> 16,5 x 21,5 cm, à la reliure près, il se range comme les livres,

<sup>152</sup> Planche 5.

<sup>153</sup> Bleu, rouge, vert, puis jaune et noir. La séquence des teintes était-elle jouée d'avance ? Elle semble si logique que cela reste une question ouverte...

<sup>154</sup> Les livres-objets très soignés sont tout de même commercialisés à 98 DM en 1998, soit environ 330 à 350 F à l'époque, équivalent à plus de 50 € aujourd'hui.

<sup>155</sup> Artintact #3, ZKM, 1996, p. 4/5, en français dans le texte.

<sup>156</sup> Passant progressivement de 112 à 160 pages.

Shaw explicitera rétrospectivement, lors de la publication intégrale des cinq titres en DVD en 2002 sous le titres *The Complete Artintact komplett 1994-1999*. Il s'explique alors plus en détail sur l'histoire de cette collection :

Quand on a lancé la collection Artintact en 1994, la situation de l'art et des médias interactifs étaient sensiblement différente de celle que nous connaissons aujourd'hui. Essentiellement tournée vers l'installation, peu de musées et de festivals offraient alors des opportunités de présentations. De plus, ces travaux nécessitaient d'importants dispositifs informatiques qui alourdissaient les coûts de production et d'exposition. La collection de CD-ROM Artintact nous a semblé à même de rompre avec ces restrictions pour permettre une diffusion économique de ces œuvres interactives. À cette époque, un autre obstacle tenait à l'absence complète de familiarité du secteur culturel avec les médias numériques. C'est ce qui nous a convaincu d'associer le CD-ROM de Artintact avec un livre, pour faire ainsi entrer (subrepticement) nos acheteurs potentiels dans le monde du numérique en leur offrant les garanties d'un format plus habituel. Le livre nous a aussi donné l'occasion d'inviter des personnalités reconnues dans le champ de l'art et des médias à écrire des textes critiques sur l'art interactif en général et particulièrement sur les œuvres des artistes en résidence. (...)

Au cours de ces dernières années, le format du CD-ROM est devenu progressivement dépassé face aux nouvelles formes de publications numériques avec internet et le DVD. Comme support de données interactives, ils ont des caractéristiques intéressantes: l'immatérialité du support et ses ramifications pour Internet, la capacité nettement accrue du stockage et les propriétés spécifiques pour le DVD, nous ont incité à re-publier l'ensemble des éditions Artintact sur un unique DVD-ROM. Plutôt que d'associer à ce disque à une édition peu maniable de 700 pages, on a choisi d'y incorporer tout le contenu imprimé au format pdf. En lui donnant un format qui devient de plus en plus courant, essentiellement grâce aux applications commerciales des jeux et du cinéma sur ce support. On espère bien que les œuvres de artintact trouveront un public encore plus important de passionnés. (...)

En portant un regard neuf sur ces titres, il faut bien garder à l'esprit que ces travaux ont été faits entre 1994 et 1998, avec les outils d'intégration de l'époque et leurs limitations techniques (cad. de vitesse, de résolution,

de qualité d'image) du format du CD-ROM<sup>157</sup>.

Dans les premières versions originales, le format CD prime sur le livre, puisqu'il s'agit bien de mettre en avant l'expérience du support numérique dont le livre est une caution intellectuelle. Comme une symbiose, le bénéfice est double et réciproque. Le livre introduit un nouveau média, quasiment par ruse, et en retour il l'informe et justifie les trois programmes interactifs qui sont la raison première de l'édition. Alors, pourquoi précisément cette édition a-t-elle cessé cette publication si bien orchestrée en 1998 ? Sans être la seule hypothèse à retenir, on peut noter qu'une autre collection apparaît la même année, sous une forme monographique cette fois: *digital arts editions*. Il s'agirait donc plutôt d'une mutation que d'une disparition. De plus le support DVD commence à proposer de nouvelles capacités et durées qui relativisent cet *ancien* support. Après les quatre premiers titres sur CD, l'édition passe sur DVDrom. Enfin J. Shaw deviendra professeur invité à l'université de Sydney entre 2000 et 2002, l'année où le DVD complet sera publié. On reviendra plus en détail sur l'apport de ces publications périodiques

---

<sup>157</sup> When in 1994 we launched the artintact series, the situation of interactive media art was somewhat different from today. Its practices focused largely on installation work, with just a few museums and festivals offering venues of presentation. Furthermore, these works were usually dependent on sophisticated hardware components, making them costly to produce and exhibit. Public access to these works was therefore limited. We saw the artintact CD-ROM series as a means of enabling the broader, low-cost dissemination of interactive artworks. Another hurdle at that time was the cultural sector's general unfamiliarity with digital media in any form. This motivated us to combine the artintact CD-ROM with a book, so that our potential buyers could (surreptitiously) enter the digital domain via the security of a more familiar format. The book also offered us the opportunity to invite many distinguished persons in the media art field to write critical commentaries on interactive art in general and on the featured artist' works in particular.

(...) In recent years, the CD-ROM format has been rendered increasingly obsolescent by new digital distribution forms such as the Internet and the DVD. As carriers of interactive information, they offer specific advantages: the immaterial and distributed nature of the Internet; the vastly superior storage and performance characteristics of the DVD that led to our decision to re-publish the complete artintact series on one DVD-ROM. Rather than supplement that disk with an unwieldy 700-page publication, we chose to incorporate all the printed materials as PDF files. Given the increasing popularity of the DVD, which is largely due to its commercial application as a platform for games and movies, we hope that the works on artintact will now find an even larger audience of enthusiasts.

(...) When taking a fresh look at these works, one should bear in mind that they were created in the period from 1994 to 1998 with the assistance of authoring systems then current and subject to the specific limitations (e.g. speed, resolution, image quality) of the CD-ROM format., *The Complete Artintact komplett*, ZKM, Karlsruhe, 2002.

lorsqu'il sera question de collections éditoriales, mais une autre publication mixte du ZKM, hors collection, ne manque pas d'intérêt. Il s'agit de *Hardware Software Artware* daté de 1997, en pleine époque Artintact.

#### *Programmer l'usage esthétiquement*

Cette fois ce n'est plus le livre qui fonctionne comme caution culturelle, mais à l'inverse, le livre subit les effets de la diffusion de la culture numérique. Il ne s'agit plus de symbiose, mais on mesure plutôt un effet de contagion que l'usage de l'ordinateur produit en retour sur l'édition. Le livre est la publication de la base de données informatives des artistes de l'Institut des Médias. Le CDrom inséré dans ce livre publié à l'occasion de l'ouverture officielle et complète du ZKM réserve quelques surprises. Encarté en fin de volume, sa présence est discrète. Il semble cette fois plus accessoire que celui de la riche couverture de la collection Artintact. Le livre bilingue est imprimé en trois tons et sa structure linguistique scindée en deux parties horizontales est surprenante. L'allemand court sur la partie haute du livre réservant l'anglais à sa moitié inférieure. Les index sont peu lisibles, sans hiérarchies typographiques notables à l'exception du choix de textes en caractères gras et les longues listes pleines de chiffres et de code divers couvrent plusieurs pages. Aucun des usages littéraires ou scientifiques de l'édition ne sont présent. On a plutôt l'impression d'être face à un listing exhaustif et assez illisible, car ce sont les systèmes d'indexations de la base de donnée informatique eux mêmes qui sont exhibés. La pagination du livre est doublée par une codification différente des travaux d'artistes. Dépassant le premier effet perturbateur, un regard plus attentif finit par trouver ou plutôt construire ses repères. Le livre s'ouvre sur un index de noms de personnes, puis, après l'éditorial de Christoph Blase intitulé «Configuration», 26 fiches de 4 pages sont classées par artistes en ordre chronologique, ensuite 6 autres projets collectifs sont présentés plus complètement sur 6 pages. C'est l'essentiel de l'ouvrage. Enfin une conclusion, un «Postscript» de J. Shaw vient

clure l'ouvrage avant l'index final classé cette fois par projets. Le sous-titre de l'ouvrage est mis en jeu littéralement: *Convergence de l'art et de la technologie. Pratiques de l'art à l'Institut des médias visuels 1992-1997*.<sup>158</sup> C'est un inventaire par la collection de données dont la mise en forme est redevable de ses outils de stockage et de classements informatiques. Un historique et un programme de production sont rappelés par les deux textes qui encadrent l'ouvrage, mais sa forme tend à nous projeter dans l'univers de l'écran et des commandes codifiés plus que dans celui du livre. Cet ouvrage est véritablement en rupture de construction et surtout d'usage ordinaire des codes graphiques. Il contredit les principes d'économie implicites et sous-jacents qu'une esthétique de l'apparence viserait à masquer et effacer pour afficher ostensiblement son propre mode de fonctionnement. Sur un mode réflexif, ce livre informatif commente son mode d'information interne, calqué sur des processus antérieurs, des nomenclatures utiles à l'ordinateur. Que nous réserve l'édition numérique ?

Puisqu'on vient d'insérer le disque dans le lecteur, l'icône d'une disquette donne un premier signal *low-tech*<sup>159</sup> surprenant. Le support s'appelle *cd\_ash*, des cendres de CD ? Est-ce un clin d'œil aux graveurs et à ses expressions dérivées, de l'anglais, *burned, toast...* brûlé, pain grillé... jusqu'à la combustion..., peut-être<sup>160</sup>. Ce qui reste de cette sauvegarde gravée, ici en réalité pressée, se passe de toute forme de mode d'emploi ou d'explication initiale. Pas le moindre fichier au format texte, le « Read-Me », cette invitation impérative, le fichier *Lisez-moi* devenu si familier. Il faut se lancer et lancer aussi le programme en double-clic. En guise de générique, le programme affiche un bref «Welcome» puis une animation de chiffres binaires s'affiche à l'écran. Alors il se remplit lentement d'un code machine vert sur fond noir en attente d'une possible interruption par une action quelconque

---

<sup>158</sup> *Confluence of Art and Technology. Art Practice at the ZKM Institute for Visual Media 1992-1997.*

<sup>159</sup> Devenu courant pour évoquer une technologie dépassée. Le terme qui atteste de la conscience et d'une certaine revendication du fait technique malgré son obsolescence est paradoxalement plutôt laudateur.

<sup>160</sup> Les premiers graveurs dégageaient une chaleur excessive...



de l'utilisateur sur le clavier. L'évocation *low-tech* de la disquette est confirmée par cet écran primitif monochrome, vert sur fond noir. Cette évocation des anciens modes d'affichage est devenue aujourd'hui une figure classique et ironique face aux nuances très riches des écrans actuels. Là, on peut l'observer sans l'interrompre, juste pour voir ce qui advient sans aucune action d'un usager. Le code remplit l'écran uniformément, puis marque un arrêt et repart imperturbablement. L'effet est proche du téléscripteur... Arrivé tout en bas de l'écran, après quelques minutes et 27 lignes, le bloc de texte qui n'est pas limité au format de l'écran se décale vers le haut et produit ainsi une séquence illimitée. L'expérience de l'affichage du *pseudo* code-machine, nous porte aux frontières de l'ennui. Pourtant l'observation patiente révèle une surprise. Après un saut de ligne, le nouveau paragraphe de chiffres semble de la même taille que le précédent. Quelques repères de chiffres en bout de ligne suffisent à s'en assurer, 00010111... le code est répété à l'identique : 00010111 ! Il n'en faut pas plus pour imaginer qu'il s'agit peut-être moins d'un code aléatoire et sans signification, que d'un signal qui se déroule lentement... Le son aigu qui accompagne l'affichage rappelle le morse, ponctuant de *bips* irréguliers la séquence d'ouverture. Est-ce une projection abusive ou l'*interprétation* correcte du scénario régulier qu'un rythme lent mais régulier induit par ce code binaire ? Il s'agit au moins d'une propriété interprétative possible qui consiste à partir d'une simple régularité à faire de tout *bruit*, un éventuel signal. Ce générique animé introduit le propos par le retournement du code machine, dit de bas niveau, au registre sensible de l'interface: afficher cette séquence de code, la rendre visible et audible, c'est constituer le programme en énigme. Est-ce un signal ?

Dans l'interface qui apparaît immédiatement après l'écran d'accueil et son code machine intrigant, le curseur est impuissant à faire réagir quoi que ce soit. Un texte bilingue propose soit de conserver l'allemand soit de passer à l'anglais : « Pour passer en anglais, tapez ENGLISH et validez sur <RETOUR><sup>161</sup> ». En effet, le clavier répond à la commande à la façon d'un

---

<sup>161</sup> To change to English, type ENGLISH and press <RETURN>

ordinateur en mode console<sup>162</sup>, les lettres *ENGLISH* nous permettent de changer la langue d'affichage après validation. Cette interface propose de piloter un programme sans l'aide de l'interface graphique qui s'est imposée aujourd'hui, excepté pour les développeurs. Trois commandes sont ensuite proposées sur le même mode: *TOOL*, *MAN*, et *CODE*<sup>163</sup>. Par ce dernier, on accède à l'ensemble des abréviations du CDrom et non au code informatique. *MAN* permet de trouver tous les acteurs de ce projet par une liste alphabétique dont l'accès est encore lié à la saisie de nouveaux mots-clés: avec *ls pg* on affiche la liste des programmeurs, *ls pers* celle des personnes autres que les artistes en résidence qui requiert pour sa part la commande *ls k*. Toute erreur de lexique est sanctionnée par l'affichage d'une phrase attendue: *command unknown*, commande inconnue. Lorsqu'on est enfin au niveau des listes, le curseur permet alors de désigner une fiche individuellement. L'apprentissage est rapide mais les manœuvres sont limitées et restent plutôt lentes soit à cause des erreurs de saisie, soit de l'affichage inexorable des séries appelées en totalité mais surtout à cause de l'oubli des raccourcis proposés. L'expérience est l'occasion de comprendre par défaut et sur ce mode-console simulé, le rôle habituel de l'interface graphique. En 1997, les usages de ce mode imagé, le bureau, les icônes et les menus ont déjà gagné les utilisateurs grand public, Microsoft compris. Aussi l'enjeu artistique que l'on perçoit dans cet objet est donc absolument déterminé historiquement. On est évidemment en rupture avec l'image de haute technologie la plus souvent associée à l'Institut des Médias Visuels du ZKM de Karlsruhe, ses dispositifs interactifs et ses installations. L'ironie est donc à l'œuvre dans le choix régressif de ces commandes qui demandent de taper des lignes, courtes il est vrai, sur un clavier. Aujourd'hui ce mode console est un choix de spécialiste<sup>164</sup>. Mais ce n'est pas une manipulation qui vise à tromper l'utilisateur,

---

<sup>162</sup> Cette interface rappelle le mode DOS, antérieur à Windows, et actif selon le mode *Terminal*, réservé aux experts, dans les systèmes Apple OS X.

<sup>163</sup> Planche 6.

<sup>164</sup> Le générique de fin confirme l'intuition que cette manipulation laborieuse et décalée est le fruit d'une expertise assez retorse, puisque le programme est en effet développé avec l'outil dominant de l'intégration off-line, Director.

puisque l'on peut même afficher le véritable code sous-jacent, le code Lingo<sup>165</sup> de l'application Director à chaque page en tapant <SOURCE> !

Cet objet qui semble paradoxal pour un Institut des Médias et un Centre d'Art qui affiche de hautes ambitions en matière de relations entre art et technologies numériques est en réalité très motivé. Il présente même une des questions centrales posées par les relations que ces nouveaux objets entretiennent avec l'art et dont nos objets d'édition témoignent. Puisque la fonctionnalité est intrinsèque au lien que nous établissons dans l'usage relationnel aux machines informatiques, comment produire une expérience renouvelée sinon par des écarts eux-mêmes fonctionnels. Comme l'analyse Pierre-Damien Huygue pour qui:

L'enjeu de la conduite artistique d'un travail serait de parvenir à produire une critique sensible des accoutumances développées par et pour les usages dominants des objets techniques<sup>166</sup>.

Cette critique sensible opposée à l'habitude anesthésiée, il lui donne un nom : l'*aspect*. Agissant en révélateur, puisque « en s'intéressant à cette valeur d'aspect, le technicien détourne son intérêt des commodités de la valeur d'usage. » Et l'on revient à notre interrogation en forme de paradoxe: comment programmer l'usage esthétiquement ? Comment concilier à la fois la fonctionnalité et inciter à une attention de nature esthétique ? Voici reformulée notre interrogation d'une reconnaissance artistique conditionnelle, promise par la *diction*, ou plutôt le *style* que l'on pourrait mieux désigner sous cette notion d'*aspect*<sup>167</sup>. Les œuvres d'art numérique sont programmées pour inciter à une relation esthétique, malgré, en plus ou à côté de l'usage fonctionnel. Leur présence en tant que proposition artistique tiendrait à celle de leur aspect, situé dans une histoire. Car le même objet dix ans plus tôt, en 1987, n'aurait pas eu la même portée, et sans doute aucune sur le plan artistique faute d'une induction de conduite esthétique. Il nous semble que sur le

<sup>165</sup> Langage propriétaire inclus dans le logiciel Director de Macromedia.

<sup>166</sup> *Éloge de l'aspect*, Paris, Éditions MIX, 2006, P. 102.

<sup>167</sup> On se souvient que G. Genette voulant éviter le terme *formel*, avait proposé *rhématique* qui s'opposait naturellement à thématique. *Fiction et Diction*, op. cit. p. 111. et *Seuils*, Paris, Le Seuil, 1987, p. 82.

mode ironique cet objet d'édition répondait parfaitement à cette induction lors de sa publication, et qu'il persiste aujourd'hui. Par une programmation désuète ou experte-ironique, c'est selon, mais dans tous les cas non transparente, problématique, réflexive et critique.

Nous nous plaçons dans un cadre qui ne pose pas cette coprésence à priori comme incompatible. Au XX<sup>e</sup> siècle, le désintéressement kantien ne nous semble pas un obstacle sérieux à ce que des artefacts numériques d'origine technique suscitent une appréciation esthétique. Mais au contraire les formes de cette attention, la recherche de leurs différentes relations guideront notre projet, car l'hypothèse suivante est que programmer esthétiquement induit des modalités variables. À ce titre, les éditions et les programmes d'expositions du ZKM ont eu une influence déterminante pour le développement de la recherche artistique dans le contexte numérique en Europe. L'ancrage à un centre d'exposition, lieu de résidence ou d'exposition d'art contemporain n'est pas le seul contexte favorable à l'édition numérique d'artistes, on peut aussi relever avec intérêt celui d'un éditeur spécialisé en ouvrages d'architecture : Ellipsis.

#### *Ellipsis : l'architecture comme guide*

Fin 1996 début 97, les éditions Ellipsis prennent un nouvel élan en se déployant dans l'édition numérique sous toutes ses formes. L'éditeur londonien s'est fait connaître pour ses ouvrages d'architecture de qualité graphique et photographique à la fois très soignés et abordables. La collection des Guides de l'Architecture Contemporaine<sup>168</sup> a connu un grand succès qui permet à la maison d'édition de prendre certains risques et une liberté dans les domaines de moindre rentabilité tels que internet et le CDrom. Fort de ces succès, l'éditeur investit le réseau, et le *off-line* en complément et en relation avec ses éditions papier. Son projet est justement formulé comme la recher-

---

<sup>168</sup> Selon son titre original: A Guide to Recent Architecture. Parmi ces petits guides de poche, le premier consacré à Londres aurait été vendu à plus de 25 000 exemplaires après 4 séries de réimpressions, une par an, depuis sa première publication en juillet 1993. D'après le livret promotionnel encarté avec les CDroms, *Ellipsis*, automne 96-printemps 97, p. 62.

che de cette relation de pertinence à établir entre le propos et le support, ancien et nouveau :

Trouver le bon format pour publier est un de nos objectifs - aussi bien avec l'interactivité en ligne et les pages immatérielles sur le web, que sur le double mode électronique et papier de la collection *electric art series*. *Mekong United* et son livre avec CD-audio, ou la forme plus habituelle du livre-seul, celle de la plupart des ouvrages qui vont suivre<sup>169</sup>.

Ce qui porte cet éditeur, c'est la culture du livre dans une vision large de complémentarité. Soit en association avec d'autres médias, le son sur CD, le CDrom, ou le livre pour lui même s'il le faut. Cette liberté de choix et l'exigence qui en résulte indique à priori que chaque édition est conçue avec rigueur et témoigne d'une conception analytique et critique. À quelques années de distance, une dizaine maintenant, le site d'Ellipsis resté relativement proche de la version initiale semble avoir perdu de son intensité novatrice. Une fois les adresses modifiées<sup>170</sup>, on peut encore accéder à quelques guides d'architecture en lignes, Prague et Tokyo<sup>171</sup>, mais au-delà de ces versions intéressantes de guides d'architecture en ligne, le contenu qui était extrêmement prospectif possédant une forme d'interface originale à cette date ne s'est pas sensiblement enrichi depuis.

Qu'en est-il de ses éditions *off-line* associées sous le nom « *electric art* ». On a déjà relevé précédemment un titre très singulier, en particulier pour son utilisation de la programmation orientée objet, *The Great Wall of China*, de Simon Biggs. Ces éditions sont en réalité des coproductions dont l'origine artistique tient beaucoup à l'autre institution associée : Film and Video Umbrella. Cette structure de production et de diffusion pour l'art vidéo et les nouveaux médias s'associe avec des partenaires, galeries ou centres d'arts pour favoriser la création dans le domaine de l'audio-visuel et pour

---

<sup>169</sup> Finding the right format in which to publish is one of our aims - whether the interactive, intangible on-line pages of the world wide web; the dual electronic art series; *Mekong United* with its book and audio CD; or the more conventional book-only form of most of the works that follow. *Idem.*, p. 30.

<sup>170</sup> <http://www.ellipsis.co.uk> est devenu <http://www.ellipsis.com> [09/2006]

<sup>171</sup> <http://www.ellipsis.com/guides/> [09/2006]

publier des ouvrages en particulier de petites monographies<sup>172</sup>. Certaines questions déjà évoquées pour le ZKM se retrouvent à l'identique. L'origine de ces travaux publiés vient souvent de l'installation, parfois d'un site web dont la version sur CDrom est une adaptation. Et l'édition conjointe d'un disque et d'un livre est un ensemble qui permet une approche textuelle et critique. Le premier numéro d'electric art, *Book of Shadows* était déjà une œuvre du même S. Biggs, dont les propriétés interactives ont été reportées depuis l'environnement physique mobilisant les corps des spectateurs vers les déplacements de la souris. Dans le second numéro, *Passagen*<sup>173</sup>, l'installation panoramique de grande dimension s'adapte aussi à l'écran réduit de l'ordinateur. Ce programme est librement adapté du livre des passages, *Paris Capitale du XIX<sup>e</sup> siècle* de Walter Benjamin par une déambulation entre Paris, Berlin et Londres. Les contraintes de la programmation sont assez déroutantes, elles fonctionnent principalement dans le temps et non dans l'espace de l'interface. La voix-off détermine des moments de sélection possible, sans prévenir l'utilisateur. Le troisième titre, *Advent* de Clive Gillman est délibérément inspiré de *Myst*, le succès mondial du jeu façon puzzle, mais sur un mode aussi très distancié. Il propose une exploration orientée par le rythme quotidien d'un calendrier de l'avent. Le but du jeu est un petit événement animé assez dérisoire. Si la référence au jeu vidéo est revendiquée et confirmée dans les textes d'accompagnement, elle est aussi maintenue à distance par l'ironie.

Ces quatre éditions seront complétées par deux autres titres en 1999, *This is a sentence* et *Internal Organ of a Cyborg* dont la distribution n'a pas été aussi repérable que celle des 4 précédents titres.<sup>174</sup>

Le principe éditorial de electric art était simple et rigoureux. Sa modestie en garde encore aujourd'hui tout son intérêt. Un artiste, une œuvre adaptée, quelques textes de commentaires, un emballage rustique, le tout pour le

---

<sup>172</sup> Collection des Minigraph.

<sup>173</sup> Présentée en installation en 1993, Graham Ellard et Stephen Johnston

<sup>174</sup> Les précédents étaient tous distribués au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, pour la suite... il ne nous a pas été donné de les consulter.

prix modeste d'un disque audio, environ 17 £. Si le contenu des projets et les artistes sont ceux du réseau Film and Video Umbrella dont on retrouve les noms aujourd'hui,<sup>175</sup> la logique éditoriale doit beaucoup à l'expérience d'Ellipsis et les critères de qualité qui ont fait sa force dans la diffusion du livre d'architecture. Le lien entre la conception architecturale et le numérique éditorial est sans doute une réalité très active et assez fondamentale. L'architecture n'est elle pas, dans le meilleur des cas, aussi le résultat d'une programmation fonctionnelle qui vise à susciter une attitude esthétique ? N'y a-t-il pas, là une profonde similitude de démarche dans la production et dans la réception à concilier, articuler des niveaux fonctionnels et ceux d'une appréciation et éventuellement d'un jugement. Le statut artistique étant déterminé par cette tendance à inscrire dans la production une part non réductible aux contraintes fonctionnelles. L'architecture suit une programmation d'usage sans exclure l'orientation d'une appréciation qui aurait ses propres conditions de satisfactions.

C'est pourquoi à l'inscription volontariste et évidente du ZKM comme projet artistique à l'intérieur d'un centre d'art, associé à un musée et qui pourrait sembler le seul modèle d'émergence des titres artistiques, ceux d'Ellipsis nous semblent également dignes d'intérêt. On ne peut que regretter, encore une fois, que ces éditions de qualité n'aient pas eu de meilleure diffusion et aujourd'hui une plus grande postérité.

#### *Digitalogue: design et programmation*

De la série des quatre petits livres de John Maeda publiés par Digitalogue au Japon, on retiendra ici simplement l'évolution de la revendication auctoriale. Dans le premier, *Reactive Square*, il signe : « Text, Design and Software by John Maeda. », c'était en 1995. L'année d'après, suit l'édition de *Flying Letters* et l'année suivante encore, celle de *12 o'clocks* où il indique plus simplement « Design and Software by John Maeda. ». En 1998, pour le <sup>175</sup> <http://www.fvumbrella.com/> [09/22006]. On y trouve encore des informations sur *electric art #2: Passagen* et *electric art #4: Great Wall of China*, et aussi sur deux artistes: Clive Gillman et Jane Prophet.

dernier opus de la petite collection, on peut lire pour les crédits: « Designed by John Maeda ».

Que peut-on dire de cette évolution continue vers une condensation de plus en plus ramassée depuis les rôles multiples du début vers la sobriété qui résume ces différentes fonctions auctoriales en un terme unique: design ? D'abord le texte en effet est très présent dans le premier titre. J. Maeda y développe ses conceptions du graphisme et les différences entre supports imprimés et éditions numériques. Il a une valeur de manifeste sur les rôles perçus d'abord comme antagonistes puis finalement complémentaires sinon similaires de ces deux formes éditoriales. Il cherche à retrouver une forme de sensation tactile à travers l'écran par la réactivité aux déplacements de la souris. On reviendra plus en détail sur ce texte d'importance pour comprendre l'intérêt que la conception d'un programmeur apporte à cet objet éditorial étrange qui se donne comme un livre, se pratique comme un jeu et se pose comme une œuvre d'art par son *design*.

Après ce premier titre, le texte est réduit à une courte narration dans le second et limité à un aphorisme dans le troisième simulant 12 pendules-animées à l'écran. Cette phrase ouvre le livret : « L'affichage du temps est l'exemple le plus simple d'une fonction qui est systématiquement suivie par une forme explicitement cinétique<sup>176</sup>. » Le dernier titre contient encore une narration qui éclaire le programme, mais son écriture n'est plus revendiquée comme telle, non plus que le travail de programmation. Ils se fondent dans une volonté globale, un projet, encore une fois donc un *design*. La programmation est implicitement une part indifférenciée à l'intérieur du design. En anglais le terme est riche de plusieurs sens, mais on sait que le substantif vient du *dessein*, de l'intention, du projet. Dans ce sens il inclut facilement le programme dans sa dimension spéculative comme une conjecture d'usage formalisée. C'est-à-dire la programmation informatique dans une relation d'usage anticipé. Le verbe *to design* renvoie à la projection dans le futur,

---

<sup>176</sup> The display of time is the most basic example of a function that is forever followed by an explicitly kinetic form.



mais il ajoute à l'intention, au projet une dimension de calcul sinon d'intrigue et de ruse. Devant ce terme, les traducteurs souvent se sentent en devoir d'expliquer leurs choix terminologiques. Comme c'est le cas en note préliminaire dans plusieurs livres récents de Daniel Dennett par exemple. Selon Pascal Engel :

J'ai traduit selon les cas par "conception", "plan", ou "organisation naturelle" dans les contextes où il est question de l'évolution, par "construction" dans d'autres cas<sup>177</sup>.

ou bien encore selon Alexandre Abensour, traduisant le même auteur :

Nous avons donc choisi de traduire *design* par plusieurs termes en fonction du contexte: *conception, plan, agencement et architecture* par rapport à l'objet lui-même, *construction* eu égard au concepteur de l'objet<sup>178</sup>.

De ces deux avertissements, une convergence nous importe et elle convient sans doute à préciser la place du créateur John Maeda, celle d'un constructeur. Ces livres sont conçus avec attention, ils obéissent donc à une construction et à un plan préparatoire dont les traces sont même assez visibles sous forme d'ébauches et de crayonnés, en particulier dans le dernier, *Tap, Type, Write*, précisément sous forme de graphes qui recouvrent toute une face de la carte dépliée, ainsi que de codes informatiques dans *Flying Letters*. Construction savante et consciente d'un design, ou projet qui ne se réduit pas au programme mais justement l'englobe et l'incorpore emportant la distinction entre conception et exécution. Comme en témoignent les durées en jeu :

Il ne m'a fallu qu'une petite semaine pour écrire le programme de *12 o'clocks*, mais les esquisses préparatoires m'avaient demandées bien plus d'un an<sup>179</sup>.

Dans l'univers informatique et aussi bien dans l'édition numérique,

---

<sup>177</sup> *La conscience expliquée*, Paris, Odile Jacob, 1993. p. 9, traduit de *Consciousness explained*, Little, Brown and C°, 1991.

<sup>178</sup> *La diversité des esprits: une approche de la conscience*, Paris, Hachette, 1996, p. 7, traduit de *Kinds of Minds*, Brockman, New-York, 1996.

<sup>179</sup> *Maeda@media*, Paris, Thames & Hudson, 2000, p. 131.

l'écriture du programme clôt la conception. Il réalise et matérialise le projet qui lui est antérieur en s'y confondant sans présager du temps nécessaire. Par cet usage unique des fonctions d'ensemble de designer, incluant le code informatique, mais aussi une approche graphique et conceptuelle, les petits livres de J. Maeda pourraient nous offrir l'occasion de comprendre comment se construit l'*aspect* de ces éditions, sans doute identique à ce qu'il nomme *design*, qui en fonde la valeur artistique et suscite une expérience esthétique. Il nous démontre par des artefacts éditoriaux, en pratique et dans l'usage, ce que programmer l'usage esthétiquement peut signifier.

Digitalogue, l'éditeur japonais qui a produit ces éditions n'est plus identifiable aujourd'hui. Son site web, la seule adresse disponible pour situer son éventuelle activité actuelle, n'affiche plus aucune donnée.<sup>180</sup> Avec ce type d'édition, on se situait dans une échelle de petit éditeur passionné. Par contre, lorsque les éditions d'artistes sont produites par des complexes culturels, ces derniers engagent la réception de l'œuvre de manière institutionnelle. Dans le dispositif du centre de recherche, à proximité du musée, et entièrement orienté à relier arts et technologies par des productions artistiques, les éditions du ZKM en sont le témoignage. Adossées à cette structure institutionnelle, ces publications gagnent en effet de notoriété. La publication d'un titre en particulier, la base de données documentaires du centre, s'est révélée plus déterminante encore que les éditions critiques et soignées de la revue *Artintact* pour éprouver le rôle de la programmation. Dans ce titre, ou *Artware*, les choses de l'art, se déclinent à partir de *Software* et *Hardware*, le code et les machines (*la quincaillerie*), en suivant par régression les trois éléments du titre. Celles-ci, les choses de l'art, se combinent avec le projet de façon réflexive sans qu'aucune distinction ne puisse s'établir entre les as-

---

<sup>180</sup> <http://www.digitalogue.co.jp> [01/2001]

L'information trouvée dans un blog daterait de 2001, elle note avec déception la disparition de cet éditeur et typographe, un show room d'exception, lié à Fuse et distributeur et produisant des collections limités à Tokyo. La production des *Reactive Books Series* de J. Maeda est signée Naomi Enami.

<http://www.superfuture.com/city/reviews/review.cfm?id=226&Lang=ENG>

pects conceptuels et la mise en œuvre du code et sa destination machinique. Les actions déterminent, par un apprentissage fait de tâtonnements et d'erreurs l'usage même de la base de données. L'architecture comme sujet éditorial, un éditeur spécialisé, rigoureux et aventureux, une co-production avec un centre d'art-vidéo et d'installation: c'est le contexte d'apparition de la collection *electric art* produite par Ellipsis. Cette série a ouvert une voie plus légère, moins institutionnelle que le centre de Karlsruhe par des publications monographiques. Ce sont des objets assez modestes et simples conservant pourtant un lien hybride et complémentaire avec le texte critique dans le livre joint. Les formes communes de la présentation scellent une intention éditoriale qui traverse ces différentes propositions, toutes issues d'artistes de l'art vidéo. L'insistance à rappeler l'électronique, l'électricité dans le titre de la collection et le lien avec *Film and Video Umbrella* ne doit pas tromper. Il ne s'agit pas d'éditions d'art vidéo, mais d'explorations et d'expériences de publications pour l'ordinateur, incluant la programmation et le jeu, à travers des interfaces singulières produisant des usages non strictement opératoires et invisibles. Ce sont bien les parcours d'artistes qui sont marqués par cette origine des pratiques dérivées de la vidéo, monobande ou de l'installation. Ce fait ne résulte pas d'un choix ou d'une sélection quelconque, mais c'est un fait de génération. La pratique des artistes nés dans les années 50, qui sont les aînés dans l'art numérique, s'est nourrie des artistes qui se sont fait un nom avec l'art vidéo dans les années 80.

Auteurs, artistes et éditeurs forment, avec les œuvres numériques sur support, un ensemble complexe dont les stratégies, les désirs et les projets se concrétisent selon des modalités variables de rencontres et de convergences d'intérêts. On a tenté de préciser certains de ces aspects qui tracent une histoire récente de l'édition *off-line*. La réception de ces travaux est déterminée par des explorations individuelles, mais elle trouve aussi un écho dans l'expression de la critique et du commentaire. On a déjà noté que cette réalité d'analyse n'est pas très fournie en supports de communications, ni particulièrement riche et dense. En langue française, la critique de CDrom n'a pas

réellement de tribune consacrée ni d'édition, à l'exception du catalogue <compacts> daté de 1999, de la rubrique du site Observatoire Léonardo<sup>181</sup> dont Annick Bureau est responsable et d'Agence Topo, trouvé par le hasard des recherches sur internet. Situer ces éditions par les discours tenus sur des CDroms et les commentaires critiques serait assez limité. Ne faut-il pas d'abord tenter de les ranger, d'opérer entre eux des distinctions et des similitudes pour organiser une typologie ?

## 5/ Classer ou situer

Lorsqu'on est confronté à un ensemble large, constitué d'entités nombreuses, qu'on est face à de nombreux exemplaires d'une classe ou d'un ordre, on a intérêt à disposer d'une typologie précise. L'orientation est à ce prix. Elle commence avec les distinctions, différenciations et analogies que l'attention peut opérer et nommer pour regrouper et séparer des ensembles. Une bonne typologie doit posséder deux propriétés : cohérence et exhaustivité. Une seule et même logique doit présider aux classements pour établir des ensembles et sous-ensembles aux caractères communs, c'est la cohérence. Les classifications qui répondent à ces critères doivent se multiplier jusqu'à épuiser les objets dont on cherche à désigner l'ordonnement, c'est la tendance à l'exhaustivité. Dans le champ de l'édition numérique, face à une collection d'œuvres sur CDroms, quels repères de cet ordre pourraient nous guider ? À quelle occasion ces opérations de tri, de classement ont-elles été mises en œuvre dans le domaine de l'édition numérique *off-line* ? Les artistes eux-même font état de différenciations lors de la conception de leurs projets, ce fait doit être entendu. L'espace, pourtant réduit, de l'édition critique se risque aussi à opérer des regroupements par affinités. Mais le cadre le plus riche en matière de classement sera celui de l'exposition collective. On verra à travers diverses occasions et de quelles manières l'idéal des classifications s'éloigne, tel un mirage, à mesure qu'on s'en approche dans le

---

<sup>181</sup> <http://www.olats.org/reperes/offline/offline.php> [09/2006]

trouble des caractères flous et nous oblige plutôt à en accepter l'hétérotopie.

*Entre film et essai, Beyond et Immemory*

Le parcours du tableau des propriétés propres à définir un ordre des éditions numériques sera fort modeste au départ. Il s'agira davantage d'une polarité que d'une classification complexe. Encore faut-il préciser que ces premiers repères qui ont précédé la création elle-même ne présagent pas d'une conversion directe ni évidente à la réception. Il faut donc les prendre comme des indices qui demandent confirmation. Ainsi, lorsqu'on dispose d'éléments écrits venant des auteurs, on peut considérer les motivations qui les ont amenés à utiliser ce support éditorial. Le point de vue de Zoe Beloff, particulièrement précis et argumenté concernant son projet *Beyond* mérite d'être rappelé :

L'ordinateur est au centre de l'existence de cette œuvre. Elle n'aurait pu être réalisée avec aucun autre médium. À vrai dire, l'idée de *Beyond*, d'une étude de la relation entre imagination et technologie, idée que j'avais depuis des années, me fut initialement inspirée par le livre de Jonathan Crary, *Techniques of the Observer*<sup>182</sup>, autant que par mon propre travail sur la résurrection de technologies anciennes, comme les vues en stéréoscopie ou les projecteurs à manivelle. Mais je n'arrivais pas à savoir quelle approche avoir d'une œuvre sur un thème qui paraissait trop théorique pour faire un film et trop visuel pour en faire un essai<sup>183</sup>.

À l'origine même du projet, ce commentaire qui qualifie précisément des intentions poïétiques, inscrit avec acuité une opportunité absolument inédite du dispositif numérique. Bornée par nos seuls repères antérieurs qui servent de repoussoirs: film et essai, il ouvre une nouvelle dimension qui en déterminerait les possibles, irréductibles à l'écrit et au cinéma. Dans l'espace qui trouverait sa pertinence par la mise en abîme d'autres technologies elles-mêmes dépassées, on peut lire la volonté de s'approprier le nouveau sans céder aux mythes technophiles. L'hypothèse d'une conservation de ces po-

---

<sup>182</sup> Cambridge, MIT Press, 1990, traduction française Frédéric Morin, *L'Art de l'observateur*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1994.

<sup>183</sup> Trafic n° 30, « La vie rêvée de la technologie », été 1999, p. 84, et <Compacts>, « Beyond », P.U. Rennes, 1999, p. 12.

larités du côté de la réception est confirmée, cette fois, dans la longue introduction consacrée au CDrom de Chris Marker. Comme en écho, Raymond Bellour emploie des termes étrangement similaires pour présenter *Immemory* :

... on sait mal encore ce qu'est un CD-Rom, quelque part entre le film disparu et le livre d'images. (...) Dans la très longue histoire des rapports entre les mots et les images, le CD-rom en général opère entre Gutenberg et Mac-Luhan une fusion encore difficile à mesurer. (...) Mais pour que le film puisse rejoindre directement le livre, pour qu'ils renaissent, mêlés et transformés, il faut autre chose encore. Il faut par exemple au terme d'une double vie passée à traquer l'un et l'autre, ce CD-Rom si singulier, *Immemory*<sup>184</sup>.

Si les repères se répondent, ils ne s'inscrivent pas dans la même réalité. L'objet est projeté d'un côté, l'œuvre est achevée de l'autre. Mais à l'anticipation créatrice de Z. Beloff répond aussi l'incertitude d'une attitude de réception de R. Bellour. Le potentiel pressenti d'une œuvre à venir ne garantit pas de rencontrer le regard et l'intelligence nouvelle qu'elle requiert ni le critique qui les formule. Mais on pourrait trouver dans ce face à face où le film et l'écrit se répondent, par défaut de savoir et dans le risque des expérimentations à venir, entre production et réception, écriture et lecture, une hypothèse particulièrement simple et forte pour l'élaboration d'un point de vue analytique et critique. Alors que les CDroms nous laissent bien souvent dubitatifs, insatisfaits ou déçus, les études sur la littérature et le cinéma, dans leur rapport à la création et la réception, pourraient nous guider pour mesurer les apports de ces nouvelles productions. On conserve donc provisoirement ces deux tendances, le livre et la culture de la littérature, y compris l'illustration et le film avec l'univers du cinéma, tous les deux traversés par la question de la narration.

---

<sup>184</sup> *Qu'est-ce qu'une madeleine ? À propos du CD-ROM Immemory de Chris Marker*, « Le livre, aller, retour, », Paris, Yves Gevaert Éditeur/Centre Georges Pompidou, 1997, p. 69, p. 78, p. 96.

### *Quels critères de description ?*

En 1994, lors de l'exposition *Artifices 3* déjà citée, la section bibliothèque présentait une sélection de 26 éditions numériques sur CDrom. Comment la présentation du catalogue, reprise en ligne, organise-t-elle cette sélection ?

Les CD-ROM retenus relèvent de ces grandes catégories: travaux d'auteurs et artistes, les catalogues de musées et les monographies d'artistes; les encyclopédies; les ouvrages en hypertextes; les revues; les programmes éducatifs et ludiques<sup>185</sup>.

Cette classification n'a pas la cohérence que l'on aurait pu attendre puisque les critères de choix varient à chaque catégorie. Tantôt caractérisés par leur origine, artistes et auteurs dont on ne contestera pas le mélange, tantôt par leur forme, catalogue et monographie, ensuite par leurs ambitions, les encyclopédies et l'éducatif, enfin par leur mode de navigation, l'hypertexte et le jeu, ils finissent de se distinguer par leur périodicité, les revues. D'évidence, les critères fonctionnels, thématiques ou stylistiques ne sont pas suffisants pour produire une classification cohérente. Une analyse un peu subtile des virgules et des points virgules mettrait de côté l'art et les artistes et de l'autres les appartenances plus diverses qui rappellent les difficultés des définitions génériques en littérature.<sup>186</sup> Pour celle-ci, la genericité est ouverte selon quatre points de vues différents: communicationnel, jeu réglé de structure, effet de renvoi vers d'autres texte enfin seulement critères de ressemblance. L'histoire des genres étant tributaire des choix distinctifs initiaux et des compromis acceptables pour produire des séries génériques finalement variables.

Ici, dans l'édition de CDrom, même s'il nous manque encore la durée pour statuer, le désordre est complet. Au moins autant que dans la promotion de Voyager Company citée précédemment: fiction opposée à non-fiction, puis découpage par thèmes allant « du cinéma, à l'art et la poésie, jus-

---

<sup>185</sup> [http://www.ciren.org/artifice/artifices\\_3/biblio/index.html](http://www.ciren.org/artifice/artifices_3/biblio/index.html) [09/2006]

<sup>186</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Seuil, 1989.

qu'à la photographie, le base-ball et la nature... »<sup>187</sup>. Le plaisir pris dans l'inventaire et le jeu de l'hétérogène est trop évident pour ne pas justifier le mode poétique de la collection, à *la Prévert*, de cet ancien rédactionnel de promotion.

Le classement de ce collectif montréalais *Agence Topo*<sup>188</sup> mérite d'être regardé. Il regroupe des artistes, photographes, critiques et développeurs informatiques. Fondé en 1993, il vise à favoriser la création indépendante et la diffusion d'œuvres multimédia, essentiellement de projets artistiques sur le web. En ligne, la Vitrine a un rôle de distributeur de titres *off-line*. Lisons son éditorial :

La Vitrine électronique de l'Agence Topo est un lieu de diffusion et de promotion des cd rom, dvd rom et dvd vidéo d'art et d'essai de production indépendante. La Vitrine favorise, mais de façon non exclusive, les œuvres mettant en valeur le texte et l'image.

Le label Arts et Essais, inspiré du cinéma, est ensuite décliné selon les rubriques ou genres suivants : *Fiction, Fiction poétique, Poésie interactive, Art interactif, Référence, Hors-série*. S'il n'était évident que l'intérêt de cette initiative de diffusion est réel et que l'on ne peut qu'en déplorer le manque en France, on reste surpris de cette organisation impraticable. Le privilège de la fiction n'est pas surprenant. Il reste le modèle constitutif de l'appartenance à l'art du poète depuis Aristote et la *Poétique*.<sup>189</sup> Que cette fiction soit éventuellement poétique, sans doute est-on alors assuré de la caution de la fonction poétique du langage définie depuis R. Jakobson. Puis la poésie, qui se spécifie de la fiction même poétique, non sans mal, est cette fois interactive. Les précédentes n'avaient-elles pas cette même propriété en commun ? Il semble bien que si ! Pour simplifier, au sommet, l'*Art interactif* qui se démarque facilement des *Références* selon les choix préférentiels du distributeur ! Quelles superpositions... Enfin pour ajouter à la clarté de l'ensemble, il faut encore adjoindre une dernière catégorie *hors catégorie*, non motivée

---

<sup>187</sup> Cf. Planche 4, p. 77.

<sup>188</sup> <http://www.agencetopo.qc.ca> [09/2006]

<sup>189</sup> Cf. *supra*, chapitre 1, p. 88.



sinon comme un reste ! La confusion taxinomique est à son comble et on se prend à regretter l'arbitraire et l'efficace de l'alphabet. Mais l'éditorial nous le confirme, il s'agit bien de « fictions, fictions poétiques et autres fantaisies interactives ». <sup>190</sup> Cette ébauche insensée de taxinomie ne doit sans doute pas être prise très au sérieux.

Dirigé par Bertrand Gauguet à l'occasion d'une exposition d'œuvres numériques sur CDrom, le catalogue <compact>, ouvrage sérieux qui n'est pas rien dans l'origine même de notre recherche, devrait nous proposer plus de rigueur à ce propos. L'intitulé d'un paragraphe n'est-il pas justement « Première typologie des œuvres numériques sur cd-rom <sup>191</sup> » ? La proposition en reste à l'esquisse, car elle fait surtout un état de la place respective des différentes ressources sémiotiques. La présence insistante de la photographie est remarquée. Sous la forme panoramique et plus généralement comme enjeu de l'interface, elle « participe à une narration non linéaire au travers de laquelle on peut penser qu'une écriture photographique nouvelle est peut-être en train de se jouer <sup>192</sup>. » Le plus souvent, l'image vidéo n'a pas encore trouvé une autre place que celle de « fragment esthétique » <sup>193</sup> et non de médium, quand au son, sur ces éditions, « il est encore rare de bénéficier d'un travail musical réel <sup>194</sup> ». Nous dit-on. En conclusion, «... l'œuvre sur cd-rom emprunte actuellement plusieurs genres spécifiques comme le récit hypermédia, le mode esthétique-ludique ou encore la fiction... ». Celle-ci définit le genre le mieux partagé, pour le reste le jeu et le récit se partagent deux domaines dont il y a lieu de retenir la pertinence. L'analyse concorde avec le texte de Michael Punt « Cd-rom, radical nostalgia » publié dans ce même catalogue d'exposition. Il définit aussi, pour le déplorer, la pauvreté des différentes catégories existantes :

---

<sup>190</sup> Élène Tremblay, <http://www.agencetopo.qc.ca/vitrine/index.html> [09/2006]

<sup>191</sup> <compact>: *œuvres numériques sur cd-rom*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 1999, p. 42.

<sup>192</sup> *Ibidem.*, p. 44.

<sup>193</sup> *Ibid.*, p. 44.

<sup>194</sup> *Ibid.*, p. 44.

Le potentiel éditorial des CDroms est resté limité aux livres et à des collections hétérogènes de titres qui doivent leur cohérence aux modèles de formats déjà existants, tels que les encyclopédies, les jeux, les albums de musique pop, et les logiciels en les copiant assez mal<sup>195</sup>.

Cette nouvelle liste critique et restrictive, si elle n'ouvre pas encore la voie vers la nomenclature rêvée, donne simplement quelques repères dont la pertinence n'est pas discutable. L'encyclopédie et l'éducatif déjà nommé pour la bibliothèque d'Artifice se constitue comme une polarité, celle des savoirs. Les jeux, et pourquoi en refuser la combinaison avec l'esthétique, s'organisent aussi selon un ensemble cohérent. Resterait la musique et les logiciels. Pour les second, est-ce le manque d'ingéniosité qui est visé, mais quelle édition imite un logiciel informatique ? Mystère. Quand à la musique, il faudra peut être, en effet, lui réserver une place à part.

Premier bilan des tentatives d'organisations. On a relevé d'abord une polarité entre le film et le livre, pour *Beyond* et *Immemory*. Ensuite des découpages plus ou moins conformes à l'encyclopédie chinoise de Borges citée par Michel Foucault dans les premières pages de *Les Mots et les choses*, et sa taxinomie merveilleusement impensable se sont présentés chez Agence Topo. Puis d'autres polarités plus fonctionnelles s'annoncent: le récit ou la fiction et les jeux ou le ludique. Faudrait-il renoncer à une véritable classification rigoureuse, complexe et précise des genres de CDroms pour adopter de simples tendances ou directions ? Avant d'en décider, définitivement, regardons un dernier exemple particulièrement complexe mis en scène pour une exposition.

---

<sup>195</sup> *Idem.*, p. 75. « Cd-rom publishing potential has remained restricted to books and fragmented collections of heterogeneous material given some coherence by recourse to existing formats such as encyclopaedias, games, pop albums and computer software off all of which it imitates badly.

*Contact Zones, the Art of CD-ROM*

À travers le site qui témoigne encore de l'exposition *Contact Zones: the Art of CD-ROM*<sup>196</sup>, organisée par Timothy Murray en 1999 à l'Université de Cornell, on a l'opportunité de circuler dans le programme passé et d'évaluer, à distance et en différé, le mode d'organisation d'une collection d'œuvres publiées sur ce support, collection aujourd'hui devenue virtuelle. À notre connaissance, aucune manifestation de cette importance n'a visé aussi précisément à interroger les nouveaux usages et projets artistiques sur CDrom.<sup>197</sup> Présentant près de 80 travaux, cette exposition nous permettrait-elle de commencer à rassembler un corpus idéal, serait-elle l'amorce sinon d'un musée, peut-être celle d'une collection imaginaire ? Malheureusement, nous n'avons pas visité cette exposition en 1999, c'est pourquoi le site actuel est notre source documentaire.

Organisée en 14 programmes thématiques issus d'éditions appartenant au domaine artistique, aurait-on là une classification globale qui serait aussi valable pour notre recherche ? Cette hypothèse optimiste sera malheureusement bientôt déçue, mais nous donnera l'occasion de préciser les difficultés de notre projet, et en tout premier lieu l'obstacle initial qui limite l'accès à ces titres. L'enjeu de l'exposition était justement d'initier et d'informer les étudiants et un public plus large dans le lieu même où enseigne aussi T.

<sup>196</sup> <http://contactzones.cit.cornell.edu/why.html>

« Programs of CD-Roms are grouped in fourteen conceptual pods around the themes of "Archive Fever", "Artintact", "Baroque Interface", "Bodies without Organs", "Check Points", "Cinematic Specters", "Electric Delivery Systems", "Hypertextures", "Identity Mutations", "Memory Errors", "Ocular Work in the Digital Age", "Sound Machines", "Virtual Metropolis", and "Wonder Books"

( these pods and their contents are to be understood as capable of being transformed and morphed as the life of the exhibit progresses ). »

La liste des thèmes est la suivante : Le mal d'archive, Artintact, Les interfaces baroque, Des corps sans organes, Les zones de contrôle de l'espace social, Les spectres animés, Les réseaux domestiques d'électricité, L'hypertextualité, Les mutations identitaires, Les erreurs de mémoire, La vision à l'ère numérique, Les machines sonore, Les Métropoles virtuelles et Les livres étranges.

<sup>197</sup> Depuis cette date, il faut noter le volet de l'exposition *Sans commune mesure, l'image et le texte dans l'art contemporain* présenté au Fresnoy de septembre à décembre 2002, qui comportait un cabinet de consultation présenté par Jean-Louis Boissier et présentait à la fois des sites d'artistes et des œuvres sur CD-rom.

<http://www.le-fresnoy.tm.fr/pages/highlight.htm/> [09/006] et

<http://www.ciren.org/ciren/observatoire/002/#1> [09/006]

Murray, le commissaire. L'exposition visait à présenter ces travaux, souvent d'accès difficile, dont nous savons que le contact direct est rare hors de ces événements temporaires, puisque le prêt public ne s'est pas répandu. Pour l'amateur de CDrom, la seule alternative à ces expositions est de se constituer, comme un bibliophile, une collection privée. La difficulté première que constitue l'accès aux œuvres rappelle les soucis des théoriciens du cinéma confrontés aux mêmes manques. Avant la diffusion de copies en vidéo, et aujourd'hui sur DVD-vidéo, les critiques de films ont connu cette situation qui les obligeait à fréquenter assidûment les salles de cinémathèques, à fréquenter les festivals et à se contenter des opportunités de diffusions publiques.

Autre obstacle, la prédominance linguistique. Dans cette exposition très marquée du monde anglophone, plus du tiers a été produit aux États-Unis, le quart entre Angleterre, Australie, et Canada, le reste est réparti dans d'autres pays du monde, mais les titres sont pour la quasi totalité en langue anglaise.<sup>198</sup> Nombreux nous sont totalement inconnus et d'ailleurs difficilement accessibles aujourd'hui, s'ils l'ont jamais été pour certains dans quelque réseau de distribution en France. Comment dire davantage notre dépaysement face à un tel corpus ? On l'aura compris, en ce qui concerne les objets retenus, le travail du commissaire ne peut pas être si facilement adapté ou transposé à notre projet. Le classement adopté ne nous sera pas non plus d'une utilité directe. Marqué par le cadre précis de la mise en espace pour l'exposition sur le campus de l'université, il répondait aux contraintes de l'événement. Les 14 catégories assez homogènes sont composées de 5 titres en moyenne, parfois 7 ou 8 maximum. T. Murray nous averti que ces distinctions sont appelées à évoluer, sur *le modèle du vivant*, en fonction des autres lieux de l'exposition conçue pour être itinérante.

Deux logiques se détachent de l'ensemble: une approche plutôt thématique et large l'autre plus attentive aux processus liés à l'informatique. Les

---

<sup>198</sup> Notre pratique dénotative, et parfois insuffisante de l'anglais, nous prive d'en saisir tous les aspects poétiques et connotatifs.

thèmes rencontrent un inventaire qui n'appartient pas en propre au support CD, ni même parfois au numérique mais au politique et au social: des *Mutations identitaires* aux *Métropoles virtuelles*, en passant par *Les corps sans organes* ou *Les zones de contrôles de l'espace social*... Sont convoqués les identités troublées et contrôlées, l'inquiétante étrangeté de la ville et les interrogations sur le corps. L'approche décrivant des processus est plus singulière: *Les erreurs de mémoire*, *Le mal d'archive*, *Les réseaux électriques domestiques*, *Les interfaces qualifiées de baroques*, *L'hypertextualité* ou encore *La vision à l'ère numérique*... Ces regroupements thématiques touchent au plus près les processus internes à la machine et concernent aussi le traitement des données. Réseau, mémoire, interface sont des thématiques génériques du numérique, elles ne délimitent pas des domaines distincts des précédents mais concernent simplement de façon plus réflexive la situation de l'art numérique au travers de ces éditions.

Quatre programmes imposent leur évidence, ils peuvent aussi nous engager dans une classification. Le thème 3: *Machines sonores*, le 7: *Spectres animés*, le 9: *Artintact* et le 13: *Livres étranges*. Des *Spectres animés* aux *Livres étranges*, l'évocation du cinéma et du livre confirme la pertinence de ces deux univers éditoriaux à partir desquels certains projets peuvent être appréhendés. On a déjà noté cette double filiation, elle retient à nouveau notre attention pour les rencontres possibles avec les analyses filmiques et les théories littéraires. La place singulière accordée à la revue *Artintact*, avec les deux derniers numéros parus, rassemble 6 projets distincts et dénote dans cet ensemble très largement dominé par la culture de langue et de culture anglaise. Cette élection et sa mise en évidence marquent avec insistance la singularité de cette production du ZKM et la qualité de son projet éditorial qui tient à la logique d'une collection. Quant à la question des *Machines sonores* elle nous paraît couvrir un domaine singulier par le nombre des objets musicaux interactifs qui obéissent à une logique absolument distincte au point de développer sa propre thématique instrumentale. La nature immatérielle et profondément logique de l'organisation temporelle du son musical trahit une

affinité étroite avec la mise en équation et l'algorithmique.

La pertinence de cette classification échappe à la polémique ou à la discussion parce qu'elle est une création poétique, un jeu de références philosophiques, qui renvoient à Gilles Deleuze et Félix Guattari, Jacques Derrida ou Walter Benjamin, croisant les questions de la technologie numérique et de la société. Le cadre conceptuel de cette exposition est plutôt celui de la philosophie dite «continentale» si l'on adopte le point de vue d'outre Atlantique. Plus précisément le produit de la lecture américaine des textes philosophiques français, au cours des années 80, et dont l'actualité polémique récente a fait son apparition en France sous le terme de *French Theory*.<sup>199</sup> L'organisation thématique reflète sans doute un moment de « cette aventure américaine simultanée de la théorie française... »<sup>200</sup> et l'enjeu productif d'une lecture déplacée hors de son champ d'origine. Malgré la familiarité qu'elle pourrait produire, cette inscription redouble l'étrangeté initiale des objets, car le contexte de cette pensée philosophique réinscrite dans l'usage social et politique, et relocalisée, ne s'est pas engagée dans ce sens avec la même évidence en France, bien au contraire. Elle a une valeur de témoignage historique dont les effets nous restent encore à mesurer, mais on ne peut qu'en souligner ici la difficulté méthodologique qu'il y aurait à se l'approprier directement.

Le bilan des tentatives classificatoires pourrait sembler maigre ou pour le moins décevant. Mais on propose provisoirement d'en conserver le double jeu de polarités. La première héritée de la culture des œuvres, livre ou film et la seconde plus modale qui sépare le savoir du jeu. Entre ces tendances, les titres trouvent leur position avec une plus ou moins grande pertinence selon les critères d'usages et horizons d'attente des utilisateurs. Mais

<sup>199</sup> La polémique engagée par l'affaire Bricmont et Sokal, lors de la parution du livre *Im-postures intellectuelles*, chez Odile Jacob en 1997. On se réserve la lecture à venir de cette généalogie dont François Cusset a publié une histoire et une analyse détaillée sous le titre *French Theory, La découverte-poche*, 2003, réédition 2005. On en retiendra pour l'instant le décalage de la vitalité de ces penseurs que l'affaire mit à jour entre les deux continents, réveillant brusquement une réflexion sur la place de ces textes qui seraient moins investis en France, par le biais d'une lecture politique et sociale plus directe et faisant retour, étrangement.

<sup>200</sup> *French Theory, op. cit.* p. 23.

finalement, il s'avère peut-être plus intéressant de situer l'ensemble de ces objets d'édition par rapport à d'autres productions, à d'autres objets du monde visible, voire à tous les objets qui nous environnent, que d'en distinguer davantage les propriétés en vue d'une classification.

### *Des taxinomies indésirables aux sémiophores*

L'ambition de ce projet n'est-elle pas démesurée et hors de propos ? Et quel bénéfice en tirer ? La grande taxinomie fonctionnelle proposée par l'historien Krzysztof Pomian<sup>201</sup> répond à cette ambition avec la rigueur et l'exhaustivité que l'on attendait de notre classification interne. Celle-ci épuise et organise, de l'extérieur pour notre propos, tous les objets visibles en les répartissant selon des classes qui répondent à des différences d'usage. Son succès tient à l'abandon de critères substantiels ou morphologiques, ceux qui mènent aux impasses taxinomiques et à ses multiples recouvrements, par l'affirmation du critère fonctionnel. Quelle serait la place des CDroms dans cette classification ? Suivons K. Pomian lorsqu'il propose de faire:

...appel à des *fonctions* des objets identifiés, pour chacun, à la *destination* que lui confère le producteur, individuel ou collectif, et à l'*emploi* qu'en font les utilisateurs....<sup>202</sup>

Cette méthode l'amène à distinguer cinq classes fonctionnelles: *les corps*, *les déchets*, *les choses*, *les sémiophores* et *les médias*. Si l'on s'en tient aux définitions, les corps désignent « tout ce que les hommes trouvent dans leur environnement »<sup>203</sup>, les déchets « tout ce que les hommes abandonnent, évacuent ou détruisent »<sup>204</sup>, les choses sont destinées à « transformer l'apparence visible (...) ou encore à modifier la localisation d'autres objets (...) ou à permettre aux hommes de se se protéger »<sup>205</sup>, les sémiophores sont :

<sup>201</sup> *Sur l'histoire*, « Histoire culturelle, histoire des sémiophores », Paris, Gallimard, 1999.

<sup>202</sup> *Sur l'histoire*, *op. cit.* p. 202.

<sup>203</sup> *Idem.*, pp. 164, 204.

<sup>204</sup> *Ibidem.*, p. 204.

<sup>205</sup> *Ibid.*, p. 204.

...destinés à remplacer, à compléter ou à prolonger un échange de paroles, ou à en garder la trace, en rendant visible et stable ce qui autrement resterait évanescant et accessible uniquement à l'ouïe<sup>206</sup>.

enfin, les médias, qui sont eux destinés à « produire des sémiophores<sup>207</sup>. »

Pour donner plus de consistance à cette organisation, on peut lui adjoindre quelques exemples. Pour les corps, qui semblaient échapper à cette classification fonctionnelle car ils n'ont pas de destination originale, on peut citer les matières premières, les éléments naturels et les animaux sauvages. Les déchets recouvrent l'acceptation courante du terme, ils sont la fin résiduelle d'un cycle de transformation. Parmi les choses, on peut lister les outils, les instruments, les vêtements, les moyens de transports et les animaux d'élevage. Les sémiophores feront l'objet d'un nouveau classement en diverses rubriques, mais retenons que le livre en est le premier représentant. Quant aux médias, en font partie les sceaux, les poinçons, les crayons, les machines à écrire, les appareils photos, les télégraphes et téléphones, les magnétophones, les caméras, les ordinateurs, les horloges, les règles et les balances. Quelques remarques à propos de cette classification. Un objet n'est pas définitivement associé à une classe, son usure le fait passer de chose à déchet, sa promotion de chose à sémiophore lorsqu'il est exposé au musée. D'un point de vue temporel, les sémiophores sont reliés à l'histoire de l'écriture, la classe des médias apparaît seulement au XVI<sup>e</sup> siècle. Enfin les sémiophores trouvent leur usage entre deux ou plusieurs partenaires, et renvoient à quelque chose d'actuellement invisible. Ils ont donc une fonction sémiotique, mais la présence d'un support et la situation de communication, les actions à opérer sur le sémiophore lui donnent aussi une dimension pragmatique. À l'origine de cette classification, il y a la volonté de résoudre cette opposition que connaissent les historiens entre l'approche sémiotique et l'approche pragmatique. Dans le cas des textes, celle qui s'intéresse à l'œuvre littéraire, invisible et celle qui s'intéresse au livre, au support matériel de l'œuvre, le seul visible pour reprendre l'exemple initial. Résultat d'une con-

<sup>206</sup> *Ibid.*, pp. 167, 200-229, 269, *sémiophores* du grec séméion: signe et pherein: porter.

<sup>207</sup> *Ibid.*, p. 206.



ciliation entre deux approches incompatibles, celle du signe et celle de l'objet, la définition s'enrichit alors d'une variante par rapport à la parole échangée, différée ou substituée. Plus généralement, les sémiophores sont « des objets visibles investis de significations. »<sup>208</sup>

Les rubriques internes aux sémiophores sont encore éclairantes, puisque cette classe est évidemment celle qui nous intéresse le plus. Suivons encore l'auteur dans ses distinctions. Il propose d'appeler *textes*, les sémiophores qui contiennent des signes d'écriture; *images* le visible qui comporte des signes iconiques, *substituts de biens* ceux qui témoignent de notre confiance dans l'avenir et dont la monnaie est le principal exemple, les *commandes* ce qui régit les comportements futurs des hommes, les *insignes* qui attestent de propriétés invisibles, les *hommes* enfin, lorsqu'on interprète leurs comportements, enfin les *expôts*, dont la signification est liée à leur décontextualisation permise par la collection, l'exposition. C'est le rapport à l'art et au musée qui s'y joue.

Adopter la catégorie de sémiophore pour situer l'édition numérique sur CDrom nous semble pertinent, et l'on ne peut que justifier cette présentation assez sommaire par la justesse de cette analyse appartenant à la recherche en histoire. La présentation ne remplace pas la lecture de l'argument original plus développé et mieux articulé auquel il doit ces pages. On voudrait proposer que les CDroms aussi sont des sémiophores composites, mêlant *textes*, *images* et *commandes*, devenant parfois des *expôts* d'un genre particulier, à actualiser. Il y a dans cette catégorie un principe suffisant pour surmonter l'opposition que l'on avait tracée entre l'objet technique avec ses déterminations industrielles et l'œuvre à activer, apparentée au livre ou au film. Plusieurs caractéristiques des sémiophores importent. Celle de la programmation, au sens informatique et au-delà ou en deçà. Dans le sens où le livre aussi est fait avec ses pages reliées pour « programmer le comporte-

---

<sup>208</sup> *Idem.*, pp. 167, 201, 215, 269.

ment d'un destinataire de manière à en faire un lecteur. »<sup>209</sup> Tel est le rôle des *commandes* aptes à anticiper et formaliser les comportements et dont la transposition dans les interfaces graphiques est aisée. Mais l'intérêt de cette classification est encore de situer les *médias* à l'extérieur du cadre sémiotique. Ils ne sont pas directement investis de signification, mais ils produisent ou diffusent les sémiophores. Dans notre cas, c'est l'ensemble machines plus logiciels, associés aux sémiophores-CDroms qui sert à produire et à restituer l'assemblage dynamique des données. Le tout assez semblable à la caméra-projecteur réversible des premiers opérateurs Lumière.

L'intérêt de cette taxinomie générale est la proximité que les termes entretiennent avec l'usage courant. Ils sont déplacés ou précisés par un usage particulier: corps, déchets, choses et médias, à l'exception du néologisme central proposé, sémiophores: ces *objets porteurs de sens* qui sont aussi les vestiges culturels sur lesquels travaille l'historien pour construire une histoire culturelle. Cette classification qui permet de dessiner leurs trajectoires fonctionnelles s'inscrit dans la démarche historique fondée autant sur des images et des objets, que sur des textes dont la tradition défendait jadis l'exclusive. Cet enjeu est la dimension historique dont il semble déjà que le regard sur les éditions *off-line* doit intégrer et suivre ce conseil:

Quand on traite la signification d'un sémiophore comme si l'on était le premier à l'expliquer, en négligeant tout son passé, on crée une fiction, à moins d'avoir affaire à quelque chose d'absolument neuf, ce qui est rare<sup>210</sup>.

Dans l'édition numérique d'œuvres sur CDrom, le critique est presque dans cette fiction permanente, car les stratifications temporelles ont encore peu agi, et la nouveauté ne s'estompe que lentement. La configuration de ces objets a été complètement neuve, et les opinions exprimées et organisées comme une véritable critique encore assez rares. Chaque titre sur support CD est sujet à interprétations à partir d'expérimentations mises en relation avec les intentions éditoriales et auctoriales, toujours dans un cadre généri-

---

<sup>209</sup> *Idem.*, p. 200.

<sup>210</sup> Pomian, *Sur l'histoire, op. cit.*, p. 227.

que plus ou moins précis, et pour lequel on privilégiera les catégories de la connaissance et du jeu. Cet investissement différencié et qualifié selon les expériences, réussites et échecs qu'il propose, marque la qualité et la valeur que l'on attache à telle ou telle expérience. Investissement individuel, il suppose diverses situations d'expérimentation particulières qui définissent autant de modes d'appropriation et de variations dans les usages.

## 6/ Figures de l'utilisateur

L'utilisateur est la traduction simple du *user* omniprésent dans les termes courants des programmes fonctionnels rédigés en anglo-américain. C'est la figure générique qu'impose l'usage et c'est sans doute une donnée centrale du numérique qui confronte des systèmes régulés et programmés avec *feedback* face à une personne en action. Le terme s'impose sans doute dès les premiers essais de couplages qui s'opèrent au MIT, au tout début des années 80, entre le lecteur de disque laser et l'ordinateur. En 1981, en visite au Media Lab, Bob Stein nous raconte avoir découvert avec intérêt l'*avenir du livre* dans une notice de maintenance technique de ce nouveau genre:

Les utilisateurs du manuel de maintenance automobile du MIT pouvaient lancer et interrompre la vidéo à volonté, répéter les conseils jusqu'à les avoir bien compris et se déplacer dans le programme instantanément, sans attendre que la bande se rembobine<sup>211</sup>.

Utilisateur donc, celui qui suit et pratique les recommandations d'usage d'un appareillage. Mais l'importance des actions effectuées sur lesquelles la nouveauté du multimédia fonde le terme d'*interactivité* ne doit pas faire oublier les autres formes de participation, plus conventionnelles. Elles se combinent toutes ou se succèdent plus qu'elles ne s'excluent.

---

<sup>211</sup> « Des livres sans frontières », National Science Digital Magazine, 2004, cf. texte traduit en annexe, p. 544.  
<http://learn.nsdsl.org/opinion.htm> [09/2006]

### *Lecteur-Spectateur-Auditeur*

La première triade proposée: lecture, observation, écoute correspond à trois attitudes classiques, habituelles, anciennes, disons *éprouvées* que l'irruption des gestes et diverses commandes des accès et contrôles rendus possibles par l'informatique auraient relégués ou balayés. Est-ce si simple ? Au contraire de cette focalisation trop étroite et exclusive, il semble essentiel d'articuler ces différents registres, les plus habituels avec ceux de l'action, en définissant la nouvelle condition multimédia des dispositifs numériques dits *interactifs*. Mettre temporairement de côté l'action, oublier l'utilisateur, permet d'insister sur les continuités entretenues par l'édition numérique avec l'univers de l'audio-visuel. À ce premier niveau, les ressources sémiotiques ne diffèrent pas fondamentalement du cinéma:

Le discours cinématographique inscrit ses configurations signifiantes dans des supports sensoriels de cinq ordres: l'image, le son musical, le son phonétique des "paroles", le bruit, le tracé graphique des mentions écrites.<sup>212</sup>

... nous rappelle Christian Metz, pour initier son étude sémiologique du cinéma par l'inventaire des *matières de l'expression*. Par nature, celles-ci recourent les ressources de l'édition numérique, images, son, texte de façon exhaustive. Seule la hiérarchie en est assez différente ainsi que leurs conditions d'apparitions. Par souci de précision, on pourrait annoncer les caractéristiques des images: fixes ou animées, dessinées ou photographiques, le son lui fait l'objet d'une répartition en trois types de sources sonores qui est valide, elle différencie ses origines, par contre on a aujourd'hui quelque difficulté à ne pas entendre le mot *texte* sous le détour évoquant le « tracé graphique des mentions écrites. » Il y a là comme une stratégie d'évitement, un contournement fondés par la méthode sémiologique même. On se souvient que pour la sémiologie, celle du cinéma et en particulier dans cet ouvrage même, le texte:

---

<sup>212</sup> *Langage et cinéma*, Paris, Albatros, 1971, p. 10.

sera pris ici au sens de Louis Hjelmslev, pour nommer tout *déroulement* signifiant (“procès” chez l’auteur danois), qu’il soit linguistique, non linguistique ou mixte... (le film parlant se rattache au troisième de ces cas).<sup>213</sup>

À l’heure de l’hypertexte, cette définition trans-sémiotique est moins commode à adopter, et le texte sera plutôt considéré dans le sens restrictif, et plus ordinaire refusé par C. Metz. On lui donnera le sens retenu en pragmatique textuelle, « de chaîne linguistique parlée ou écrite formant une unité communicationnelle. »<sup>214</sup> Redevenu une suite orale ou écrite de signes phoniques ou graphiques en situation de lecture ou d’écoute, notre lecteur est confirmé dans son rôle, il annonce même un auditeur. Dans l’édition numérique, la situation de lecture est loin d’être aussi subsidiaire qu’elle ne l’est en général au cinéma narratif ou les mentions écrites concernent soit un plan d’insert, soit une inscription dans le plan, ou simplement le générique lui même, sans oublier d’éventuels sous-titrages. Toutes situations particulières et le plus souvent marginales.<sup>215</sup>

L’observation, activité principale du spectateur reste aussi une clé fondamentale mais la plus discutée parmi les figures de l’utilisateur multimédia. Parfois il arrive que ses actions soient interdites ou inefficaces. Si le mode conversationnel, l’enchaînement successif des requêtes et des moments d’usages fonctionnels est la norme, alors l’utilisateur est dans ces moments là *réduit* à l’état de spectateur. Les exemples sont nombreux où une durée contrainte s’insère dans des séries mobiles et variables. Séquences vidéos, animations diverses ou encore continuités sonores.

On ne fera pas de différence entre les deux dernières situations, celle du spectateur filmique, en état de rêverie et l’auditeur sur le mode radiophonique. Car il y a aussi des moments où l’utilisateur multimédia est encore un *spectateur-poisson*, pour continuer à s’inspirer de lectures metziennes, dans leur phase psychanalytique :

<sup>213</sup> *Idem.*, p. 66.

<sup>214</sup> Oswald Ducrot & Jean-Marie Schaeffer, *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Paris, Le Seuil 1995, p. 594.

<sup>215</sup> Du point de vue quantitatif s’entend, mais pas nécessairement négligeable sur le plan narratif.

Spectateurs-poissons, qui absorbent tout par les yeux, rien par le corps: l'institution du cinéma prescrit un spectateur immobile et silencieux, un spectateur *dérobé*, constamment en état de sous-motricité et de sur-perception, un spectateur aliéné et heureux, acrobatiquement raccroché à lui-même par le fil invisible de la vue, un spectateur qui ne se rattrape comme sujet qu'au dernier moment, par une identification paradoxale à sa personne propre, exténué dans le regard pur.<sup>216</sup>

Ces moments sont rares face à un écran d'ordinateur, mais si l'on suit les recommandations de Laurie Anderson, et que l'on utilise un casque et se tient dans l'obscurité,<sup>217</sup> on est assuré que des moments d'attention proche du spectateur médusé du cinéma auront lieu, brièvement. Dans ce titre, Laurie Anderson ménage des séquences temporelles contraintes assez nombreuses au cours desquelles elle nous raconte des histoires. *Rehearsal of memory* en imposant une grande image assez étrange de corps scannés à une échelle proche de la taille normale produit un effet spectaculaire. Le générique de *Ceremony of Innocence* joue les codes du cinéma, programmant une entrée dans la fiction. *Beyond* impose de courtes séquences filmiques. Des moments s'approchent de cette immersion cinématographique, mais ils n'en n'ont ni l'ampleur ni la durée. Bref, si la comparaison est ténue, il n'est pas paradoxal de noter qu'il y a aussi des zones de temps contraints, des déroulements réglés qui imposent, plus légèrement qu'au cinéma, leur tendance à l'immersion fictionnelle.

Il est vrai que la situation spectatorielle est moins puissante que celle de la salle de cinéma publique, par les dimensions de l'écran, le contexte de détente physique et l'institution de l'immobilité. Devant l'écran d'ordinateur, la sous-motricité est relative au corps, car la main sur la souris ou le trackpad s'active en activité plus ou moins compulsive. Mais les facteurs de l'habitude jouent, et il est flagrant de voir que la pratique des petits écrans

---

<sup>216</sup> « Histoire/discours: note sur deux voyeurisme », *Le signifiant imaginaire*, Paris, UG10/18, 1977, p. 119. paru initialement dans *Pour Emile Benveniste*, Seuil, 1975.

<sup>217</sup> « Puppet Motel est un endroit sombre. Parfois, certains détails difficiles à voir sont essentiels pour se déplacer d'une pièce à l'autre. Vous parviendrez à repérer davantage de ces détails et à mieux vous plonger dans cette expérience si vous baissez les lumières de la pièce où vous vous trouvez et réglez votre moniteur de façon adéquate (...) Il convient d'utiliser de bons haut-parleurs ou une paire d'écouteurs. » Fichier "Guide de Puppet Motel" /dossier "documentation".

nomades déplace aujourd'hui les conditions nécessaires à l'immersion dans des situations jugées hier improbables. Le son n'est sans doute pas indifférent à ces rééquilibrages perceptifs et sensoriels susceptibles de produire des effets de la relative perte de repères temporels au profit d'un monde fictif.<sup>218</sup>

L'auditeur est la dernière de ces figures qui coexistent avec les deux registres du lecteur et du spectateur en arrière plan des rôles plus attendus, directement actifs, déclinés à partir de l'utilisateur. *Passagen*, *Puppet Motel* ou encore, *Portrait n°1* ou *Things Spoken* de Agnes Hegedüs, nombreux sont les titres passionnants qui comprennent des temps de discours aux formes *radiophoniques*, des objets temporels sonores, construits pour de courtes durées, mais limitant ou refusant les interruptions. Nous n'y voyons à nouveau pas un paradoxe, mais au contraire la condition pour que les coupures, raccords et montages imprévus liés à la réactivité des programmes garantissent la possibilité de construire un sens. Sur fond de continuités discursives, même brèves et fragmentées, les liaisons disruptives ont une chance de s'intégrer dans un tout cohérent. Le son a cette propriété temporelle de liant particulièrement fort. Une seconde série de situations doit être envisagée, elle mêle ces positions où l'action est suspendue avec d'autres situations qui au contraire la suscitent, l'activent, la relancent.

#### *Visiteur-Interacteur-Opérateur*

La seconde série ternaire décrit une présence liée au parcours, à l'engagement actif et au contrôle. Le terme de visiteur, choisi pour nommer les spectateurs-utilisateurs de ses installations, est sans doute surdéterminé par le contexte et les thèmes des dispositifs de Luc Courchesne. Et peut-être n'a-t-il pas de valeur universelle pour qualifier d'autres expériences dans le domaine plus limité de l'édition. À cet égard, la pièce *Portrait N° 1* fonctionnerait comme une première amorce décisive, maintenue pour les autres installations qui se sont développées à partir de cette réussite initiale, *Portraits*

---

<sup>218</sup> C'est l'enjeu du couplage des clips vidéos avec les musiques commerciales sur les baladeurs aujourd'hui.

*de famille*<sup>219</sup> et le *Salon des ombres*<sup>220</sup>, mais sa portée générative est restée plus limitée dans le contexte privé du CDrom. Si la première souffre de la transposition éditoriale, selon Erkki Huhtamo,<sup>221</sup> l'adaptation des suivantes sur CDrom serait quasiment impossible, pour en restituer ses quatre personnages dans l'espace. Après *Portrait n°1*, les installations de L. Courchesne sont orientées *multi-user*, utilisateurs-multiples. Il commente cette filiation:

Tout comme dans les précédentes installations avec les portraits, j'ai fait se refléter les images sur de grandes plaques de verre pour donner l'impression que les visiteurs et les personnages virtuels occupaient la même galerie dans le musée. (...) Tout environnement immersif est par nature interactif, il transforme le spectateur en visiteur.<sup>222</sup>

Le cadre muséal dans lequel se sont inscrites ces installations justifie sans doute la proposition du terme assez surprenant de *visiteur* qui induit des liens possibles avec l'architecture. La référence au portrait comme genre, du portrait peint ou photographique, est revendiquée explicitement par L. Courchesne. Si elle conforte l'idée de déambulation dans un espace, il s'agit en effet du musée ou de la galerie. Le projet de circuler dans ces lieux, n'implique pas à priori la possibilité d'actions effectives, mais indique plutôt une simple liberté de parcours, une possible promenade.

Le choix du terme *participant*, était déjà une proposition de Frank Popper dans le catalogue *Electra*, succédant à « spectateur actif », elle restait encore à valider.<sup>223</sup> Employé aujourd'hui par Marie-Laure Ryan, elle lui ajoute à cette première idée d'immersion celle de communauté,<sup>224</sup> et se réfère

<sup>219</sup> Produit à Marseille, en 1993.

<sup>220</sup> Produit au ZKM, n 1996.

<sup>221</sup> «...à qui il manque la sorte de présence spectrale ( qui rejoue l'illusion célèbre des fantasmagories du XIX<sup>e</sup> siècle ) » « ...it loses the haunting sense of presence (re-enacting the famous 19th century Pepper's Ghost illusion ) », *Hardware Software Artware*, op. cit., p. 179.

<sup>222</sup> « As in the previous portrait installations, I reflected images on large glass plates to give the impression that both visitors and virtual characters inhabited the same museum gallery. (...) Any Immersive medium is thus by nature interactive and transforms the spectators into visitors. » Luc Courchesne, « The construction of experience », in Martin Rieser & Andrea Zapp, *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*, Londres-British Film Institute, Karlsruhe-ZKM 2002, pp. 263-266.

<sup>223</sup> Frank Popper, « L'électricité et l'électronique dans l'art au XX<sup>e</sup> siècle », catalogue *Electra*, Musée d'art Moderne de la Ville de Paris, 1983, p. 77.

<sup>224</sup> « Narrative as puzzle !? », mars 2000:  
[www.dichtung-digital.de/Interviews/Ryan-29-Maerz-00](http://www.dichtung-digital.de/Interviews/Ryan-29-Maerz-00) [09/2006]



ainsi directement à une activité en marge de l'édition, qui renvoie précisément au théâtre virtuel ou drame interactif dont le modèle est le jeu de rôle en réseau.<sup>225</sup> Le point de vue du participant, par les multiples présences virtuelles agissantes, est adopté par le joueur au sens fort, situé en immersion virtuelle. Plus modestement, dans l'hypertexte ou l'édition de CDrom, «interactor» et «experier», l'*interacteur* et l'*expérimentateur* sont deux néologismes plus fréquents qui se substituent au *user* généralisé.<sup>226</sup> Avec cette terminologie, on se situe avec plus de précision dans une expérience non pas multi relationnelle, mais dans le quasi-dialogue, une relation d'interlocution impliquant un programme interactif.

L'opérateur et l'utilisateur partagent de nombreux points communs. Ils alternent dans les premiers compte rendus scientifiques de 1983 concernant les modes d'emploi du MIT décrits par Bob Stein.<sup>227</sup> C'est aussi le terme utilisé par A.-M. Duguet pour expliquer la mutation subie par le spectateur mis en situation d'agir dans des œuvres pour lesquelles l'interactivité est comme un paramètre constitutif:

Qu'il s'agisse d'un simple principe de déclenchement ou de l'exploration d'une base de données complexe, elle transforme le spectateur en opérateur et change les données habituelles de la conception et de la production de l'œuvre.<sup>228</sup>

Les opérations sont des séries réglées de gestes et d'actions produites en vue d'une finalité, ici ce terme est réversible. Il s'applique aussi bien aux procédures acquises par l'apprentissage de l'utilisateur expert, qu'il n'évoque par symétrie les routines qui opèrent aussi dans la machine par le biais du programme.

---

<sup>225</sup> À l'exemple du récent *World of Warcraft*, dont les propriétés addictives semblent effectives. Il appartient à la catégorie des MMORPG, Massivement Multi-player Online Role Playing Game, « Engloutis dans un monde virtuel », Nathalie Brafman, Le Monde, 10/05/2006.

<sup>226</sup> « Narrative as puzzle !? », *op. cit.* p. 2. et Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore & Londres, Johns Hopkins University Press, 2001, p. 267.

<sup>227</sup> Richard A. Bold, « Les images interactives », *La recherche N°144, La révolution des images*, mai 1983, pp. 678-686.

<sup>228</sup> *Déjouer l'image*, *op. cit.*, p. 116.

### *Exécutant-Interprète-Joueur*

Cette symétrie entre des fonctions attribuées à l'utilisateur et les opérations machiniques s'accorde aussi avec la terminologie musicale. Le code informatique s'exécute, il est parfois interprété et plus métaphoriquement, il est «joué», tout comme l'exécution musicale demande à l'interprète le contrôle de son jeu. L'exécution précède l'interprétation, le jeu en résulte. Ces trois termes forment une série homogène en particulier dans le modèle musical. Modèle qui est en question tout au long du texte fameux de Umberto Eco, « La poétique de l'œuvre ouverte ».<sup>229</sup> Il n'est pas utile de s'attarder longtemps sur les caractéristiques de ces œuvres en *mouvement*: structure imprévisible, inachèvement constitutif, elle requièrent un « *exécutant* (le musicien qui joue une partition, ou l'acteur qui récite un texte). »<sup>230</sup> La situation de liberté de l'exécution, limitée par les contraintes de l'auteur, concerne en premier lieu la création musicale ou dramatique mais sert de paradigme pour définir également dans le champ des arts plastiques des œuvres dont la manifestation est variable. Ce texte est le lieu d'une tension entre ces deux termes: exécution et interprétation. Le premier niveau, celui de l'activation est le modèle de l'utilisateur que l'on cherche à définir. Il produit dans le temps, il «performe» une série d'instructions. Alors c'est un exécutant. Peu important les connotations serviles, son manque spéculatif car le terme a aussi une valeur productive, il s'engage dans le temps.

Pour passer progressivement au stade de l'interprète, U. Eco ménage un passage intermédiaire, en précisant que toute œuvre d'art

... reste ouverte à une série virtuellement infinie de lectures possibles chacune de ces lectures fait revivre l'œuvre selon une perspective, un goût, une "exécution" personnelle. »<sup>231</sup>

Ce qui est, pour l'esthétique, la condition générale de tout interprétation, devient ici un véritable programme d'action. L'"ouverture" constitue dès lors la possibilité fondamentale de l'interprète et de l'artiste

<sup>229</sup> *L'œuvre ouverte*, « La poétique de l'œuvre ouverte », Paris, Le Seuil, 1965, p. 25. Traduit de l'italien *Opera Aperta*, Milan, Bompiani, 1962.

<sup>230</sup> La première note du texte cherche à éviter la confusion du terme *interprétation* qui renvoie à une position de réception, *L'œuvre ouverte*, *op. cit.*, p. 38.

<sup>231</sup> *Idem.*, p. 35.

contemporain.<sup>232</sup>

Il est délicat d'affirmer ici, dans une traduction, à partir de ce qui est déjà un commentaire de Luigi Pareyson, qui est véritablement cet interprète. Est-ce définitivement un exécutant investi qui engage une interprétation en jouant ou un spectateur construisant mentalement sa lecture ? Cette première exécution, entre guillemets, associée à *lecture* nous semble une forme de réception, opposée au *programme d'action* comme production. L'ambiguïté, le flottement du texte de U. Eco entre ces deux instances interprétatives est peut-être ce qui en a fait le succès, puisqu'il conclut malicieusement, en abîme, que cette problématique, celle de son texte même, instaure une situation « ouverte et en mouvement... »<sup>233</sup>

L'interprète qu'appelle J.-L. Boissier ne souffre pas de ces retournements discrets ou mobiles. Il s'agit pour lui d'emprunter la voie du programme d'action, c'est là son esthétique:

Le travail esthétique de l'interactivité, s'exprime dans une partition, un livret, un argument. C'est dire qu'il ne saurait se dispenser d'interprète, interprète désigné d'ailleurs lui-même, d'ordinaire, comme *artiste*, dans le sens où, pour le public, les artistes, ce sont d'abord des interprètes. (...) Une image interactive serait donc une image à partition, une image interprétative et à interpréter.<sup>234</sup>

Appliqué à l'image, le rôle attribué à l'interprète est clairement celui d'un exécutant, même s'il est habile et adroit, on reste surpris que la question de son statut se pose en termes *artistiques* et que le public en soit la réponse. Pourquoi lui donner cette qualité d'artiste ? Ici l'évocation du public est étrange, cet interprète là en a-t-il besoin, le public a-t-il une place ? Ou bien n'est-il pas le plus souvent son propre public dont la fonction a disparue ? On s'en rendra compte, il peut y avoir des compétences propres à activer correctement un programme, mais de là à le faire valoir... comme performance observée esthétiquement, il y a sans doute un seuil à franchir.

---

<sup>232</sup> *Idem.*, p. 37.

<sup>233</sup> *Idem.*, p. 37.

<sup>234</sup> « Dramaturgie de l'interactivité », *La relation comme forme : l'interactivité en art*, Genève-Paris, Centre pour l'image Contemporaine, Université Paris 8, 2004. p. 24.

Que l'utilisateur soit parfois considéré comme joueur, on le sait depuis l'avènement de l'informatique dans le grand public. À nouveau, le concepteur de l'exposition *Electra* fait figure de pionnier. F. Popper s'explique sur la place des « jeux de la micro-informatique<sup>235</sup> » dans l'exposition:

Et si, dans cette section "jeu" on ne trouvera guère de signatures d'artistes, c'est qu'il s'agit d'œuvres collectives dues à deux personnes au moins: un inventeur, un technicien. Au premier incombent deux tâches : d'une part organiser le jeu, de l'autre tracer et présenter l'image. Bien qu'elles n'aient pas encore été reconnues comme œuvres d'art, ces activités n'en symbolisent part moins l'entrée de l'art dans un nouveau statut. On doit également tenir compte de ce que les jeux sur micro-ordinateur invitent rigoureusement les joueurs à devenir eux-mêmes inventeurs, créateurs, artistes, contribuant ainsi à abolir les frontières tout artificielles entre créateurs, techniciens et joueurs<sup>236</sup>.

La lecture de ce point de vue laisse une étrange impression. À l'évidente tendance prospective risquée, le choix d'inclure une section « conçue spécialement à l'intention des enfants<sup>237</sup>... » répond l'embarras quant au statut à donner à ces jeux. Pourtant ils doivent être perçus en continuité avec le reste de l'exposition. Le constat de l'absence d'artiste est étrangement motivé par la réalité du travail d'équipe. Il est vrai que les artistes plasticiens se sont surtout mis à produire depuis les années 80 en couple, duo ou en collectif. Comment le cas du cinéma d'auteur n'est-il pas imaginé, avec ses productions collectives sous une direction personnelle revendiquée ? Quand au rôle du technicien il est d'abord proprement éludé... puis intégré dans le flou des fonctions redéfinies. On est convaincu d'une autre difficulté propre au jeu. Son inventeur, ici bien nommé et non son auteur, doit s'effacer, et effacer sa personnalité pour autoriser le jeu.

Sa place réservée dans l'exposition, cette prise de position théorique et pratique, aussi réservée et nuancée soit-elle, est d'une grande importance dans son principe. On y voit le jeu faire son entrée dans les lieux de l'art contemporain par le biais de l'informatique, sans doute pour la première fois avec une telle évidence. Ensuite J. Maeda pourra exprimer son souhait de

<sup>235</sup> Catalogue *Electra*, *op. cit.*, p. 74.

<sup>236</sup> *Ibidem.*, p. 74.

<sup>237</sup> *Ibid.*, p. 74.

« supprimer l'aspect "game" du jeu vidéo, pour explorer un design interactif fait d'« expériences visuelles en temps réel qui relie une forme graphique avec le spectateur<sup>238</sup> ».

Tout comme J.-L. Boissier contraint à reconnaître quelques années plus tard:

Il faut se rendre à l'évidence d'une voie de création qui reconnaît le jeu comme espace culturel [ producteur de situations, d'attitudes et de significations ].<sup>239</sup> Pour beaucoup d'entre nous, les jeux sont l'accès premier aux ordinateurs et ils façonnent nos comportements, nos perceptions et nos langages. On regardera les œuvres en forme de jeux à la fois comme allusions critiques, comme citations mais aussi comme jeux véritables<sup>240</sup>.

Cette « entrée de l'art dans un nouveau statut » passe par la redéfinition amorcée des fonctions de l'utilisateur dont on vient de lister certaines occurrences marquantes. On a proposé qu'elles décrivaient des attitudes possibles, non mutuellement exclusives et se combinaient dans la consultation active de titres de CDroms. Notre hypothèse va plutôt vers une combinaison dans la succession plutôt que dans la simultanéité de la pratique de ces différents rôles. Au début des années 90, l'apparition de ces nouvelles figures a suscité une floraison de néologismes, assez peu agréables à pratiquer sur le plan phonétique, dans lesquels le mot-valise a eu une place récurrente. Ce fait reflète sans doute la volonté de traduire une condensation des tâches, un nouvel ordre, ou désordre, des places assignées aux figures de production et de réception. C'est aussi une inscription du jeu, jeu de langage, qui agit par contagion.

*Wreader-Spectacteur-...*

Dans ce genre de collusion opérée entre deux postures, celle de production de l'écrit et celle de sa réception, George Landow a proposé le terme composite de *wreader* construit à partir de *writer* et *reader*<sup>241</sup>. Le texte est le

<sup>238</sup> *Reactive square, op. cit.*, sans pagination, intercalaire 9.

<sup>239</sup> « Une esthétique de la saisie », 5- L'épreuve du jeu, [variante], *La relation comme forme, op. cit.* p. 164.

<sup>240</sup> « Notes sur l'esthétique du virtuel », 16-Le jeu et la manière d'en user, *idem.*, p 142.

<sup>241</sup> On se passera des traductions françaises... lecteur

champ de référence, plus précisément ici de la pratique de l'hypertexte informatique. Il se réfère à l'opposition proposée par Roland Barthes dans *S/Z* entre deux types de textes: lisibles et scriptibles.<sup>242</sup> Soulignant les analogies entre l'hypertexte numérique et le texte idéal défini par R. Barthes, comme:

une galaxie de signifiants, en non une structure de signifiés, il n'a pas de commencement; il est réversible; on y accède par plusieurs entrées dont aucune ne peut être à coup sûr déclarée principale...<sup>243</sup>

Cette comparaison qui ouvre le programme de *S/Z*, ce long commentaire hypertextuel à partir de la nouvelle de Balzac, définit le texte « scriptible », il caractérise celui de la littérature moderne, dont le rôle est « de faire du lecteur, non plus un consommateur de texte, mais un producteur du texte » à la différence du texte « lisible » celui de la littérature classique. Il n'en faut pas plus pour produire ce nouvel acteur, *wreader*, (on a parfois tenté lectacteur...), sans doute pour désigner ce nouveau sujet en actes, car « le texte scriptible, c'est *nous en train d'écrire* ». <sup>244</sup> Lorsqu'il rencontre le lecteur donné comme écrivain, et réalisant son programme, « puisque j'écris ma lecture », <sup>245</sup> nous dit R. Barthes, et que « lire c'est trouver des sens et que trouver des sens, c'est les nommer ». Alors *wreader* pourquoi pas, mais avec la rigueur d'un programme et l'exigence d'une production écrite qui finalement est la position critique même. En définitive, on peut se demander si la terminologie nouvelle est bien utile et s'interroger comme le fait Espen J. Aarseth si le *wreader* de l'hypertexte proposé par G. Landow n'est pas contradictoire dans les termes. Puisqu'il se fonde à la fois sur un « effacement des frontières entre l'auteur et le lecteur », <sup>246</sup> qui justifie la fusion, et sur une permutation possible des deux rôles, qui les maintient. Ne fait-il que décrire la situation de tout écrivain placé dans un nouvel espace technique ?

---

<sup>242</sup> D'après Denis Bachand, *Hybridation et métissage sémiotique: l'adaptation multimédia-tique*, Toronto, Applied Semiotics/Sémiotique Appliquée, 2000.

[http://www.chass.utoronto.ca/frech/as-sa/ASA\\_No9/DB2.html](http://www.chass.utoronto.ca/frech/as-sa/ASA_No9/DB2.html) [09/2006]

<sup>243</sup> *S/Z*, Paris, Le Seuil, 1970, p. 12.

<sup>244</sup> *Idem.*, p. 11.

<sup>245</sup> *Idem.*, p. 17, explicité précisément dans « Écrire la lecture », *Le bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984, pp. 34-36.

<sup>246</sup> *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*,

Soit on écrit, soit on lit, mais la collusion synchrone, le simultané du terme n'est qu'une illusion dont seule l'alternance est pensable, fût-elle brève. Relire pour corriger son texte, ou annoter une lecture par exemple, deux rôles classiques qui n'engagent rien de particulier, même pratiqués dans le contexte du texte numérique.

Ce rapprochement entre le projet de *S/Z* et l'hypertexte est un standard des études sur la littérature hypertextuelle numérique. Chercherait-elle autre chose qu'une caution littéraire, une filiation prestigieuse ? D'ailleurs lorsqu'on connaît son intérêt pour la cybernétique, il n'est pas certain que R. Barthes, en 1970, n'ait eu connaissance de l'hypertexte défini par Ted Nelson, en 1965. Si tel était le cas, alors la comparaison serait motivée par l'histoire. Ce lien nous n'en avons pas la preuve formelle, mais il est certain que le montage du *Michelet par lui-même*, par exemple obéit à cette structure qu'évoque T. Nelson dans sa définition:

...un ensemble de textes et d'images interconnectés de manière si complexe qu'ils ne sont pas présentés ou représentés de manière adéquate sur le papier<sup>247</sup>.

La pratique documentaire de R. Barthes sur des fiches, amovibles, brèves, combinables est connue<sup>248</sup>. Elle est décrite dans sa biographie par Louis-Jean Calvet en ces termes :

Il travaille sur Michelet avec enthousiasme (...) *L'Histoire de France* défile, page après page, les fiches s'accumulent: neuf cent en novembre, mille fin décembre. Il les montre avec fierté à certains visiteurs, les étale sur une table comme un jeu de cartes, les apparie, les oppose, pratiquant manuellement, physiquement, cette recherche de structuration qui présidera plus tard à l'organisation du livre<sup>249</sup>.

Bien sûr, à la publication l'ouvrage est relié et le lecteur a perdu quelque chose de la combinatoire, mais à partir des sources fragmentées, une es-

---

<sup>247</sup> « A file structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate », Association for Computing Machinery: Proceedings of the 20th National Conference, Lewis Winner, 1965, repris dans Noah Wardrip-Fruin & Nick Monfort, *The New Media Reader*, Cambridge-Londres, MIT Press, 2003, p. 134.

<sup>248</sup> Ces fiches couvraient une cimaise de l'exposition R/B Roland Barthes, au centre Georges Pompidou. ( De novembre 2002 à mars 2003 )

<sup>249</sup> Louis-Jean Calvet, *Roland Barthes*, Flammarion, 1990, p. 89.

thétique du fragment est d'évidence à l'œuvre, présente également dans de nombreux ouvrages de l'auteur.<sup>250</sup> Il s'agit bien d'une méthode de construction et aussi d'une clé de lecture, voilà encore une symétrie qui autorise la lecture fragmentaire, partielle, discontinue d'un texte issue des mêmes principes d'écriture. De l'écrivain au lecteur, symétrie sans doute, la symétrie n'impose pas la confusion. Cette affinité hypertextuelle pratiquée par R. Barthes, ou encore hypermédia ou hyperfilm annoncées par T. Nelson, explique pourquoi le CDrom et les logiciels d'intégration multimédia ont des affinités à exposer une situation génétique, celle qui précède un texte, ou un film, en montrer les ressorts et les principes de construction.

Du texte à l'image ou au spectacle, suivons les variations de notre utilisateur. Dans le dernier examen de ses figures à partir des libertés et des contraintes que lui donne son rôle et que valide son titre, le mot-valise fusionnant *spectateur* et *acteur* aura connu un certain succès. Il semble bien qu'au début des années 90 Réjean Dumouchel dans son texte « Le spectateur et le tactile » en soit l'inventeur.<sup>251</sup> Pour nous, ce texte présente un intérêt historique car il a valeur de transition. Transition entre la période expérimentale du laboratoire, ceux du MIT avec leurs modes d'emploi interactifs, et les développements ultérieurs tels qu'on les a évoqués: d'Artintact aux CDroms d'auteurs ou de l'art du CDrom, aux monographies artistiques sur DVDrom, ces œuvres interactives *off-line* actuelles. Consacré à ce « mode d'interactivité rendue possible par l'alliance de l'informatique et du disque laser »<sup>252</sup> par lequel on « assiste alors à la naissance d'un nouvel art: la fiction interactive ».<sup>253</sup> Si la terminologie *spectateur* n'est ni une trouvaille linguistique très excitante, phonétiquement et graphiquement s'entend, ni exempte

---

<sup>250</sup> *L'empire des signes, Roland Barthes par Roland Barthes, Fragments d'un discours amoureux...*

<sup>251</sup> Publié dans Michel Larouche (dir.), *Cinémas*, vol.1, n° 3, « Nouvelles technologies: nouveaux cinémas? », printemps 1991, p. 38 à 61.

<http://www.revue-cinemas.umontreal.ca/vol001no03/04-dumouchel.htm> [09/2006]

En tout cas il n'en indique pas l'emprunt selon l'usage convenu de la citation.

<sup>252</sup> *Le spectateur et le tactile, op. cit.* § 3.

<sup>253</sup> *Ibidem.* § 4.



de critique dans la simplicité de la formule,<sup>254</sup> ce qu'elle désigne ici regroupe quasiment toutes les notions que l'on a balayées précédemment: la place d'un exécutant, celle de l'interprétation, du joueur, il renvoie à la performance et désigne le rôle du participant en évaluant son état psycho-filmique. Sous une apparente évidence, une phrase brève engage la réflexion et résume bien le propos:

Dans la fiction interactive, le spectateur passe à l'acte et le passage à l'acte constitue toute la richesse esthétique de cet art.<sup>255</sup>

Ce texte annonce aussi certains topiques résistants avec lesquels il faudra compter: libération supposée du spectateur et implication comme fin de sa passivité, de son impuissance,<sup>256</sup> libération de la contrainte de rigidité diégétique de l'auteur,<sup>257</sup> l'opposition fiction linéaire vs fiction interactive,<sup>258</sup> montage linéaire vs montage virtuel.<sup>259</sup> La reprise de ces lieux communs accompagnés de simplifications naïves à l'égard du rôle narratif du jeu vidéo trouveront là sans doute une connexion. En revanche, on est frappé de la justesse d'autres considérations établies à partir du texte de U. Eco, mais aussi de C. Metz et Edgar Morin.<sup>260</sup> L'interactivité est la propriété de manipulation d'un système qui connaît des degrés,<sup>261</sup> la réactivité du système suggère une vitalité,<sup>262</sup> l'œuvre est une invitation orientée par l'auteur,<sup>263</sup> le plaisir tient à la performance,<sup>264</sup> l'engagement pratique aurait un effet critique,<sup>265</sup> la différence entre point de vue avec médiateur ou sans médiateur ou

---

<sup>254</sup> Voir par exemple la critique de Brenda Laurel du public *devenant* acteur, dans *Computer as Theatre*, Addison-Wesley, 1991, p. 17. Elle note comme E. Aarseth que prendre le terme au sens strict est stupide, puisque devenant acteur il cesse d'être public, c'est un acteur novice qui joue sans public !

<sup>255</sup> *Idem.*, § 48.

<sup>256</sup> *Idem.*, § 9, 10, 14, 80 & 90.

<sup>257</sup> *Idem.*, § 10.

<sup>258</sup> *Idem.*, § 61.

<sup>259</sup> *Idem.*, § 70.

<sup>260</sup> *Le cinéma ou l'homme imaginaire: essai d'anthropologie*, Genève, Gonthier, 1965.

<sup>261</sup> *Idem.*, § 3.

<sup>262</sup> *Idem.*, § 3.

<sup>263</sup> *Idem.*, § 12 & 66.

<sup>264</sup> *Idem.*, § 15.

<sup>265</sup> *Idem.*, § 27.

objectifs/subjectifs est posée<sup>266</sup>, le passage d'un spectateur «tout-percevant» à «tout-agissant» aussi est affirmé<sup>267</sup>. Ouvrons pour finir, dans ces figures de l'utilisateur une brève parenthèse sur l'auteur: il doit adopter une stratégie de formalisation qui passe par l'asservissement logiciel ou sa programmation<sup>268</sup>. On l'a dit, cette description analytique et prospective vers la « fiction interactive » annoncée ne s'applique pas à des éditions de CDroms, mais à la technologie du disque laser. Publié en 1991, le texte méconnaît à la fois le réseau internet et les nouvelles éditions sur CDrom qui commencent seulement à cette époque à s'orienter dans cette direction culturelle, tel l'éditeur Voyager Company. Le terme brutal, le collage *spectacteur* qui résulte de son montage *cut* trahit une conception à la fois sommaire du spectacle et du retournement des rôles, mais il fourmille d'observations judicieuses. Qu'elles n'aient pas eu pour support le CDrom aux caractéristiques techniques différentes, mais le disque laser ne fait qu'en augmenter l'intérêt. Parmi les figures de l'utilisateur, ce texte privilégiait un point de vue à partir du cinéma qui anticipe l'immersion fictionnelle qu'incarne aujourd'hui le joueur en réseau.

On a souhaité rappeler en introduction de cette section sur les figures de l'utilisateur le maintien de trois attitudes: regarder, écouter, lire. Par symétrie, nous manquerait-il un dernier mot valise pour compositeur-auditeur. Le son aurait-il échappé à un nouveau partage entre production et réception susceptible de nommer ses nouveaux pratiquants ? Faut-il en faire une exception ? Si le mot ne nous a pas été soufflé, la fonction existe bien du côté du *sampling* et du *re-mix*. La possibilité de produire de nouvelles versions à partir d'éléments musicaux pré-existants est une réalité culturelle très vive, elle fait même partie des premiers projets d'édition de CDroms musicaux auxquels on consacra le dernier chapitre. Musiciens, en mixant ils jouent ou *performent* devant un public. La création demande à prendre une forme, à rencontrer une forme qu'elle soit permanente ou évanescence. Sim-

---

<sup>266</sup> *Idem.*, §§ 35-45, qui annonce soit les modes omniscients soit à la première personne.

<sup>267</sup> *Idem.*, § 46, analogie d'après C. Metz.

<sup>268</sup> *Idem.*, § 68, 73 & 76.

plement performée devant un public. Seule sa mémoire en est la forme. La création, même la plus vivante demande à être au moins observée, pas de performance sans témoin. Fixée, elle peut être livrée à de nouvelles organisations sensibles et alors transmise.

#### *Machiniste et témoin*

Faut-il ajouter à la liste des ces figures qui s'accumulent ? Apporter une contribution à ces diverses évocations d'actions appareillées, produites par un utilisateur aux multiples sollicitations sensorielles, lisant, regardant, écoutant et surtout agissant sur différents modes, opérationnels ou ludiques, par médiations techniques pour faire l'œuvre ? Si l'on inverse la perspective et que l'on s'interroge sur la modélisation, sur l'asservissement que les machines et leurs programmes nous adressent et comment elles nous façonnent, on se demande si elles ne s'opposent pas au vivant. Ou bien au contraire, si elles lui donnent sa place et contribuent à le définir par ses capacités opérationnelles, c'est-à-dire séquentielles et raisonnées. Pour un être vivant, le technocosme et en particulier ici sa forme informatique est devenue un nouveau milieu dans lequel les sollicitations ont pris valeur de signaux, ils demandent une attitude active, et opératoire, celle là même qui selon Georges Canguilhem définit le vivant:

Si le vivant ne cherche pas, il ne reçoit rien. Un vivant ce n'est pas une machine qui répond par des mouvements à des excitations, c'est un machiniste qui répond à des signaux par des opérations.<sup>269</sup>

Quelle meilleure description que ce couple machine/machiniste qui semble au premier abord marqué de l'industrie mécanique du XIX<sup>e</sup> siècle pour désigner l'utilisateur ? C'est au théâtre que son rôle est essentiel mais secret, lorsqu'il tient le rôle de celui qui actionne les éléments de décor d'un spectacle programmé. L'utilisateur agit sur un dispositif réglé en vue de produire des événements, comme un machiniste. Sa part d'improvisation est limitée, il opère pour la représentation. Dans l'ombre, hors de visibilité, l'uti-

<sup>269</sup> *La connaissance de la vie*, Paris, Vrin, 1965, p. 144.

lisateur a-t-il plus de prérogatives qu'un simple assistant au metteur en scène, un manipulateur au départ inexpérimenté ? Hypothèse moins valorisante que le rôle convoité du jeune premier, l'acteur du spectacle promu, confronté à une structure qui postule sa présence, le machiniste est mis en situation d'apprentissage et devra accepter les itérations résultant d'erreurs et d'hésitations. Disparition possible du public, il est le témoin actif, comme à la répétition. On en aura fini avec les variantes désignées des utilisateurs..., à moins que la question de la critique ne prenne le dernier relais...

#### *Utilisateur critique ?*

Pourquoi disposons nous de si peu de textes critiques consacrés aux œuvres numériques sur support ? On a cité plus haut le catalogue <compact>, le site de l'Observatoire Leonardo, et l'Agence Topo qui est plutôt un distributeur. Il faut y adjoindre les 5 numéros de la revue Artintact qui contiennent des points de vues analytiques, même s'ils sont proposés par l'éditeur et ne font pas preuve d'une indépendance que l'idée de critique suggère. Cet ensemble d'études reste le plus imposant et l'un des plus passionnant. Les éditions Electric art aussi sont accompagnées de livrets et de textes. Ces éléments paratextuels ont-ils une fonction critique qui en désamorcerait une autre ? Faut-il voir dans cette rareté l'effet de son inutilité marchande, car les éditions sont marginales et donc les prescriptions d'achat que régule la critique inopérantes ? Plusieurs facteurs jouent dans le sens d'une faible présence, mais le plus surprenant est l'idée que les actions, l'activité elle-même aurait une *valeur critique*. L'utilisateur défini cette fois comme critique en serait-il ici le dernier avatar ? C'est en tout cas le point de vue exprimé par Anne Cauquelin:

... les utilisateurs de réseaux, interacteurs sur les sites, publicateurs de pages Web peuvent être considérés comme des critiques permanents et, dans la mesure où ils interviennent, influent. Ceci déplace encore un peu plus en amont la définition de la critique et du critique; en effet, celui qui interagit, qui est coauteur et donc à l'origine de l'œuvre est aussi celui qui interagissant la critique. Le "faire-critique" serait donc contemporain de

l'œuvre au sens strict: simultanée.<sup>270</sup>

Ce développement fait suite à un constat partagé, celui du peu de critiques liées aux technologies numériques qui lui semble lié à la radicale nouveauté de la question. La rupture avec la tradition passe par le glissement de l'objet au processus, elle rencontre un premier obstacle, celui de la description. (On pourrait encore y ajouter un préalable conditionnel qui est celui de l'accès.) L'activation d'un programme produit une expérience elle-même variable, sa critique imposerait de nouvelles méthodes, une culture des machines et des programmes. On ne peut que souscrire à ces considérations. La place importante que peut prendre un commissaire d'exposition est notée à partir de l'exemple d'Artifices 4:

Peut-être d'ailleurs comme le pense et le pratique J.-L. Boissier, le "nouveau critique" serait le commissaire d'exposition, celui qui choisit, sélectionne, soutient, oriente la production dans les voies qui lui paraissent fécondes.

En effet, cette hypothèse ne manque pas de force, et notre dépaysement exprimé à l'endroit de l'exposition de Tim Murray, *Contact Zones: The Art of CD-ROM* est précisé là. Notre frustration, c'est le manque à se confronter aujourd'hui aux objets, à les expérimenter dans le cadre d'un projet critique qui a été définit, fixé, écrit, celui de l'exposition comme composition. La place que J.-L. Boissier a donné aux 4 expositions Artifices dans son livre récent, *La relation comme forme* est éloquente de l'engagement de création, collective il est vrai mais dirigée, à partir des œuvres existantes.<sup>271</sup> En eux-mêmes, le rassemblement, la sélection font sens, jouent de discrimination et de choix. Ils s'inscrivent dans une mise en scène, et ils s'écrivent dans le projet et ses textes. Avec les perspectives graphiques, ils en sont une mémoire.

On ne peut en dire autant de la première affirmation qui laisse dubitatif. Comment intégrer la puissance de l'utilisateur comme critique ? Pourquoi

---

<sup>270</sup> *Les théories de l'art*, Paris, P.U.F., 1999, p.101.

<sup>271</sup> *Op. cit.*, pp. 54-77.

donner une telle valeur à l'action, une telle portée à l'usage ? Comment imaginer que «interagir» serait une forme auctoriale et de plus critique ? Il lui manque tout simplement la forme, et quelle autre que celle de l'écriture pourrait y prétendre ? Le caractère actualisable du support interactif devrait inciter à la plus grande rigueur quant à la description objective des éléments réellement observables, à cerner les limites même de l'œuvre effectivement produite. Elle dépend de la compétence de l'utilisateur. Sa capacité d'apprentissage est déterminante pour produire l'autre niveau postulé, discriminant, comparatif, évaluatif, celui qui s'exerce sur l'objet. Ils ne cessent d'entrer en relation, mais la compétence de l'utilisateur est première. Sur fond de réussites, de maîtrises assurées, par contagion, le titre en effet, est l'objet d'une évaluation permanente, mais on doit qualifier cette critique. Elle reste en l'état absolument *informulée*. Échappant au registre du langage, ce « faire-critique » demeure largement potentiel. Peut-être cette critique à demi engagée, parasitée par un registre narcissique, celui du contrôle relayé par l'interface, est-elle même à l'origine de la parcimonie de véritables écrits critiques. Confondue avec l'auto-évaluation que produit la compétence des usages, ignorant les formulations d'un texte qui définit une critique à partager, elle s'amorce seulement au risque d'une disparition dans la fugacité des mémoires de chaque utilisateur.

## ¶ Le projet critique

Notre projet consiste à proposer des critiques d'objets numériques *offline*. Ces objets ont été revendiqués par des auteurs ou s'inscrivent dans un projet artistique. Ils ont été consultés pendant un temps assez long, et parfois sur une période étendue. Les conditions techniques ont été les plus proches possibles de celles préconisées par leurs auteurs.

On a tenté de saisir les zones d'émergences d'une décennie de publication à travers les titres disponibles, à partir de ceux qui ont été vus, écoutés, lus. Sélection insuffisante sans doute, contrainte par les impondérables pra-

tiques de l'accès et du temps *réel* à les explorer. Mais observés avec plus de soin que d'autres, certains titres ont acquis une valeur plus grande. On ne craint pas de rappeler que la *rencontre* avec des auteurs est une perspective attendue et souhaitée, qu'elle est la dynamique même de notre entreprise. L'élection fondée sur la richesse de l'exploration, liée à des intentions en aura finalement retenu et mis à part une dizaine. Consacré à cinq d'entre eux, un premier parcours critique sera l'objet du chapitre à venir.

*Vers l'auteur ?*

Si l'on devait chercher un modèle, une perspective, le projet décrit par Jean Starobinski dans les termes d'une *relation* et d'un *trajet* propres au champ de la critique littéraire n'est pas loin d'un idéal à nos yeux. Rêvons avec lui:

Je rêve ici d'une critique qui saurait concilier la microscopie du détail et l'élargissement comparatiste.  
(...) Comprendre une œuvre, dans ses rapports intrinsèques conduit donc à interroger ses rapports différentiels avec ses attenants immédiats: un individu, en devenant auteur de cette œuvre s'est fait autre qu'il n'était auparavant.  
(...) Comme on parle de passage à l'acte, je souhaite surprendre un passage à l'œuvre, aussitôt suivi d'un passage de l'œuvre au monde. Quand bien même je sais ne pouvoir jamais atteindre l'auteur antérieur à son œuvre, j'ai le droit et le devoir d'interroger l'auteur *dans* son œuvre.<sup>272</sup>

Dans sa généralité, rien n'interdit de le déplacer hors du littéraire, il est aussi bien cinématographique, plastique, pourquoi pas multimédia sur CDrom... Mais dans sa visée, il requiert un auteur. Peut-on encore souscrire à de tels propos et invoquer aussi imprudemment un égal intérêt pour l'auteur, sans naïveté ? Interroger l'auteur dans son œuvre et non l'œuvre selon l'auteur, retournement que la nouvelle critique, dans les années 60, cherchait à interrompre pour s'arrêter sur un seul terme: l'œuvre ou le Texte. Après «La Mort de l'Auteur» de R. Barthes et l'interrogation de Michel Foucault, «Qu'est-ce qu'un auteur ?» n'est-ce qu'une restauration illégitime ?

<sup>272</sup> *La relation critique*, Paris, Gallimard, NRF, 1970, réédition collection Tel n°314, 2001, p. 47.

« Qui parle ? » s'interroge pourtant J. Starobinski, « Qu'importe qui parle » répond M. Foucault, emportant avec la thèse de l'effacement de l'auteur un *topos* devenu évidence. « Qui parle ? » m'importe, insiste à nouveau J. Starobinski. Comment peut-on finalement comprendre cette insistance finale qui consiste à souhaiter une persistance auctoriale *dans* l'œuvre ? Les dates rapprochées de ce dialogue imaginé, qui nous semble cohérent avec leur lecture actuelle et en révèle les contradictions, gagne à être établi dans sa succession. Disons, en prenant la querelle sur la *nouvelle critique* en son épicycle plus qu'en son origine, que J. Starobinski est ici le premier à s'interroger à haute voix sur l'identité de l'auteur en 1967, lors d'une conférence à Turin. Selon l'avertissement qui figure sur la page de garde de la nouvelle édition en 2001, la première publication aura lieu l'année suivante dans la même ville sous le titre: *Quatre conférences sur la "nouvelle critique"*. Réédition largement augmentée et corrigée qui nous semble constituer cette insistance à la réponse. La réponse, si on accepte la fiction motivée du dialogue avec M. Foucault est empruntée à Beckett, « Qu'importe qui parle, quelqu'un a dit qu'importe qui parle<sup>273</sup>. » L'enjeu du texte de M. Foucault, également issu d'un débat-conférence est explicite. Il souhaite répondre à des critiques formulées à l'encontre du concept de «nappes discursives» défini quelques années auparavant dans les *Les mots et les choses*.<sup>274</sup> Les enjeux de l'interrogation de l'auteur concernent le statut de la connaissance dans l'histoire selon trois grandes périodes d'*épistémè* du monde occidentale: celle de la similitude jusqu'à la Renaissance, celle de l'ordonnement de l'âge classique et celle de l'histoire, pour la période moderne qui voit avec *l'homme*, la littérature apparaître. Le centre de gravité de l'argumentation à propos du statut de l'auteur concerne le double croisement qui s'opère entre la fiction et la science pendant la période classique. Les contes et récits traditionnels font l'économie de l'auteur jusqu'à cette date, tandis que les argumentations

<sup>273</sup> *Dits et écrits, vol 1, 1954-1969*, Paris Gallimard, 1994, pp. 817-849, texte publié initialement dans le bulletin de la Société française de philosophie, n°3, juillet-septembre 1969, issu d'un débat à la même Société le 22 février 1969.

<sup>274</sup> *Idem.*, p. 819. *Les mots et les choses: une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 1966.



scientifiques du Moyen Âge jusqu'à la Renaissance sont marquées d'un nom qui en garantit encore l'authenticité. Un double basculement s'opère avec la modernité, lorsque la littérature apparaît, dont le discours n'a de sens que rapporté et en lien à un auteur, en même temps que la science s'en affranchit:

...au XVII<sup>e</sup>, ou au XVIII<sup>e</sup>; on a commencé à recevoir les discours scientifiques pour eux-mêmes, dans l'anonymat d'une vérité établie ou toujours à nouveau démontrable<sup>275</sup>.

Alors que par contraste:

...l'anonymat littéraire ne nous est plus supportable; nous ne l'acceptons qu'à titre d'énigme. La fonction auteur joue à plein de nos jours pour les œuvres littéraires<sup>276</sup>.

La fonction de l'auteur est, contrairement à une idée répandue qui associe ce texte à celui de R. Barthes, située dans un plan sensiblement différent. Loin d'avoir disparu, il joue au contraire encore le rôle de « régulateur de la fiction. »<sup>277</sup> Cadre dans lequel, pour insister: « L'auteur est le principe d'économie dans la prolifération du sens<sup>278</sup>. » Le « Qu'importe qui parle » de M. Foucault ne se rapporte donc pas à la situation fictionnelle ou romanesque, mais à vise redéfinir une fonction-auteur en lieu et place de l'individu auteur dans le contexte d'une épistémologie qui définit les possibilités du savoir. En effet, les exemples empruntés appartiennent aux mathématiques, à l'astronomie, à l'économie ou la psychanalyse, pas au romanesque, ni au fictionnel. Mais s'il est vrai que l'auteur de fiction est ici décrit dans sa toute puissance, prolongeant la logique des ruptures antérieures et l'existence de déséquilibres dynamiques qui les ont produites à l'échelle des siècles, sa disparition possible, comme régulateur, est annoncée:

L'auteur est donc la figure idéologique par laquelle on conjure la prolifération du sens. (...) Au moment précis où notre société est dans un processus de changement, la fonction auteur va disparaître d'une façon

---

<sup>275</sup> *Idem.*, p. 828.

<sup>276</sup> *Ibidem.*, p. 828.

<sup>277</sup> *Idem.*, p. 839.

<sup>278</sup> *Ibidem.*, p. 839.

qui permettra une fois de plus à la fiction et à ses textes polysémiques de fonctionner à nouveau selon un autre mode, mais toujours selon un système contraignant, qui ne sera plus celui de l'auteur, mais qui reste encore à déterminer ou peut-être à expérimenter<sup>279</sup>.

Cette prédiction ne s'est pas (encore) réalisée pour la littérature ou la fiction. On peut reconnaître dans cet espace prophétique, le lieu de la réponse critique que Jean-François Lyotard a proposé, avec la fortune que l'on sait, et les interprétations multiples sinon divergentes ou contradictoires en évoquant la condition *postmoderne*<sup>280</sup>. Occuper le lieu pour le dénoncer, puisque le postmoderne de J.-F. Lyotard n'est pas un âge nouveau, projeté par M. Foucault, mais une réécriture incessante et déjà commencée de la modernité, pour « résister à l'écriture de cette supposée postmodernité<sup>281</sup>. » Pourtant, les réseaux proposent peut-être les amorces de telles configurations ou l'autorité des auteurs se dilue. Ils produisent les conditions d'une intelligence partagée par la constitution d'une encyclopédie collaborative telle que wikipedia en indiquerait une sorte de direction. L'auctorialité autorégulée, anonyme ou pseudonyme, mais surtout dynamique et auto-surveillée dans le sens d'une optimisation partagée propose, sinon une forme totalement nouvelle de la représentation des savoirs dans lequel l'auteur a perdu sa place, au moins une inflexion radicale dans l'échelle et la régulation des contributions. Le jeu vidéo en ligne aspire d'une autre façon à ce titre, lorsqu'il revendique sa réalité fictionnelle au même projet de *fiction* collective distribuée. Reste à en voir néanmoins que les programmeurs, game-designers et autres écrivains de scénarios numériques sont bien des auteurs discrets, mais déterminants des univers thématiques et des jeux possibles de ces réseaux investis par les joueurs. L'encyclopédie et le jeu vidéo sont toujours des repères limites de ces tendances.

En insistant sur la distinction entre des auteurs dans le champ des sciences, qui deviennent tels Freud et Marx, « fondateurs de discursivité »<sup>282</sup>

---

<sup>279</sup> *Ibid.*, p. 839.

<sup>280</sup> *La condition postmoderne*, Paris, Minuit, 1979.

<sup>281</sup> *L'inhumain: causeries sur le temps*, Paris, Galilée, 1988, p. 44.

<sup>282</sup> *Idem.*, p. 832.

et les textes de fiction, dotés de la fonction-auteur, autant classificatoire et régulatrice qu'indicative d'une origine, M. Foucault en prédisait la disparition. Elle n'a guère été vérifiée, ce qui donne un crédit à la thèse du postmoderne ironique et paradoxal d'une définitive modernité, qui sauverait aussi l'auteur durablement. Si l'on revient à notre question critique en quête d'auteur, le texte de R. Barthes, par son titre en tout cas, sonne comme un coup fatidique et définitif porté à son existence. Il précède d'ailleurs dans le temps le dialogue d'opposition imaginé entre J. Starobinski et M. Foucault. Il est même sans doute à l'origine du séisme nouvelle critique dans sa version française.

#### *Auteur malgré tout ?*

« La mort de l'Auteur », ce texte est daté de 1968, mais sa large publication posthume date de 84. Il se pose dans le cadre de la fiction et vise à nouveau à prendre position dans la querelle qui l'oppose depuis huit ans avec l'institution universitaire et nourrit en particulier la polémique avec Raymond Picard de la lecture de Racine... L'origine de la question remonte à *Sur Racine*<sup>283</sup> qui conteste, en 1960, la méthode de la critique dite *universitaire*, insistant sur le biographique, et qui ramène à l'auteur et à sa vie le sens de l'œuvre. Face à cette lecture univoque et instituée, la nouvelle critique, selon R. Barthes, veut faire la place au lecteur comme producteur du texte en faisant la promotion d'une approche immanente, centrée sur le texte même, affirmant les libertés interprétatives du lecteur<sup>284</sup>. Elle s'est donc opposée au règne sans partage, celui des études scolaires de l'intention de l'auteur comme norme, Auteur tout puissant avec un A capital. Cette polémique concerne le statut de vérité des intentions attribuées à l'auteur. «Claires et

---

<sup>283</sup> Roland Barthes, *Sur Racine*, Club Français du livre, 1960, réédition, Seuil, 1963.

<sup>284</sup> Tels que ces enjeux sont exposés en particulier dans « Les deux critiques », « Qu'est-ce que la critique ? » *Essais critiques*, Paris, Seuil, 1964, pp. 257-266 et un peu plus tard dans *Critique et vérité*, Paris, Seuil, 1966.

lucides»<sup>285</sup> selon R. Picard, telles que les récuse R. Barthes dans la lignée des « *New Critics* américains de l'entre-deux guerre qui voyaient dans la biographie un obstacle à l'étude littéraire, parlaient d'*intentional fallacy*, d'«illusion intentionnelle» ou d'«erreur intentionnelle» »<sup>286</sup>.

Pourtant, en lisant et en interprétant nous faisons nécessairement des hypothèses sur l'auteur. Quand cette confiance est tardivement celle de R. Barthes, comme le souligne A. Compagnon, citant le *Plaisir du texte*, elle prend un poids d'autant plus grand et souligne la complexité de la question une fois sortie de son premier cadre historique et polémique :

Comme institution l'auteur est mort: sa personne civile, passionnelle, biographique a disparu; dépossédée, elle n'exerce plus sur son œuvre la formidable paternité dont l'histoire littéraire, l'enseignement, l'opinion avaient la charge d'établir et de renouveler le récit; mais dans le texte, d'une certaine façon, je désire l'auteur, j'ai besoin de sa figure (qui n'est ni sa représentation ni sa projection), comme il a besoin de la mienne (sauf à «babiller») <sup>287</sup>.

L'institution est l'autre nom qui justifie la majuscule de l'Auteur, celle qui a cessé d'exister, distincte de l'auteur dans son œuvre qui persiste à imposer son relais pour la construction sémantique. Aussi, après ce détour de légitimation, on pourrait encore affirmer une certaine dette vis à vis de l'auteur, sans exclusive, ni naïveté. Dans un contexte éditorial neuf, sans histoire, on a déjà adopté une position qui accorde une place aux déclarations d'auteur, bien sûr sans leur donner un statut de vérité absolue, mais précieux pour contribuer à construire quelque chose comme un premier horizon d'attente.

On peut revenir sur l'insistance déclarée de J. Starobinski, à redéfinir *La relation critique* en 2001, puisqu'il réécrit alors très sensiblement son premier texte de 1967. Cette nouvelle actualité, réécriture que l'on prend pour une confirmation appuyée du projet critique comme trajet et partage

---

<sup>285</sup> Cité par Antoine Compagnon, « Qu'est ce qu'un auteur ? », cours en ligne, (sans droits d'auteurs), sur fabula:

<http://www.fabula.org/compagnon/auteur.php> [09/2006]

<sup>286</sup> *Idem.*, 1/ Introduction, non paginé.

<sup>287</sup> *Le plaisir du texte*, Paris, Le Seuil, 1973, p. 45.

du désir de la communauté, reste dans le champ de l'édition numérique encore très largement à construire. Tel peut être aussi le projet du critique de CDrom :

Il peut prendre la décision d'expliquer un poème, une pièce de théâtre, un roman, afin qu'ils deviennent un bien partagé par une communauté qu'il encourage à exister<sup>288</sup>.

Le souhait d'une communauté esthétique à venir, devient l'objectif de la critique, il oriente le discernement vers le partage possible, d'une appréciation commune, en un mot d'une culture. Cette critique passe par un autre niveau de description, moins général, que celui sur lequel on a développé assez longuement la situation de l'édition numérique *off-line*. Suivant le dernier conseil de J. Starobinski :

Avant toute généralisation d'un savoir transmissible, l'écrivain qui a opté pour la critique doit avoir fait connaissance avec le monde de la particularité: s'être attaché à des œuvres singulières<sup>289</sup>.

Mais on le sait, la transposition de la littérature à l'édition numérique n'est pas si directe. Et aujourd'hui on peut s'interroger si l'obstacle à l'interprétation d'un titre interactif, les limites à la construction d'une signification, ne sont plus l'auteur, mais l'utilisateur lui-même, en temps que joueur. Le projet critique rencontre une tension entre les compétences à utiliser et pratiquer, qui définissent les limites à l'apparition, ou à la production même d'un parcours, et la structuration de sa cohérence. Il y a une difficulté, probablement cognitive, à coupler deux activités conjointes, celle de l'action réfléchie et orientée pour être performante avec celle de l'appréciation esthétique pour elle-même, qui précède le jugement. Le désir de maîtrise et la nécessité de l'orientation guident la recherche de résultats, ils exercent une finalité pratique qui est la réalité de la situation du dialogue numérique *interactif*. Ils doivent s'articuler selon des rythmes et des temporalités qui os-

---

<sup>288</sup> *La relation critique*, 2001, op. cit. p. 37.

<sup>289</sup> *Idem.*, p. 32.

cillent entre les représentations vitales du jeu réglé et le récit des événements.

## V comme... Versatile ?

*Le cinéma, disait André Bazin,  
substitue à notre regard  
un monde qui s'accorde à nos désirs...*

Jean-Luc Godard<sup>1</sup>

*Comme mémoire issue de l'histoire illustrée des manuels de l'école primaire, la révolution de l'imprimerie et la figure bienveillante de Gutenberg portent leur marque indélébile et simple : devant sa presse, un vieillard barbu penché sur les épreuves invente le livre, le modèle même de celui qui, ici dans l'enfance, en reproduit l'image. La force de l'iconographie scolaire tient à sa capacité d'engendrer des souvenirs durables, mais mesurés à l'aune des mutations possibles ou déjà avérées du numérique, les efforts de spécialistes de l'histoire du livre visent à situer dans un plus long terme les évolutions de l'objet-livre. Dissocier les aspects techniques de duplication du texte des pratiques de la lecture, dépasser le stéréotype liant le livre et l'imprimé et en complexifier les enjeux pour tenter de saisir l'évolution des textualités électroniques à travers les variations des modalités de lecture, tel est le sens des recherches récentes de Roger Chartier<sup>2</sup>.*

*Questionné par les nouvelles présences du texte à l'écran, ce champ de réflexion opère un retour depuis l'évolution, aux tous premiers siècles de notre ère, des formes antiques du rouleau de papyrus, le volumen, au profit du codex, plus proche de la forme actuelle du livre avec ses feuillets reliés. Une approche historique similaire peut-elle aussi concerner plus largement les usages*

---

<sup>1</sup> *Le mépris*, 1963.

<sup>2</sup> En particulier : *Le livre en révolutions, Entretiens avec Jean Lebrun*, Paris, Textuel, 1997.

*multimédias des supports numériques: disquettes, CDroms ou DVDroms? Même si les échelles de temps sont infiniment éloignées des rythmes actuels, les méthodes d'analyse insistant sur la distinction entre innovation technique et mutation culturelle qu'autorise le long terme peuvent guider notre réflexion. En dépit d'une vitesse rapide d'évolution, les techniques ne déterminent pas simplement les usages même si elles en fixent les limites pour les étendre ou les déplacer. Dans l'histoire du livre, l'enjeu porte sur les modes de lecture, dans l'édition numérique, il s'agit de scénariser les modalités de l'agir.*

*Ainsi la pratique progressive de la lecture silencieuse requiert toute la durée du moyen-âge pour s'imposer, elle anticipe l'apparition de l'imprimé, tout comme la diffusion de la pratique massive du lire sans précédent que connaît le milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle précède l'industrialisation de son support d'édition<sup>3</sup>. Que peuvent nous apprendre ces déliaisons, et peut-on les transposer dans le domaine du multimédia? Particulièrement lisible et médiatisé, l'exemple du DVD, nouveau support technique de diffusion du cinéma est-il le résultat de semblables évolutions d'usages, tout aussi décisives dans la brève histoire des images animées?*

*Fort d'un succès économique particulièrement rapide depuis seulement 2001, le monde du cinéma considère l'arrivée du format DVD comme une nouvelle donne déterminant la production des films par des contraintes d'écriture et de tournage qui intègrent, en plus de l'exploitation en salle, une dimension éditoriale. Les critiques, acteurs, témoins et observateurs de la profession sont partagés entre deux attitudes: penser les nouveaux usages de ce support comme une variante mineure de la première révolution que fut, à la fin des années 70, la diffusion du cinéma en cassette vidéo ou bien y voir l'amorce de bouleversements plus profonds, modifiant le rapport du public à la consommation des films, celui des cinéastes à leurs exigences de création et des distributeurs aux modes et aux lieux de diffusion.*

*Il est en effet relayé par un nouvel équipement domestique, le Home Cinéma qui exploite les améliorations techniques apportées par le DVD: options des différentes bandes-son, et qualité de la restitution sonore (fréquences plus larges et sources plus nombreuses), choix de sous-titres, bande image parfois restaurée et ajouts d'éléments annexes plus ou moins dictés par des choix culturels ou des impératifs commerciaux, les bonus. En première analyse, le DVD semble bénéficier des performances techniques du disque numérique*

<sup>3</sup> Du même auteur: « Du Codex à l'écran: les trajectoires de l'écrit », Solaris n°1, 1994, revue en ligne sur <http://biblio-fr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/solaris/d01/1chartier.html> [01/2004] et « Passé et avenir du livre », *Université de tous les savoirs, L'art et la culture*, volume 20, Paris, Odile Jacob, 2002, p. 172. Disponible en version audio sur [www.tous-les-savoirs.com/](http://www.tous-les-savoirs.com/) [01/2004]



grâce à l'encodage par compression qui offre un espace propice à des développements didactiques d'accompagnement et surtout propose des possibilités d'action sur le film : l'accès par chapitrages. La consultation individuelle dans un cadre privé produirait les conditions d'une nouvelle cinéphilie, plus analytique et mieux informée...

Entièrement consacrée à ce nouveau support, une étude intitulée « Pratiques et économie du DVD » figure en annexe de l'ouvrage *Le Banquet imaginaire*<sup>4</sup> publié par L'Exception, groupe de travail interdisciplinaire associant professionnels, cinéastes, enseignants et théoriciens sous la direction de Jean-Michel Frodon, journaliste spécialisé au journal *Le Monde*. Reprenant certains propos d'un numéro spécial des Cahiers du Cinéma intitulé *Nos DVD*<sup>5</sup>, les points de vues exposés tentent de poser les bases d'une réflexion sur de nouveaux usages induits par le support. Sous le choc de la nouveauté, certaines formules projettent un peu hâtivement sur le thème de la libération des principes généraux extrapolés à partir de simples performances techniques du DVD : « D'architecture ouverte, il propose son contenu là où la VHS l'imposait. Il affranchit spectateurs et réalisateurs de la tyrannie de la linéarité et leur permet d'engager un dialogue plus approfondi, personnel, autour du film<sup>6</sup>. » Et un peu plus loin pour commenter les options des sous-titrage ou les choix de doublages : « Le DVD libère le spectateur de la tyrannie de la majorité<sup>7</sup>... »

Dans ce dossier pourtant riche en informations, il serait facile de souligner d'évidentes contradictions. Dans la conclusion, le même bilan qui milite pour inscrire ce support au régime de l'exception culturelle remarque : « Ainsi le DVD a-t-il amplifié la prédominance de l'industrie cinématographique américaine. » Même si les libertés précédentes accordées aux lecteurs ne sont pas immédiatement celles du marché, il serait naïf de croire qu'elles n'en sont pas dépendantes et, en la matière, on pourrait rêver meilleure libération que celle du modèle culturel dominant du cinéma américain ! Mais parce qu'ils savent ouvrir une réflexion encore neuve, et qu'ils mesurent l'absence de recul, les contributeurs assument aussi dans cette synthèse des tensions et savent intégrer des données critiques. Les clichés platement laudatifs concernant les bonus et l'incontournable making-of n'y sont pas repris à bon compte, celui de la promotion. On apprend les strictes réserves de Woody Allen concernant sa participation à des éléments extérieurs au film et le refus de David Lynch d'auto-

<sup>4</sup> Paris, L'Exception & Gallimard, 2002. Le groupe dispose aussi d'un site web : [www.lexception.org](http://www.lexception.org) [01/04]

<sup>5</sup> Hors série daté décembre 2001.

<sup>6</sup> *Le Banquet imaginaire*, op. cit., p. 225.

<sup>7</sup> *Idem.*, p. 232.

riser l'accès séquentiel au DVD Mulholland Drive<sup>8</sup>. Le respect légitime des vœux de ces auteurs incite à s'interroger sur le bien fondé des versions DVD de films historiques actuellement séquencés en chapitres et même sur la pertinence de certains éléments d'accompagnement<sup>9</sup>.

Dans la première partie du même ouvrage, Marc Nicolas<sup>10</sup> a pourtant raison de rappeler, que s'il transforme à son tour un service, la séance publique de cinéma, en un objet à vocation privée, le DVD n'a pas eu le privilège d'inaugurer ce repli vers le confort individuel et clos du domicile, déjà initié par la cassette VHS. Il est alors d'autant plus étonnant de relever que justement, tout au long de l'ouvrage, la fonction d'enregistrement offerte par le VHS soit à peine évoquée! Dissociant le moment de la télédiffusion de celui du visionnement, c'est pourtant un des usages essentiels du magnétoscope : différer le flux télévisuel, et éventuellement cinématographique. Implicitement, lorsqu'on ne mesure le DVD qu'à la cassette vidéo pré-enregistrée, on néglige cette perte de liberté pourtant essentielle qui touche au temps télévisuel et on réduit implicitement son champ à celui du cinéma<sup>11</sup>. Mais peut-être ne s'agit-il plus du même objet, puisqu'il existe un DVD enregistrable plus coûteux qui reste actuellement très minoritaire ? Quoi qu'il en soit des nuances critiques, tous les intervenants n'ont pas sacrifié aux premières tentations optimistes résumées plus haut. Le point de vue de Bernard Stiegler est même particulièrement contrasté :

*Le DVD est en fait une instance critique nouvelle, extrêmement riche de potentialités, mais pas dans son état actuel, qui n'est que ce que le marché veut nous donner et qui est désastreux<sup>12</sup>.*

Issu du monde du cinéma, le DVD questionné dans les revues et cet ouvrage concerne essentiellement des longs métrages de fictions plutôt récents, en particulier ceux qui peuvent intégrer la contrainte éditoriale dès le tournage. Laissant peu de place au genre documentaire, davantage à celle de l'histoire

<sup>8</sup> *Idem.*, p. 294. Le film qui joue sur une construction paradoxale du récit y perdrait de son mystère et de son intérêt.

<sup>9</sup> La violente polémique soulevée par André S. Labarthe dans un article des *Cahiers du cinéma* concerne les conditions qu'il qualifie de "scandaleuses" dans lesquels un éditeur américain jusqu'ici respecté, *Criterion*, utilise des éléments documentaires tronqués pour enrichir les contenus de ses DVD, en dépit des règles et usages élémentaires du droit d'auteur avec, semble-t-il, la complicité de l'INA... Dossier Spécial DVD, *Nouvelle économie, nouvelle critique*, « Criterion et le mépris », décembre 2003, n° 585, p. 118. Concernant *Criterion*, voir Peter Lunenfeld, « The Myths of Interactive Cinema », in *Narrative Across Media*, Lincoln & Londres, University of Nebraska Press, sous la direction de Marie-Laure Ryan, 2004.

<sup>10</sup> Directeur de la Femis et membre de *l'Exception*, p. 106.

<sup>11</sup> Actuellement, 85% des DVD sont consacrés au cinéma, d'après les chiffres fournis sur le site de *L'Exception*.

<sup>12</sup> *Le Banquet imaginaire*, *op. cit.*, p. 119.

patrimoniale du cinéma, mais presque aucune aux sujets produits par la télévision : culturels ou didactiques par exemple. Le rôle du marché est déjà marqué dans ce privilège inavoué accordé aux films à gros budget. Lorsqu'il est reconnu, cet état de fait tient en une phrase sans détour : « C'est un support neuf entièrement dédié au cinéma<sup>13</sup>. » Alors de quel DVD parle-t-on ? Faudrait-il supposer que DVD tout court signifie DVD de fiction, ou DVD-cinéma ? L'évolution mouvementée à l'origine de son nom serait-elle déjà oubliée ? On espère que le lecteur nous pardonnera d'insister à nouveau sur les jeux de passe-passe permis par les nominations formées à partir d'acronymes, tant celui du DVD semble le produit d'un oubli plutôt significatif.

Pourtant rappelée en guise d'introduction, mais éludant la déclinaison des supports liée à cette histoire, l'information laconique fournie par L'Exception est à cet égard parfaitement incomplète : « Le DVD, acronyme à l'origine de Digital Video Disc puis par la suite, de Digital Versatile Disc, est un nouveau support de stockage numérique<sup>14</sup>... » Pour compléter utilement ces informations, on peut relire le cahier spécial du Monde Interactif daté du 31 janvier 2001, dans lequel Alain Le Diberder consacrait sa rubrique hebdomadaire Sabir cyber au DVD<sup>15</sup>. Il y précisait comment l'industrie informatique avait proposé de décliner le support vidéo, soumis alors à la concurrence des standards entre deux groupes industriels rivaux, à une alternative d'importance. L'opération demandait une manipulation subtile. En 1995, sous la gouverne d'IBM, le V pour Video de DVD devenait Versatile, non par humeur, mais par intérêt stratégique, car le nouveau DVD se déclinerait alors en DVDrom, DVD-RW, et bien sûr aussi en... DVD-vidéo, offrant au monde de l'informatique de nombreux standards déclinables sur le modèle des variantes du premier compact disque audio.

On le voit, le point de vue développé par le monde du cinéma s'est focalisé sur une seule de ces déclinaisons, au point de créer une confusion qui semble regrettable. L'oubli du suffixe video est alors significatif d'une impasse étrange qui revient à se couper de plus de quinze ans d'une culture complexe, certes peu rentable, mais riche d'enseignements, celle de l'édition de disque laser d'abord puis de cdroms. Dans l'ouvrage, les distances évasives prises à cet égard frisent même la dénégation équivoque : « Certains ont pu concevoir le DVD un peu à l'image du cdrom qui implique une coopération active de l'utilisateur... » Ces distances évasives prises avec la réalité éditoriale isolent le projet critique et analytique qu'évoque Sylvie Lindeperg, actuellement

<sup>13</sup> *Idem.*, p. 267.

<sup>14</sup> *Idem.*, p. 229.

<sup>15</sup> Daté du 31 janvier 2001, p. V et repris également en ligne sur [www.iclve.com/frenchiclve/sabircyber/dvd.htm](http://www.iclve.com/frenchiclve/sabircyber/dvd.htm) [01/2004]

*empêché d'édition pour des raisons de droits d'auteur. En relation avec l'INA, ce projet semble pourtant ouvrir les perspectives qui répondraient aux critiques sévères formulées par B. Stiegler. Privilégiant justement le support DVDrom, elle l'inscrit dans la logique d'une pratique de la citation documentaire<sup>16</sup>, à partir d'archives historiques, dans une autre direction que celle que le marché des blockbusters risque de nous imposer avec le seul DVD-cinéma. Sur la foi de cette seule description et en attendant l'occasion de l'expérimenter directement, la filiation avec le CDrom semble incontournable.*

*En ajoutant un aspect important à celui de producteur, le métier d'éditeur numérique s'affirme, mais il ne présente pas exactement des mêmes enjeux que ceux du cinéma. On doit souhaiter que ces nouveaux venus fassent preuve d'une réelle exigence à l'égard des auteurs et assument la rigueur d'une ligne éditoriale cohérente autant que des qualités de gestion. Comme l'a bien compris le groupe MK2, qui affirme prolonger ses activités en ses termes : « ...nous avons l'ambition d'aborder l'édition DVD en s'inspirant de La Pléiade avec ses préfaces et ses notes<sup>17</sup>. »*

*Ainsi, retour au modèle du livre, et pas le moins prestigieux, qui en dépit de certaines évolutions liées au support numérique a ouvert la question des écarts entre les usages et les modifications techniques. Comme le livre, l'actuel DVD-cinéma affiche souvent sa vocation d'objet précieux susceptible d'être collectionné et réservé à l'usage privé. Mais la vision en salle par une première vision classique, conforme à l'objet temporel insécable, (plutôt que linéaire), le film qui se déroule du début à la fin, reste la règle. Les autres modes de consultation restent plutôt exceptionnels et secondaires. Puisque cette étude le rappelle, « En l'état actuel aucune enquête ne permet d'affirmer que l'interactivité serait une exigence forte des acheteurs »<sup>18</sup>, il faut alors s'interroger sur les raisons du succès du DVD-cinéma, dont les qualités d'actions permises ne seraient pas essentielles pour les spectateurs. Peut-être ces actions par leurs limites ou leur réductions mêmes à néant accomplissent-ils d'autant mieux le potentiel narratif du cinéma qui serait autrement menacé ? Les jeux intempestifs s'opposent-ils à l'évidence de la narration ?*

---

<sup>16</sup> *Le Banquet imaginaire, op. cit.*, p. 150.

<sup>17</sup> *Idem.*, p. 274.

<sup>18</sup> *Idem.*, p. 99.

Lorsque des formes appartenant à une période originaire s'imposent dans la mémoire et que certaines de leurs propriétés deviennent fondatrices, avec le temps, on peut les considérer rétrospectivement comme des références essentielles. Nommons les *archétypes*<sup>1</sup>. Il peut sembler prématuré d'en proposer aujourd'hui des exemples dans l'édition numérique *off-line* puisque leur pérennité à ce titre n'est pas encore assurée. À nos yeux pourtant, certains CDroms ont acquis cette valeur de repères singuliers particulièrement aboutis pour devenir des références. Cette exemplarité ne doit pas être comprise comme modèle susceptible d'être imité comme le seraient des stéréotypes, mais on pense y avoir rencontré des intentions d'auteurs. Ils ont encore la capacité de nous étonner, de nous poser des questions, parce qu'ils proposent des solutions éditoriales et engagent des expériences esthétiques singulières. Si certains titres résistent au temps, à l'approfondissement de consultations répétées et témoignent d'une étape marquante de la recherche artistique de leurs auteurs, *The Complete MAUS*, *Flying Letters*, *Beyond*,

---

<sup>1</sup> Ici, l'usage de ce terme est moins général et plus *local* que celui répandu par Carl Gustav Jung. Les *Archétypes* qu'il a popularisé sont les éléments invariants et fondamentaux de l'expérience humaine structurant l'inconscient collectif, pour nous ce sont des objets d'éllections privilégiés.

*Outline* et *Infinite CD for Unlimited Music* sont de ceux là. Ils se sont imposés par leur étrangeté et restent présents à la mémoire, ces *archétypes* ont valeur de repères. Sur des sujets, des modes, par des auteurs et des éditeurs totalement différents, ce petit échantillon d'un plus large corpus témoigne de la variété et richesse des objets d'édition numérique qui nous intéressent. Chacun de ces exemplaires a aussi une histoire, celle de sa découverte, parfois hasardeuse, qui n'est pas sans en renforcer l'intérêt.

En 2004, nous avons ainsi sollicité avec insistance, sinon harcelé pendant plusieurs mois, le courriel de contact du site Voyager. C'était avant sa fermeture, pour obtenir le CDrom de *Maus*, l'adaptation de la célèbre BD de Art Spiegelman. Introuvable aujourd'hui, alors qu'il était assez facilement disponible en librairie vers 1995, quelques temps après sa publication aux États-Unis. À cette date, l'intérêt pour ce titre ne nous avait pas encore paru si évident... Par la suite il fut plus difficile à trouver, aujourd'hui il est épuisé. Finalement Bob Stein nous l'a envoyé... *Flying Letters* est une dette directe à Antoine Denize, qui nous a fait connaître les *Reactive Books* de John Maeda lors de ses présentations publiques au Milia de Cannes<sup>2</sup>. Pour *Beyond* le lien est aussi directement personnel, puisqu'il a été recommandé par Thierry Weyd des éditions Cactus à Caen, alors distributeur des productions de cette artiste New-yorkaise. Depuis l'essor d'internet, elle assure elle-même la diffusion et la mise à jour de ses propres éditions. *Outline*<sup>3</sup>, le catalogue numérique de Peter Downsbrough sur CDrom fut annoncé dans les rubriques culturelles de la presse informatique, la description nous sembla intéressante. Il fut commandé, ainsi que *Infinite CD for Unlimited Music*, dont la promotion était déjà relayée directement en 1999 par courrier électronique, sur le site d'*Icono*<sup>4</sup>, le collectif qui en a assuré la production. Présentés dans la chronologie de leur sortie publique, ces cinq titres nous per-

<sup>2</sup> Nominé pour le Milia d'Or en 1999 au Milia, Forum international des contenus interactifs, salon professionnel des programmes qui a lieu à Cannes au printemps.

Aujourd'hui téléchargeable sur :

<http://www.maedastudio.com/2004/rbooks2k/flyltr.html> [09/2006].

<sup>3</sup> Par le CNEAI, Centre National de l'Estampe et de l'Art Imprimé, Chatou:

<http://www.cneai.com/> [09/2006]

<sup>4</sup> <http://www.icono.org> [02/2000]

mettent de préciser directement des interrogations déjà évoquées, comme le rapport au livre, la question de la programmation, la mémoire du film, le passage de l'œuvre sous forme d'installation au catalogue, ou d'autres aspects encore peu évoqués: la générativité et la musique. Mais finalement, pour nous comme pour tout utilisateur, l'essentiel concerne la place, le rôle, les limites des actions possibles à opérer et la construction qui en résulte.

Dire que l'expérience des titres numériques se double d'une véritable expérimentation revient à affirmer qu'en parallèle aux constructions mentales intégratives destinées à construire le sens, l'usage lui-même nécessite d'agir selon des modes qui demandent une sorte d'apprentissage. La mise en place d'hypothèses et de stratégies redoublent ce premier travail d'interprétation par un ensemble d'actes, d'opérations, d'actions réellement accomplies. Les choix qui résultent de ces actions singularisent le temps et les parcours que l'utilisateur aura accompli dans l'ensemble clos et limité de données. L'exploration, la découverte ou l'appropriation d'un titre numérique doit prioritairement tenir ce fait pour déterminant et singulier: les actions de l'utilisateur conditionnent la production des éléments signifiants. En retour, la nature, la place, la fonction, le rythme, parfois la fin et l'absence de ces actions caractérisent radicalement ces titres de ceux de l'édition littéraire ou cinématographique, mais avec lesquels ils entrent en dialogue.

En se situant différemment autour de la question de l'usage, qui est finalement celle de l'effet des actions, les cinq objets d'éditions suivants affirment des partis pris singuliers qui méritent une description détaillée, la formulation d'hypothèses quant aux présupposés de réception posés par leurs auteurs et la justification des jugements favorables qu'une expérimentation approfondie nous a procuré. Ces titres sont l'occasion d'évoquer le jeu, de le refuser ou d'en préciser les formes tout comme la question de la narration qui se tisse sous divers modes.

## 1/ *The Complete MAUS*, Art Spiegelman

En 1994, lorsque The Voyager Company publie à New-York *The Complete MAUS*, un CDrom adapté de la bande dessinée d'Art Spiegelman, l'entreprise aura bientôt dix ans d'activité dont cinq dans l'édition sur ce support encore jeune. La vocation initiale de Voyager n'a pas été immédiatement concernée par ce petit format de disque optique interactif, mais consistait à publier des disques laser 30 cm privilégiant la vidéo. Comme en témoignent les deux premiers titres de la «Criterion Collection»: *Citizen Kane* et *King-Kong*, elle s'est fondée en 1984 autour du projet d'édition de disques lasers consacrés aux classiques du cinéma. En 1996, 250 titres dont *Rashomon* et *Blade Runner* sont disponibles, proposant en outre du film dans sa version vidéo complète des documents annexes: story-boards, commentaires et même des prises non montées. À l'exception du *Making of*, on reconnaît, avant la lettre, les fameux *bonus* de l'actuel format DVD-vidéo. Alors que le disque laser n'a pas eu de marché grand public significatif en France, il est resté en deçà des attentes de l'industrie culturelle, il y a vingt ans que ce concept existe aux États-Unis. C'est dans ce contexte que naît l'idée du CDrom culturel, portée par Bob Stein, un des fondateurs de Voyager et peut-être son principal inspirateur, transformant le simple support de stockage d'informations en support éditorial<sup>5</sup>. Avec *Beethoven's Symphony N° 9*, 1989 est l'année du premier titre multimédia sur CDrom, offrant une approche analytique et critique par des commentaires et un accès à la partition sous la direction du critique et professeur Robert Winter. Publié quelques années plus tard, *The Complete MAUS* permet de comprendre un autre aspect des projets de l'éditeur, non plus l'analyse musicale, mais une adaptation *littéraire*, si l'on accepte de considérer la bande dessinée dans cette catégorie étendue.

---

<sup>5</sup> Cf. interview en annexe : « The Teachings of Bob Stein », Wired magazine, 1996, p. 557.



*La mémoire à l'origine du livre*

La bande dessinée originale, *MAUS: un survivant raconté*<sup>6</sup>, est une publication en deux tomes parus à quelques années d'intervalles par le dessinateur américain Art Spiegelman. Cette publication et une exposition ont inspiré l'édition de ce titre numérique. Le copyright sur le CD permet de le dater: « Software Design © 1994 The Voyager Company ». Puisqu'il s'agit d'une adaptation, la publication initiale appartient à l'éditeur Pantheon Books, on pourrait s'attendre à lire les dates de publications de chaque tome, respectivement 1986 et 1992. Or les dates inscrites sont plus nombreuses et assez inhabituelles pour l'édition:

© 1972, 1973, 1980, 1981,1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, Art Spiegelman.

Dans l'édition française, figurent les deux copyrights de Flammarion lors des traductions initiales en tomes séparés, en 1987 et 1992. Mais une autre liste de copyrights les complète:

Maus, tome I © 1973, 1980, 1981,1982, 1983, 1984, 1985, 1986, Maus, tome II, 1986, 1989, 1990, 1991.

On peut s'interroger sur le sens de ces listes, leurs différences et le manque de certaines années. Que sont devenues les années 1972, 1987, 1992 et 1993 inscrites sur le CDrom ? La page-écran intitulée *crédits* sur le CDrom nous donne quelques indications. Hormis les interruptions, entre 73 et 91 ce sont les parutions pour Pantheon Books. 1972 est l'année de la publication de trois pages qui préfigurent *MAUS* dans *Funny Animals* une revue de *comics* underground. Ces esquisses sont visibles dans le CDrom. Les années 1987-1988 sont des années charnières dans l'écriture de *MAUS* ainsi que dans la vie de A. Spiegelman. Après 1986, le succès du premier tome questionne la suite programmée de cette narration autobiographique. Le titre de la seconde partie se réfère explicitement à ces difficultés, *Et c'est là que mes*

<sup>6</sup> *Maus: A Survivor's Tale*, New-York, Pantheon, ©... copyrights complexes, (voir texte ci-dessus), traduit en français par Judith Ertel, Flammarion sous le titre, *L'intégrale Maus*, Paris, 1987 et 1992, dans l'édition française notée maintenant *vf*.

*ennuis ont commencés*, ces ennuis sont liés à la pression des médias, à la pression des adaptations nombreuses, au merchandising, aux projets de d'adaptations au cinéma. et à la tâche qu'il faut poursuivre. Donc la rançon du succès. Pourquoi une telle période de doutes et d'angoisses s'amorce-t-elle<sup>7</sup> ? Ne porterait-on pas un intérêt excessif à la vie de l'auteur ? Dans le cas de l'autobiographie, ce qu'est *Maus*, il y a au moins quelques raisons de s'y intéresser. Cette dépression fera même l'objet d'un chapitre entier en ce début de deuxième tome, intitulé « Auschwitz, le temps s'envole », où l'auteur apparaît à sa table de travail, déprimé et diminué. Cette expression n'est pas métaphorique, puisque Art se représente réellement à la taille d'un enfant. La bande dessinée permet cette expression très immédiate. Il annonce aussi qu'il va devenir père et relie cet événement à la disparition de ses parents. Tenter de comprendre ce copyright complexe nous entraîne dans la psychologie de l'auteur, sa biographie qu'il met en scène et l'histoire de la seconde guerre mondiale. On vient d'évoquer la dépression du dessinateur et un camp de concentration. Il nous faut sans doute expliquer ce qu'est ce livre pour le lecteur qui ne le connaîtrait pas. Quelle est l'histoire commune à ces livres en bandes dessinées et au CDrom ?

C'est le récit de Vladek Spiegelman, juif polonais rescapé du camp d'Auschwitz-Birkenau. La singularité des albums tient au traitement narratif et graphique qui témoigne de l'exigence de l'auteur pour traduire une mémoire familiale tragiquement traumatisée. Le narrateur de ce premier récit n'est pas l'auteur de la bande dessinée qui a inspiré le CDrom, mais c'est son père. En effet, Art Spiegelman, l'auteur et dessinateur est le propre fils de Vladek et Anja, également capturée et incarcérée avec son mari. Sous son nom d'auteur, Art tente par un long travail d'interview avec son père de comprendre cette période complexe et dramatique à travers la mémoire de Vladek, en tentant de réunir des souvenirs disjoints: la rencontre de ses parents en Pologne et leur vie avant le ghetto, la déportation, la vie dans le

---

<sup>7</sup> Pierre Alban Delannoy offre une analyse critique et historique très détaillée et bien documentée dans *Maus d'Art Spiegelman: bande dessinée et Shoah*, Paris, L'Harmattan, 2002, ici en particulier, p. 92.

camp, leur libération et l'émigration qui a suivi, l'arrivée à New-York et le suicide de sa mère. Cette quête est l'objet central du récit autobiographique. Le traitement inattendu, c'est aussi un des traits qui a marqué et sans aucun doute contribué au succès des albums, est la métamorphose animale des protagonistes: les juifs sont des souris chassées et exterminées par des chats allemands, aidés de cochons polonais et libérés par des chiens anglo-américains, sous l'œil de quelques grenouilles françaises. Après la guerre, Art Spiegelman naît en Suède, dans un pays où les habitants sont des rennes et la voyante gitane que consulte sa mère est un papillon. À contrario de l'effet humoristique que produit cet inventaire, le zoomorphisme permet au récit, terrible, d'appartenir à la fois au répertoire de la bande dessinée, les *comics* américains et d'être un témoignage émouvant. Grâce à des ancrages véridiques concernant les personnages et le nom de l'auteur, leurs portraits photographiques et les conditions de son écriture en abîme, il peut aussi lever l'ambiguïté de légèreté et l'hypothèse de fiction attachée au genre bande dessinée. Associés à des schémas techniques, des cartes et plans, les deux histoires individuelles entrelacées rencontrent en permanence la grande Histoire collective. Dans ce *graphic novel*, ou roman graphique, le récit autobiographique de Spiegelman junior est graphiquement imbriqué avec la collecte des souvenirs paternels pour en écrire le récit. La construction complexe de cette histoire mêle volontairement des temps multiples: l'enfance d'Artie, la jeunesse de ses parents, des séances d'enregistrements sonores du témoignage paternel proches du présent de l'écriture du livre. Avec ses moments de doute et de lassitude évoqués. Le récit principal, ainsi fragmenté, est pourtant une chronologie des événements de la vie et de la déportation de ses parents, il est construit avec de multiples inserts contemporains de sa construction. Le récit oral de Vladek, où s'origine le dessin, se tisse avec intermittence à la présence réflexive de Art. Il fournit au lecteur le matériau complexe pour construire l'histoire d'un dessinateur de bande dessinée à la recherche de l'histoire familiale.

Les relations entre les images et le texte ne sont pas homogènes et leur

mode n'est pas celui d'une simple illustration ni d'un renfort mutuel. A. Spiegelman pratique un récit graphique qui dédouble parfois l'action principale confiée au texte. Comme le note Jeanne Ewert:

*Maus* est rempli de ce que l'on pourrait peut-être nommer au mieux des « sous-récits en image », qui enrichissent subtilement le récit principal qui est raconté.<sup>8</sup>

Plusieurs exemples sont liés aux enfants dont les actions périphériques ne sont pas relayées par le texte, ou à la marge, et au contraire confiées à des séquences d'images en arrière plan. Suivons à nouveau J. Ewert à partir de ses descriptions précises. Dans la scène de la visite du grand-père et du gâteau offert à Richieu, le frère de Art par exemple, la venue de l'enfant ouvre et clôt la séquence, il lui donne sa durée et dramatise la pénurie par la tension inutile et l'insistance gourmande du petit Richieu qui ne reconnaît pas la juste valeur de ce premier et dernier cadeau dans le contexte de manque et l'inquiétude des arrestations<sup>9</sup>. Dans un autre moment, au cours d'un repas familial, il s'ennuie et joue à renverser le contenu de son assiette sur la nappe, se fait gronder puis consoler par sa mère. Tout ceci n'est pas au devant de l'action qui est une discussion grave sur les tickets de rationnement, le marché noir et les risques d'être dénoncé et arrêté par les nazis. C'est toute la relation entre A. Spiegelman et ses parents qui se joue là, en arrière plan, dans le souvenir, par une forme de jalousie à l'encontre de son frère qu'il n'a pas connu, et dont la mémoire reste idéalisée par ses parents<sup>10</sup>. De ces constructions riches, l'exemple de l'orchestre dans les camps de concentration donne encore un aperçu. En parlant avec son père, il lui indique avoir entendu dire qu'il y avait des orchestres dans les camps. Tel un montage parallèle, un dessin de musiciens accompagne la proposition avec les prisonniers. Puis, suite aux remarques septiques de son père, « non il n'en a pas entendu parler... » l'image en arrière plan efface l'orchestre par une colonne de pri-

<sup>8</sup> « *Maus*, is full of what could perhaps best be called, “pictorial subnarratives” which subtly enrich the story told in the main narrative », « Spiegelman's *Maus* and Graphic Narrative », in *Narrative Across Media*, *op. cit.*, p. 181.

<sup>9</sup> *Cf.* p. 91 *vf.*

<sup>10</sup> « Spiegelman's *Maus* and Graphic Narrative », *op.cit.*, p.182 *Maus*, p. 77 *vf.* Planche 10

sonniers qui avancent en rang. En suivant les conseils de J. Ewert<sup>11</sup>, et regardant plus attentivement, les musiciens sont encore là, masqués par la colonne. Dans l'image, Art fait semblant d'obéir à son père, mais il n'en fait rien ! Cet album est rempli de telles solutions graphiques qui font circuler les sens et se contredire les interprétations trop rapides sur les rapports de force et la psychologie des personnages. Sur cet épisode précis, à la page 191 du CDrom, un dessin autographe de déporté, représentant un orchestre, vient donner raison à Art<sup>12</sup>. Est-ce suffisant pour publier un CDrom à partir de ces albums ?

### *L'exposition comme précurseur*

Au sommaire de l'édition numérique, parmi les six rubriques de l'introduction intitulée : « Making Maus<sup>13</sup> » l'une d'elles s'interroge « Why a CD-ROM ? », nul doute qu'elle nous donnera des éléments de réponse sinon un argumentaire précis.

Après le succès de l'édition américaine du premier tome en 1986<sup>14</sup>, avec pour sous-titre *Mon père saigne l'histoire*, ce projet numérique fait directement suite à une exposition du MoMA<sup>15</sup> de New-York, en 1992, l'année de la sortie du second tome sous-titré: *Et c'est là que mes ennuis ont commencés*<sup>16</sup>. A. Spiegelman rappelle les présupposés qui étaient les siens face à ce nouveau support d'utilisation encore peu habituel, et ses espoirs déçus quand il a compris que le CDrom ne pourrait pas contenir les milliers de dessins préparatoires, les centaines de pages de notes et toutes les heures d'interview audio. Malgré ces limitations, il a pensé que ce support permet-

---

<sup>11</sup> Idem., p. 214 *vf.*

<sup>12</sup> Planche 10.

<sup>13</sup> Introduction : La conception de Maus/ 1-Pourquoi un CD-rom ?

Nous traduisons car le titre numérique n'a pas été localisé, il était uniquement disponible en anglais.

<sup>14</sup> *Maus, Part One, My Father Bleeds History*, rapidement traduit en treize langues : français, allemand, italien, espagnol, portugais, hollandais, suédois, danois, norvégien, finlandais, hongrois, hébreu et japonais, in *My Career*, Art Spiegelman, Appendix, dans le CDrom.

<sup>15</sup> Museum of Modern Art.

<sup>16</sup> *Maus, Part Two, And Here My Troubles Began..*

trait, à l'image de l'installation du musée, d'en montrer l'essentiel et en particulier de préciser le processus de création. Comme le livre est le tressage complexe d'une mémoire et d'un double récit qui la constitue, l'édition numérique est entièrement construite à partir du projet de livre et permet d'en comprendre le contexte, les difficultés et les partis pris d'écriture. À l'aide de documents annexes, l'album original est ici documenté et entièrement cité, sinon réellement transposé à l'écran. Il prend alors une autre dimension et gagne une grande force émotionnelle. Les sources apportent à la consultation une profondeur réellement génétique, elles complètent la dimension réflexive déjà insistante et significative présente dans la narration de la bande dessinée. Sur le modèle des éditions de disques lasers de Voyager, ces éléments informent, documentent le livre, du projet à sa réception même, à partir de films vidéos récents, de photographies documentaires et surtout des données audio, grâce aussi à des textes préparatoires et de nombreux documents graphiques sous forme de brouillons et d'esquisses. Par fragments, le récit oral de Vladek et sa transcription en texte sont largement accessibles tout au long de la lecture des deux tomes à l'écran. La capacité importante de stockage du texte et la lecture à l'écran trouve dans la partie « The Working Transcripts »<sup>17</sup> une autre occasion de vérifier l'intérêt d'un usage mixte de ce support, à la fois archive et livre numérique. Dans ce programme séparé, l'ensemble des matériaux sonores transcrits, l'intégralité des interviews de Vladek réalisés entre 1972 et 1969 sont accessibles en mode texte. C'est un format particulier à Voyager : Expanded Book<sup>18</sup> qui permet de circuler dans les quelques 706 pages-écrans, de les annoter, les repérer et d'accéder par chapitres et mots-clés.

Au cours du livre, des commentaires sonores enregistrés de A. Spiegelman problématisent ses choix graphiques pour expliciter les solutions narratives liées au support dessiné, les découpages de certaines planches, ses hésitations et ses choix. Dans l'album, l'autobiographie se construit à partir de

---

<sup>17</sup> Transcriptions de travail.

<sup>18</sup> L'application fait aujourd'hui penser au format d'Adobe, le pdf, courant dans l'édition numérique, qui permet de garantir une impression conforme à sa vision à l'écran.

la fixation et de l'interprétation de la mémoire paternelle. Elle est sa raison d'être. L'édition numérique renforce cette mise en abîme narrative en la complexifiant et donnant accès à de nombreuses sources annexes<sup>19</sup>. Elle valide à la fois l'inscription historique dans la seconde guerre mondiale et la biographie familiale et professionnelle de l'auteur.

#### *Une adaptation multimédia*

Les suppléments graphiques comme la carte de la Pologne avec les localisations des camps lors de la seconde guerre mondiale et celle de Rego Park à New-York aujourd'hui ne sont guère surprenants pour le lecteur. Ils figurent au verso de la couverture initiale des livres. Plus intéressants, sont les arbres généalogiques de Vladek et de Anja, pour situer la parenté et évaluer les nombreuses disparitions. Une section comprend aussi une revue de presse et des documents produits lors des publications. On y trouve, par exemple, un courrier de l'auteur adressé au New-York Times, pour questionner le classement dans la liste des best-sellers parmi les titres de fiction. Figure aussi la réponse du journal qui convient que le genre est plutôt factuel, et reconnaît ainsi son erreur<sup>20</sup>. Un discours de remerciement pour un prix de BD reçu en Allemagne, à Erlangen ne manque pas d'intérêt. Et c'est avec humour que A. Spiegelman relève le paradoxe de la situation, y être reconnu comme auteur alors que son père ne comprenait pas qu'il autorise les traductions pour ce pays détesté<sup>21</sup>. On pourrait multiplier les exemples de lectures annexes, en relation avec le livre. Il ne faudrait pas négliger les très nombreux dessins et photographies commentés par A. Spiegelman dans la section «Art sur Art» qui ont cette portée documentaire et s'adressent à un lecteur averti, au connaisseur des albums, à l'amateur.

Dans l'introduction du CDrom, il s'agit d'expliquer une page en particulier, la page 145 qui représente l'arrivée à Auschwitz<sup>22</sup>. On entend pour la

<sup>19</sup> Voir les tableaux récapitulatifs, en annexe, p. 555.

<sup>20</sup> « A problem of taxonomy », *Maus Related*, Appendix.

<sup>21</sup> « Playing Cat and Mouse in Germany », *Maus Related*, Appendix.

<sup>22</sup> *L'intégrale MAUS*, op. cit., p. 159, *vf*.

première fois la voix de Vladek, lorsqu'il se remémore ce moment de 1943, alors qu'il savait tout du sort fatal qui était réservé aux prisonniers de ce camp de la mort. Comme on l'apprendra dans les dernières pages, le survivant qui nous parle disparaît en 1982, alors que les premiers chapitres de la bande dessinée commencent leur parution dans la revue new-yorkaise RAW. Être mis dans la situation de l'auteur, écouter le témoignage qu'il a utilisé pour transcrire ou représenter cette histoire est source d'une réelle émotion. Par la bande son, on perçoit des hésitations, un accent, la maîtrise imparfaite de l'anglais et les tournures incorrectes que son fils a voulu conserver, y compris dans les traductions étrangères. L'analyse de Pierre Alban Delannoy ne concerne que les livres, et pourtant elle témoigne de la proximité très grande avec le témoignage oral sous-jacent:

*La voix off* de Vladek est, en effet, omniprésente, incrustée dans les images, parce que faire émerger le témoin c'est faire «entendre» sa voix, recevoir le témoignage, c'est recevoir la parole<sup>23</sup>.

Le CDrom permet d'enlever les guillemets, d'entendre non plus métaphoriquement, mais réellement sa voix, à laquelle répond aussi celle de son fils, ce qui est encore un fois un intérêt marquant de cette édition numérique. Cette page-écran est l'occasion d'une mise en abîme de A. Spiegelman interviewé, racontant les interviews de Vladek, dans la mise en scène d'une même situation orale, une relation de confiance et de transmission. Mettant en écho la question de la mémoire, A. Spiegelman nous explique en quoi cette page est aussi une réminiscence de la page 25, par homologie graphique et narrative, la mémoire du lecteur attentif, ou son attention *subliminale* aussi sont sollicitées.<sup>24</sup> L'homologie des découpages de cases inhabituels de ces deux pages vise à rapprocher l'événement initial, la première apparition de la croix gammée et son résultat final: l'entrée dans le camp de concentration.

Dans cet esprit didactique, celui d'une poétique de la narration en image, trois autres rubriques se répondent par répétition : « Defining THE

---

<sup>23</sup> *Maus d'Art Spiegelman*, op. cit. p. 129.

<sup>24</sup> *L'intégrale MAUS*, op. cit., p. 34, vf.



PAGE », « Researching THE PAGE », « Refining THE PAGE ».<sup>25</sup> Les capitales et l'insistance de la répétition surprennent. S'agit-il toujours de la même *page* exemplaire, la 145, celle de l'arrivée traumatisante à Auschwitz ? Prenons les dans l'ordre. La première et la dernière rubrique commentent les détails de la mise en page, le rôle régulateur de la grille et le traitement des cases ou leur absence. Le travail inhabituel de la couleur est aussi commenté. Le traitement non réaliste des coloris a été réservé exclusivement aux recherches initiales, il permet d'affiner et de simplifier le dessin, du rouge clair au bleu plus sombre par des esquisses superposées pour arriver jusqu'au trait simplifié de l'édition finale. Alors finalement le trait dur, en noir sur blanc, comme une gravure sur bois assez brute est, lui, uniquement en noir. Par les approches colorées successives, le tracé lui-même devient une forme de mémoire graphique, celle de ces crayonnés polychromes stratifiés<sup>26</sup>. Par la vidéo, l'actualité de l'écriture télescope celle de la construction du récit de Vladek. La rubrique « Researching THE PAGE », nous entraîne à la recherche d'une page par des images vidéo prises par Françoise, la femme de A. Spiegelman, sur les lieux du drame qui témoignent de leurs récentes visites en Allemagne, à Auschwitz en 1978 et 87. Un court fragment vidéo de petit format permet de comprendre ce que « PAGE » signifie dans ce contexte. Il s'agit d'une pièce à conviction archivée et accessible dans le musée du camp: le mandat d'arrêt de ses parents, filmé en gros plan. Ces exemples exposés dans l'introduction donnent une idée de la complexité et de la richesse que l'on soupçonne à la lecture de cette *œuvre polyphonique*<sup>27</sup>, et que le CDrom confirme et amplifie. Comme le récit du livre, il présente les conditions de la constitution de la mémoire: l'écoute et la transcription du témoignage, notations et enregistrements sonores et la réflexion qui accompagne cette restitution dans la bande dessinée. Les relations conflictuelles entre le père et le fils, l'absence de la mère et de son journal intime pèse sur leurs entretiens,

---

<sup>25</sup> « Définir la PAGE, À la recherche de LA PAGE, Affiner LA PAGE. »

<sup>26</sup> Cf. Planche 12.

<sup>27</sup> Selon l'expression de P.A. Delannoy, *Maus d'Art Spiegelman, op. cit.*, Chapitre 2, p. 71.

surtout lorsque le soupçon d'une possible destruction volontaire pèse sur son père. Cette logique continuée, à travers l'édition du CDrom nous est donnée par toute sorte de documents.

*User-driven media et meta media*<sup>28</sup>

Vouloir afficher l'album original entièrement, rendre sa lecture accessible est généreux, mais c'est aussi une source de difficultés que A. Spiegelman commente pour terminer l'introduction, dans la section 6 « Complaining about the screen »<sup>29</sup>. Le passage d'un média à l'autre est un tour de force assez délicat pour conserver à la fois la vision globale de la page, et la lisibilité des textes à l'écran. Ces deux impératifs contradictoires ne sont compatibles qu'avec un écran de grande taille, 20/21 pouces, assez rare à l'époque<sup>30</sup>, aussi la version standard présente-t-elle un outil à utiliser comme une loupe, avec fonction + /- pour passer d'un mode à l'autre. En pleine page on ne lit pas les textes, mais on voit la structure des cases de façon synoptique, en mode lecture la page mobile est coupée horizontalement et un curseur permet de découvrir le bas de la page<sup>31</sup>. À ce niveau, l'édition originale sur papier est plus agréable à utiliser que cet artifice pour contourner les contraintes de l'écran, et on peut se demander si le souhait de B. Stein exprimé dans un interview accordé à Amy Wirshup pour Wired est atteint. Cette édition permet-elle de dépasser les limites du livre:

Il y avait, et il y a encore quelque chose de désuet dans la vision de Bob Stein: il veut faire des livres, mais en mieux. Il veut produire des expériences assez singulières pour que le lecteur ait envie d'y retourner plusieurs fois, qu'il s'agisse d'un ordinateur portable ou de la couverture souple d'une édition. "Ce qui compte avec le livre, c'est que le rôle principal est donné à l'utilisateur", dit-il. "Dans le livre, l'accès est aléatoire.

Tu peux lire une phrase deux fois et y revenir pour chercher une référence. Le livre est un média dont le lecteur est le maître à la différence

---

<sup>28</sup> *Un média dirigé par l'utilisateur et un méta média.*

<sup>29</sup> « Le problème de l'écran ».

<sup>30</sup> Il faut le rappeler, le titre sort en 1994 ! Cette version « large screen » est disponible depuis la révision 1.0.1, comme précisé dans le fichier texte *MAUS Read me*, version dont nous avons pu disposer.

<sup>31</sup> Cf. Planche 9, p. 166.

des médias contraints par une durée comme le film. Le projet, c'est de transformer un média contraint par l'auteur, en média que le lecteur s'approprié. Le méta media est celui où tous les accès sont aléatoires"<sup>32</sup>.

Les libertés de circulation et d'examen, les écoutes possibles, l'accès aux textes des interviews donnent en effet une grande quantité d'informations annexes au sujet du livre. Ce qui produit une sorte de livre *augmenté*. Dans ce titre, tout confirme que le rôle essentiel revient à la publication initiale que le CDrom ne remplace pas réellement mais qu'il prolonge. Il n'est pas une version du livre, mais il en est plutôt un complément permettant de le comprendre, d'en préciser les enjeux. Assurément, il ne s'y substitue pas, il donne à penser le livre. On pourrait proposer que le livre et le CDrom, ensemble, sont *The Very Complete Maus*, la version étendue, plus complète qui apporte au lecteur des albums une autre lecture, à l'utilisateur du CD une consultation plus riche. Plus qu'un objet autonome, séparé et aujourd'hui introuvable<sup>33</sup>, pourquoi ce CDrom n'aurait-il pas une place plus légitime directement inséré dans le livre-album lui-même ? Cette hypothèse suppose, il est vrai qu'un même éditeur ait les compétences éditoriales et dispose des droits du multimédia et de l'imprimé. Pour utopique que soit ici cette perspective, elle gagne par ailleurs de jour en jour en crédibilité dans les éditions hybrides: livres-CDrom ou livre-DVDrom. N'est-ce pas ce qu'évoque B. Stein, sous le terme *meta media* en rejoignant deux médias, si «random» dans ce contexte veut dire à l'aventure, au hasard ou potentiel, plutôt que littéra-

<sup>32</sup> « The Teachings of Bob Stein », Wired magazine, 1996, voir annexes p. 557.

« Yet Stein's vision was - and is - essentially old fashioned : He wants to make books, but better. He wants to publish experiences that are deep enough for readers to again and again, wether in the hard-shell case of a laptop or the bandable cover of a paperback. "What's great about books is that the power is in the hand of the user," he says. " Books are random access- you can read a sentence twice or go back and look up a reference. Books are a user-driven medium versus a producer-driven medium like a film. What we do is to transform a producer-driven medium into a user-driven one. The meta medium is that they're all random access. "» Cette perspective est engagée dans les projets plus récents de B. Stein, lisibles avec un autre format, *TK3*, puis *Sophie*, (à venir) 2 outils d'intégration multimédia qui reprennent cet aspect du livre interactif sans développement informatique complexe.

<http://www.nightkitchen.com> [09/2006]

<http://www.futureofthebook.org> [09/2006]

<sup>33</sup> Après le dépôt de bilan de LearnTech repreneur initial de Voyager et malgré le nouveau site *bringyourbrain* qui reprends certaines éditions, actuellement le titre n'est plus distribué. Le lien pour Voyager est devenu <http://www.bringyourbrain.com> [04/2004].

lement aléatoire ?

## **2/ *Flying Letters*, John Maeda**

Cet ensemble indissociable, cet hybride du livre et du support numérique imaginé pour *MAUS* est déjà présent dans les *Reactive Books* de John Maeda comme un tout cohérent. Les deux premiers volumes de la série de quatre titres édités par Digitalogue au Japon, *The Reactive Square* et *Flying Letters*, ont pour support numérique une disquette physiquement incluse dans une épaisse page cartonnée. Évoquant les premiers livres d'enfant, dans ce dernier titre, la page est protégée par un livret de petite dimension qui comprend un dépliant de huit volets articulés en huit doubles pages. Ce petit livre protège matériellement le programme informatique. En page de garde, une dédicace : « to Kris », puis à la première personne une série de textes courts se déroule par petits blocs au fil des doubles pages :

Ma mère m'a appris à écrire l'alphabet de A à Z...  
Mon père m'a appris le pliage d'une grue en papier... Elle avait des ailes  
mais ne pouvait pas voler.

Puis, au verso du dépliant :

Mon grand frère m'a appris le pliage d'un avion en papier...  
Il volait très bien....  
Un jour j'ai écrit un grand A à l'arrière de mon avion....  
C'était ma première lettre qui pouvait voler.<sup>34</sup>

Le ton du jeu est donné dans cette présentation enfantine qui précède la vision du programme. La disquette étant placée en fin de volume, le pliage des pages incite à parcourir dans un premier temps les phases du récit. La lecture intimiste induite par le *Je* est confirmée par la dédicace et place le propos sur un mode d'apprentissage rythmé par la séquence du feuilletage.

L'articulation en est claire: transmission, appropriation, autonomie, et les ac-  
<sup>34</sup> « My mother taught me how to write the letters of the alphabet, 'A' to 'Z'. My father taught me how to fold a paper crane. It had wings but could not fly. My older brother taught me how to fold a paper airplane. It flew very well. One day, I drew a large letter 'A' on the back of my airplane. It was my first flying letter. »

teurs attendus : la mère, le père, le grand-frère. Ce petit conte relate un épisode, probablement reconstruit, de la transmission de savoirs ludiques d'une génération à l'autre. Au delà de l'anecdote du pliage, simple événement prétexte placé sous le signe de la magie et de la légèreté, les souvenirs d'enfance fixent l'émergence de la conscience singulière du monde. L'avion en papier parvient à vaincre la pesanteur, les premiers tracés de lettres accompagnent les premiers apprentissages symboliques, leur combinaison signe une victoire du Moi qui s'affirme. La force de ces souvenirs sont les moments de progrès déterminant l'emprise possible sur un monde. Par une sorte de jubilation qui en justifie la trace mémorielle, ils expriment, par une expérience réussie donc confortée, la conscience neuve d'une identité et ses possibilités créatrices. Il ne semble pas exagéré d'interpréter ce bref récit, dans sa présentation ostensible d'un savoir faire pratique, comme celui d'une initiation.

#### *Un jouet de programmeur*

La double page centrale, celle qui fait face à la disquette est en rupture totale avec le répertoire précédent, cette évocation encore infantile d'une maturité naissante. Des signes manuscrits, équations mathématiques raturées, flèches, quelques schémas: ce sont des notes de travail personnelles, illisibles, qui nous sont livrées. La page d'un brouillon scientifique élaboré. Ce dernier volet rabattu, un triptyque se découvre avec la page des indications génériques, auteur, éditeur, copyright, mentions légales et une dernière page d'image avec une mosaïque de pixels réguliers aux valeurs aléatoires. Le rôle de l'auteur est double : « Design and Software by John Maeda ». Souvent partagées par des spécialistes distincts, ces deux fonctions sont celles de programmeur et de concepteur ici réunies par l'auteur. Elles expliquent cette page étrange. Afficher une page manuscrite de code informatique n'est pas une idée revendiquée par l'un ou l'autre de ces acteurs. Pour l'informaticien, le code disparaît, seulement lisible en filigrane par son efficacité. Le programme n'est pas du domaine du concepteur-graphiste, mais lorsqu'il le ren-

contre dans l'univers numérique celui-ci apparaît dans un éditeur de texte, en caractères machines. Les commandes structurées sont prêtes à être exécutées, et très rarement visibles sous la forme manuscrite et inachevée tel ce code en projet. Quelle est la portée de cette double compétence affichée ? Comment qualifier le projet de J. Maeda ?

En couverture, le sous-titre ne laisse aucune ambiguïté sur la volonté de prolonger le premier titre *The Reactive Square* par ce deuxième volume de la même collection : « *Flying Letters*, Reactive Books Series, Number Two »<sup>35</sup>. Le format identique de ces quatre petits livres précieux le laisse aussi supposer, des liens et des similitudes les rassemblent dans ce même projet éditorial. Aussi le texte manifeste qui clos le premier volume, en 1995, conserve-t-il pour toute la collection sa valeur de programme :

Mais peut-être doit-on oser regarder au-delà du culte du papier et de la belle qualité d'impression et essayer d'explorer nous-même les limites d'un design interactif qui ne peut exister hors de l'écran. Non le brouhaha du cliquer/pointer des actuels livres électroniques à menus, mais des expériences visuelles en temps réel qui relient une forme graphique avec le spectateur, en synergie. Les jeux vidéo réalisent cet idéal, bien qu'il s'agisse seulement de jeu et non de design graphique. Cependant si on supprime l'aspect ludique d'un jeu vidéo notre perception peut changer. L'écran d'ordinateur n'est pas réduit à un espace de compétition ou de combats, mais c'est aussi une toile blanche à la trame dynamique avec des couleurs qui traduisent l'habileté graphique du designer lorsqu'il sait organiser les abstractions formelles révélées par la réalité physique. ¶ On considère qu'il y a dans l'impression traditionnelle quelque chose qu'on ne peut obtenir à l'écran d'ordinateur - un esprit qui tient à la réalité matérielle. Dans le logiciel qui accompagne cette édition papier, j'essaie de m'opposer à cette déclaration grâce à dix carrés **réactifs** qui voudraient démontrer le contraire. Demandez-leur de faire apparaître l'âme de ce qui n'existe pas dans l'espace mais dans le temps<sup>36</sup>.

<sup>35</sup> La traduction donnerait peut-être : *Collection des Livres à Jouer*, n° 2 ...

<sup>36</sup> *The Reactive Square* : But perhaps we can dare to look beyond the religion of paper and print quality and tempt ourselves to explore the outer bounds of kind of interactive design that exists only on the computer screen. Not more the point-and-click brouhaha as seen in today's electronic popup books, but real time visual experiences that link graphic form with audience in synergetic accord. We see such an ideal realized in videogames, yet such distractions are mere play-not graphic design. However, if we remove the "game" aspect of a video game, our perception might change. The computer screen is then no longer an arena of competition and battle, but a blank canvas of dynamic fiber and pigment that awaits the skillful hand of the graphic designer who manipulates perfect abstractions of form, unhindered by physical reality. ¶ We say that print on paper has a certain something that cannot be realized on the computer display scene-a soul that stems from a physical existence. In the software that accompanies this printed edition, I attempt to refute this claim with ten **reactive** squares that seem to illustrate the contrary. Speak to them to reveal a soul that exists not in space but in time.  
<http://www.maedastudio.com/2004/rbooks2k/rsquare.html> [09/2006]

Le livre électronique à menus dont J. Maeda cherche à se défaire, c'est la plus simple des transpositions éditoriales, celle des débuts du multimédia permis par les fonctions élémentaires de logiciels d'édition tel que HyperCard<sup>37</sup>. Son point de repère est ailleurs, recherchant des types de réactions dans une relation immédiate elles ont aujourd'hui une valeur exemplaire, et posent les bases d'un inventaire. À l'usage, à travers l'expérience, on peut relever quatre modalités de jeu: la lisibilité du texte, la rémanence des signes, le repérage spatial et l'insistance sur les modes de contrôle. Accessibles par des onglets qui sont la dernière réminiscence du livre, ces différents types de jeux se combinent dans les dix modules. Ensuite, émancipée du livre, la page est une ardoise magique, effaçable, ouverte sur la profondeur de l'écran. Cette approche se justifie et s'explique par la capacité à écrire, hors des modèles implicites proposés par des logiciels auteurs, HyperCard à nouveau ou encore Director, des solutions informatiques légères, singulières et radicales. Le rapport au code informatique permet l'économie imposée par les capacités limitées en informations du support disquette et plus de libertés dans la gestion des actions et des réponses. Décrire des propriétés et les associer selon des conditions spatiales, ici essentiellement les positions du curseur, demande cette expertise syntaxique et algorithmique pour produire un programme viable, léger, sans autres ressources graphiques intermédiaires que le langage informatique.<sup>38</sup>

### *Contrôler le joueur*

La sélection des modules se fait indifféremment en cliquant sur les onglets d'intercalaires comme sur un classeur ou un répertoire ou bien par les touches-chiffres du clavier. L'onglet type intercalaire est le seul lieu où le clic produit un effet de sélection. Sur l'écran le clic est inactif, seuls les sur-

---

<sup>37</sup> De nombreux titres de The Voyager Company, par exemple *The Complete MAUS...*

<sup>38</sup> Avant la réédition sur mini CD-rom, le support disquette (floppy disk) et le choix exclusif du système Macintosh donne à ces objets minimalistes dans leur conception une audience potentielle elle-même des plus minimale. Le site web actuel modifie la donne puis qu'il permet le téléchargement, mais l'audience est encore restreinte par la compatibilité restreinte en plate-forme Mac sur un système antérieur à OS 10 ou en mode « Classic ».

vols et changements de positions sont actifs.

Les pages 4 et 9 affichent le titre « Flying Letters » l'une en noir sur fond blanc, l'autre en blanc sur noir. La position de la lettre initiale *F* est contrôlée par le joueur, les autres lettres suivent, successivement. Des actions rapides font voler les lettres en tous sens et déstructurent les mots qui deviennent bientôt illisibles puis lentement, lettre par lettre se recomposent et redeviennent lisibles, si les actions cessent.

À l'inverse, dans la page 0, l'alphabet défile sur place à grande vitesse, en boucle de A à Z, infiniment. Il demande à être étalé par des mouvements du curseur pour être aperçu et identifié comme l'alphabet. De la même façon, les mots « to the heaven » ou « to the earth »<sup>39</sup> de la page 8 demandent des déplacements latéraux pour être lus, sinon ils glissent sur place et sont illisibles. En bas de l'écran les lettres montent justement vers le ciel et ce texte apparaît, en haut elles descendent vers la terre, comme on peut le lire également.

Page 7, les lettres du mot « illumination » s'éclairent à tour de rôle, régissant au survol d'un curseur géant. Elles restent éclairées une brève seconde, en fondu au noir après cette brève rémanence. Sollicitant la mémoire, le mot n'est jamais visible dans sa totalité.

La vague formée par les mots « water » de la page 6 répond aux effets d'un curseur en forme de croix comme un flotteur dans un bassin, par un amorti très lent. Le bel effet « tsunami », auquel sont habitués les utilisateurs du bureau Apple depuis le système OS 10, n'avait pas encore marqué les esprits par la récente catastrophe en Asie, et la vague d'Okusai est depuis longtemps une belle icône exempte de terreur.

La page 2 présente les deux mots « horizontal » et « vertical » orientés dans le sens même de leur signification. Leurs centres croisés sont asservis à la position du curseur masqué qui n'est repéré que par les déformations élastiques des deux mots. Cette représentation de la gestion des coordonnées X et Y, les positions numériques de l'utilisateur ou du traceur est à l'origine

---

<sup>39</sup> « vers le ciel » et « vers la terre »



de l'invention des interfaces avec des entrées/sorties graphiques: table traçante et souris de commande.

Avec les trois lettres X, Y, Z, la page 5 propose une animation dans l'espace, une simulation 3D. Ces lettres qui régissent les axes géométriques hauteur, largeur, profondeur dessinent un volume virtuel par un fondu au noir qui efface les lettres tour à tour vers l'arrière et les fait réapparaître par l'artifice d'un fondu inverse vers l'avant. La vitesse de cette figure mobile dépend non de la position mais des écarts de mouvements de l'utilisateur par rapport au centre. Au début, son pilotage assez subtil impose quelques tâtonnements, mais le contrôle est bien vite acquis.

Le mot «white», dont la position appartient au lecteur apparaît page 3, alors que le fond devient progressivement noir au fur et à mesure que le mot «black» l'opacifie par des impacts aléatoires. Une pluie de mots noirs, écrits avec le mot *black* se dépose comme de la cendre, alors que la gomme du mot *white* mobile les efface. Ce module incite à ne rien faire, à laisser se remplir doucement le fond noir et laisser briller le mot blanc *white*.<sup>40</sup>

Enfin, la page 1 induit une lecture psychologique par la réaction tremblante, de peur, de froid, peut-être émue du texte « Close to you »<sup>41</sup>, cette phrase dont les lettres s'agitent, désordonnées, imprévisibles à l'approche du curseur avant de retomber en sommeil immobile.

Ces brèves descriptions, pourtant un peu précises, trahissent un manque pour rendre compte précisément des expérimentations proposées. Elles ne traduisent qu'approximativement ce qui se passe à l'écran, preuve que ces jeux ne se laissent pas si facilement décrire ni raconter. Ces épreuves de lisibilités imparfaites, réflexives ou déçues sont autant d'occasions de mettre en scène un désir de maîtrise, de contrôle, ce qui n'est pas sans rappeler le terme psychanalytique d'*omnipotence*. L'attitude de l'utilisateur est à chaque page, sur des modes différents, mis en situation de maîtrise, et le programme semble jouer à mettre en échec relatif ce pouvoir, à le déplacer ou le

---

<sup>40</sup> L'effet est incroyablement banal, mais à la description textuelle, on dirait un piège de langage.

<sup>41</sup> « Près de toi »

décevoir. Entre la domination flagrante qui ne ménage plus de surprise et le défaut d'emprise qui dérouté et démobilise, le temps du jeu reste ouvert à ces battements d'un désir de maîtrise partiellement satisfait et rapidement épuisé. La programmation est l'anticipation formalisée dans un langage de cette situation instable et dynamique. La compétence du programmeur lui permet de se situer plus près du processeur de la machine que le créateur qui est simplement doté d'une application multimédia rudimentaire ou pré-programmée. Alors que ce dernier est contraint par le répertoire des actions et des comportements proposés par son logiciel, l'expert-programmeur peut écrire des conditions d'actions inédites et s'affranchir des contraintes issues des standards. Les commandes d'événements peuvent être plus subtiles: survol, trajectoire, écart de positions, touches clavier; les réponses plus graduées: amortis, retards, rémanences, inerties, fondus. Il peut autoriser une commande plus proche du système d'exploitation comme ici le choix typographique dépendant des polices installées sur la machine du joueur<sup>42</sup>. L'information de cette fonction cruciale, inscrite dans la notice d'accompagnement, fait défaut à l'utilisateur de la version téléchargeable. Par contre le web a le rôle d'*erratum*, en rectifiant une erreur sur les livrets indiquant les commandes pour quitter le programme<sup>43</sup>.

L'ensemble de ces remarques nous éloigne des réponses d'interface habituelles à usage fonctionnel, mécaniques, prédictibles et sans nuances. On a l'impression face à ce projet de faire l'expérience de l'incorporation de données temporelles rendues sensibles par un jeu de variations complexes, gradations de durées de vitesses plus que des réponses logiques tranchées. Par contraste avec d'autres productions, les actualisations à l'écran sont faites de réponses plus inattendues, plus proches de notre expérience quotidienne du vivant. Si le terme d'*immersion* est trop directement référencé et connoté

---

<sup>42</sup> L'information est donnée dans le fichier « Read Me » : touche commande + clic dans la fenêtre principale, le menu déroulant des polices du système de la machine apparaît, symboles compris. Même au plus familier des usagers, son activation nouvelle produit des visions absolument renouvelées de ce projet, en particulier avec les polices symboles ou type *dingbats*.

<sup>43</sup> « Pour quitter le programme, appuyez sur la touche-commande, la touche-1 et la touche-0 simultanément. » Le raccourci habituel: commande + Q ne fonctionne pas.

à d'autres dispositifs de visualisation numérique, et ne peut pas être justifié ici, on a pourtant la sensation d'être confronté, mis en demeure de réagir et de s'adapter face à l'écran simulant les propriétés moins mécaniques que biologiques caractéristiques des réactions d'un milieu naturel. Les contrôles que l'on s'est évertué à tester et à expérimenter pour en être maître s'avèrent fonctionner en retour comme un leurre qui en réalité nous contraint. À l'opposé du sentiment de liberté produit pas la finesse des réactions, tout utilisateur opère les mêmes types d'actions et se lasse sans doute au bout de quelques minutes. Malgré cet effet paradoxal ou à cause de lui, le joueur est joué en retour, et ces petits jeux destinés à amuser ses enfants, gardent toute leur séduction.

### **3/ *Beyond*, Zoe Beloff**

Autant le statut de *Flying Letters* est, aujourd'hui et à partir des seules informations textuelles et mentions sur le CD, plutôt elliptique (on dira que c'est un jouet), autant celui de *Beyond* ne présente guère d'incertitudes. Sur le premier, les termes *Design and Software* attribués à l'auteur, John Maeda, marquent plus de restrictions que de crédits d'appartenance au domaine artistique dans l'appréciation habituelle d'un sujet, en occident au moins. Mais cette situation est probablement moins tranchée, et peut-être même inversement source de légitimation artistique au Japon, justement le pays de *Digitalogue* l'éditeur où le design et l'art ne forme pas le couple souvent antagoniste qu'il incarne encore en France. Pour la création de Zoe Beloff, cette légitimité artistique est à la fois affichée et acquise.

#### *Un monde mystérieux à explorer*

Les conditions de production de *Beyond* permettent de situer ce projet comme un titre auquel la reconnaissance de CDrom artistique est évidente. En plus des nombreuses sources littéraires et théoriques, les crédits accessi-

bles au premier écran mentionnent les acteurs institutionnels qui en ont permis l'existence, en particulier la résidence artistique de Zoe Beloff en 1996. Son triple rôle *Director, Photographer et Programmer*<sup>44</sup> ne laisse aucune hésitation sur une place d'auteur fortement assumée. Limitées à quelques assistants, les collaborations complémentaires concernent la mise en œuvre du procédé panoramique QuickTime VR<sup>45</sup>. Ces informations orientent la lecture et l'appropriation par le spectateur de ce travail vers une appréciation esthétique a priori autorisée et déjà validée sur ce plan générique. Bien que l'on n'ait pas choisi de faire de l'appartenance au champ artistique un préalable exclusif, cette remarque concernant la netteté des intentions reconnues à *Beyond* mérite ici d'être spécifiée. À quoi tient l'intérêt que l'on peut porter à l'œuvre ? Que peut-on extrapoler à partir d'elle ?

Comme la quatrième de couverture d'un livre, le verso du boîtier cristal du CD porte une indication qui a valeur incitative et programmatique :

*Beyond* est un monde virtuel mystérieux. Dans l'esprit ludique d'une enquête philosophique, il explore les paradoxes de la technologie, du désir et du paranormal nés avec l'apparition de la reproduction mécanique : le phonographe captant la voix et la dissociant du corps, la photographie capturant l'âme et le cinéma ressuscitant les morts<sup>46</sup>.

Le monde virtuel numérique lui-même est souvent confondu avec l'univers de la simulation en trois dimensions, synonyme des mondes modélisés du jeu vidéo. Évoquant la technologie, ce court texte ne manque pas de contraster avec les attentes courantes des utilisateurs de ces jeux dans lesquels la quête philosophique est plutôt l'exception, la technologie moins souvent paradoxale que paroxystique en prenant la forme d'une simulation

---

<sup>44</sup> Réalisatrice, photographe, programmeur. (À défaut d'un féminin usité en français).

<sup>45</sup> Format de vidéo dérivé du format vidéo QuickTime inventé par la société Apple. Le suffixe VR pour Virtual Reality, réalité virtuelle, réfère à l'impression d'immersion perceptive produite par l'effet panoramique. Les modes de navigation et d'interactivité nouveaux justifient le premier écran didactique qui reprend la notice au verso de la couverture : l'interactivité est lisible par les états du curseur pour contrôler les déplacements, le zoom et les liens.

<sup>46</sup> « Beyond is a mysterious virtual world. In a playful spirit of philosophical inquiry, it explores the paradoxes of technology, desire and the paranormal posed since the birth of mechanical reproduction ; the phonograph severing the voice from the body, photographic capturing the soul and cinema resurrecting the dead. »

3D réaliste, en temps réel. Les codes mis en œuvre ici garantissent une profonde déception à celui qui croirait rencontrer les spectres fantastiques des jeux parfois peuplé de morts-vivants ! Dans *Beyond*, la relation aux paradoxes n'est pas limitée à la technologie, tout est construit à partir de relations paradoxales. À la traduction de ces quelques lignes, le sujet de la phrase « ... il explore » augure déjà une construction étrange : «...it explores... » Comment un *monde virtuel*, auquel se *it* se réfère, pourrait-il être son propre sujet de l'exploration ? Ce refus de l'adresse directe au lecteur, cette invitation explicite qui élude la place même de l'utilisateur et rend sa position d'entrée incertaine, en fait un sujet évincé et le met en situation inconfortable d'exclusion. Ce monde clos a sa propre logique et comme agent, l'utilisateur n'y est pas désigné.

Pourtant, dès le générique, le spectateur est pris dans une série alternant les séquences filmées de courte durée et des panoramiques en noir et blanc, seuls lieux possibles de ses actions limitées: tourner et choisir certaines zones pour continuer à dériver. Après un montage de quelques plans cinématographiques, noir et blanc, images vacillantes de films d'archives documentaires d'un ballon dirigeable et des plans de titrage de textes superposés sur des supports transparents, on parvient à un premier panorama: paysage vide et désolé, une scène d'extérieur en hiver avec une route déserte, un oiseau figé en vol, des bâtiments, un visage dessiné sur les murs, une mappe-monde géante, des manuscrits au sol... et divers éléments qui réagissent au survol. À la première musique du générique filmique qui évoque une ambiance romantique succède le faible bruit de fond d'un lieu plus urbain que la scène de campagne où l'on est brutalement transporté. Réagissant au survol de la fenêtre d'un bâtiment à l'arrière plan, et affichant en sous-titre « L'Eve Future », la voix qui surgit n'en est que plus surprenante : « Du spectacle, de l'invention, de l'action, de l'histoire<sup>47</sup>...! » Tout un programme. Le ton est déclamatif, comme l'invitation d'un forain au spectacle. Cette annonce nous est-elle destinée ? Il est difficile de ne pas la considérer comme

---

<sup>47</sup> En français dans le CDrom.

l'adresse qui faisait défaut dans le texte de présentation et répondrait ainsi, ironiquement à nos attentes. Exclu puis interpellé, le spectateur sera ainsi malmené, peut-être manipulé. Dès les premiers déplacements dans le paysage circulaire, un bruit de pas improbables accompagne le regard balayant l'image à la recherche d'autres légendes textuelles susceptibles de motiver des actions futures sur des zones sensibles. Pourtant le point de vue du panorama est un pivot, *la* référence absolue, fixe, immobile qui justifie la découverte, alors qui marche ? À qui attribuer ces bruits de pas sur la route ? Qui scande, inutile, notre seul regard mobile ? Est-ce un écho de notre propre arrivée sur les lieux ou l'anticipation de notre départ sur la route ? Les interrogations peuvent rester ouvertes, car tous ces éléments hétéroclites s'opposent à une intégration rapide et cohérente, le trouble et l'incertitude président dans ce monde qui s'annonçait d'emblée *mystérieux*. Contre la logique dramatique, il faut accepter une temporalité inhabituelle, proche de celle du rêve probablement. L'étrangeté n'est pas réduite aux seuls textes ni aux images pas plus qu'aux dessins, mais c'est la situation du spectateur qui est sans cesse mise en cause.

*Fragments, citations et parcours...*

Au rythme de ces pas, le tour complet du panorama dévoile d'autres sous-titres au survol de certains éléments de l'image : « Symptômes de Ruine, Cité Plein de Rêves, The Office of Memory, Einbahnstrasse, Locus Solus, The Arcade. » Mêlant ces textes en français, en anglais, en allemand, on comprend que l'autre figure qui structure *Beyond* est celle du collage, la citation déliée de sa source qui devient simple fragment mis au service d'un nouvel assemblage. Reste à en découvrir la logique, car chacun des sept lieux correspondant aux sous-titres ouvre un embranchement du parcours et n'autorise pas de retour direct. Pourquoi s'intéresser en détail à cette ouverture sinon pour sa valeur de condensation ? Ce générique filmique et le premier panorama que l'on a décrit sont un passage obligé, ils ont valeur d'introduc-

tion impérative, puisque tout utilisateur, à chaque consultation, sera tenu de progresser à partir de cette séquence inaugurale et de ces signes. Ensuite, sur le même mode fait d'alternances entre séquences contraintes et panoramas, tout diverge. Après cette première séquence, une pratique un peu insistante le montre, *Beyond* est à l'image de ce début, une variation sur le motif de l'alternance entre séquences filmées, jouées, citations refilmées d'images, de bribes de textes à peine lisibles ou couvertes par une musique entêtante et ces pauses panoramiques qui seules appartiennent au temps de l'utilisateur. À ces deux modes de représentation correspondent deux régimes spectatoriels qui se succèdent, alternent et s'articulent. S'orienter et choisir ou attendre, écouter et regarder à la dérive du temps contraint.

Dans les films, l'image imparfaite et le son presque inaudible, tous deux brouillés sont tels que l'imagination cherche à en combler les lacunes. Sur le mode de l'intégration filmique, celle du spectateur de cinéma, la compréhension et l'intelligibilité sont pris en défaut dans les manques, amplifiant l'investissement par libres associations, obligeant à l'attention moins consciente des éléments de récit. Les thèmes de la magie, de l'extase, de la mémoire, de l'enfer, de la ruine empruntant librement au répertoire romantique qui relie la critique de la technique et ses dérives fantasmatiques, tissent un univers de cauchemar. Par la médiation d'une figure et d'une voix féminine, ( peut-être celle de l'auteur ? ), le spectateur est emporté malgré lui dans le collage de ces sombres tourments au ton pathétique. Échappant à toute possibilité d'actions, hors d'atteinte d'une interruption, le flux du temps s'écoule inéluctable.

Par contraste et hors du temps, un autre régime, s'affranchit de ces contraintes dans les phases panoramiques, ces lieux de l'interface qui s'opposent aux durées rigoureusement contraintes des séquences de films, elles définissent les moments de jeu possible. À l'espace panoramique habituellement réaliste, magnifiant l'espace d'un paysage ouvert et lumineux, *Beyond* substitue un collage étrange de neige, de désolation et d'obscurité qui accompagne les errances de l'explorateur. Vers quel nouveau destin étrange va-t-il

se diriger ? Parce qu'elle est irréversible, la situation de choix offerte par le panorama ne remplira pas la promesse attendue d'un véritable lieu d'orientation, mais elle offre le calme relatif d'une rêverie dirigée, un temps sinon totalement suspendu au moins délégué à l'utilisateur, jusqu'à la décision, dramatisée de cliquer pour se déplacer encore ailleurs. Puisque chaque panorama propose généralement plusieurs liens, donc de nombreuses échappées, les choix de parcours deviennent rapidement innombrables. Parfois, rarement, l'épisode de film ramène au panorama initial ou à un lieu déjà visité. Dans le jeu des variations, quelquefois l'issue est unique. Par exemple, l'épreuve dans *Le catalogue emblématique de l'enfer*<sup>48</sup> est légitimement pénible. Il faut absolument rentrer dans la logique symbolique du titre pour trouver la solution, sans doute l'unique issue ! Une seule zone active pourra nous libérer des sons d'orages inquiétants répétés à chaque autre clic inutile.

#### *Un essai multimédia*

On a pu vérifier qu'à chaque consultation la valeur générique de ces images inaugurales annonce la force singulière de l'alternance réglée film/panorama à laquelle répond la posture également alternée du spectateur/joueur. Comment conclure ? *Beyond* ne semble ni s'achever de lui-même, ni proposer de finir, il ne comporte rien à accomplir qui marquerait une issue, pas d'intrigue donc pas de conclusion narrative. Ce n'est une sorte de jeu que dans les images panoramiques dont le but relance toujours une nouvelle séquence dans une logique infiniment circulaire. Une lecture attentive du premier écran précise la commande clavier qui permet de quitter volontairement le programme. Par un dernier détour, répondant à l'ultime choix de quitter, une séquence finale présente brièvement une étiquette « The End », puis l'image d'un incendie qui vient rappeler les premières images du film, celles du dirigeable survolant la ville. Noyée dans les flammes, la structure du ballon en feu se reforme et il s'envole dans le ciel. Le film inver-

---

<sup>48</sup> « An Emblem Catalogue of Hell ». Pour trouver l'issue unique, penser aux pouvoirs antagonistes aux Troubles de l'Enfer... peut-être dans le Ciel... ?



sé, remontant le cours du temps prend tout son sens du commentaire de la narratrice :

Pierre Janet a prédit qu'un temps viendra où l'homme pourra voyager dans le passé comme il voyage aujourd'hui dans les airs. Je l'entends encore me murmurer à l'oreille, tout ce qui a été persiste quelque part sans que nous puissions le comprendre ni y accéder<sup>49</sup>.

L'évocation passée d'une prédiction futuriste inaccomplie accompagne la démonstration contraire par les possibilités de la magie truquée de l'image. L'accident des premiers pionniers des géants de l'aviation<sup>50</sup> met au défi les projets de voyage dans le temps que la confiance rend pourtant possible par la présence de la mémoire. Antagonismes, paradoxes actifs, présences absentes, le lecteur désorienté quitte dubitatif, partagé par la richesse des matériaux symboliques que la tonalité nostalgique pourrait tenir dans la suspicion et éloigner des technologies numériques. La présence complexe et fascinante de l'objet, l'expérience qu'il propose contredit les présupposés romantiques dont il se nourrit. Paradoxe et collage, l'image finale qu'il réserve est celle d'une boucle réversible impossible, le désir d'un temps fluide contrarié. Après l'avoir quitté, ce qui reste de *Beyond*, est la mise à l'épreuve de notre propre mémoire. Cette situation étrange, les manques, les vides invitent à une nouvelle consultation, bientôt à un nouveau voyage. Mais ne serions nous pas à découvrir ainsi, dans un lyrisme peu critique « des perfectionnements autres que celles que l'auteur y a mises et aperçues, et y preste des sens et des visages plus riches », que nous soyons alors devenu un *suffisant lecteur*<sup>51</sup> ?

Relevons ce déictique surprenant dans cette toute dernière phrase. « *Je*

---

<sup>49</sup> « Pierre Janet predicts a time will come when man will be able to travel through the past in the same way that he now travels through the air. I still hear him whisper to me, everything that has existed endures in a place we do not understand and cannot go. »

<sup>50</sup> Une rapide recherche historique confirme qu'il s'agit bien du dernier voyage du dirigeable Hindenburg, reliant Berlin à New-York depuis plus d'un an. Fierté du III<sup>e</sup> Reich, dont l'accident du 6 mai 1937 marque une rupture dans l'histoire de l'aviation. À l'arrivée à New-York, l'incendie détruit en 30 secondes le ballon gonflé à l'hydrogène, gaz hautement inflammable qui remplissait le dirigeable à défaut d'hélium, suite à l'embargo américain puisque les États-Unis se refusaient à le fournir à l'Allemagne nazie.

<sup>51</sup> Montaigne, *Essais*, I, XXIV, Villey, PUF, 1965, p. 127.

l'entends me murmurer à l'oreille. » Qui est ce *je* contemporain de Pierre Janet ? Contemporain dans un temps où tout persiste. Le locuteur qui s'adresse à nous, ne peut être que l'auteur, Zoe, présente dans plusieurs des petits films comme organisatrice du spectacle et profitant de l'inversion du temps ou de son abolition. S'interrogeant sur une possible adaptation, transposition à partir du livre de Jonathan Crary, *L'art de l'observateur*, elle trouvait le support du CDrom comme réponse<sup>52</sup>. Ainsi dans cette dernière confidence, à la clôture, on peut entendre, nous aussi, à l'oreille, ce qui a été dit quelque part sans que nous puissions y accéder, sauf à l'entre-apercevoir dans cet *essai* multimédia : « Ainsi, lecteur je suis-moy-mesmes la matière de mon livre<sup>53</sup>. »

Pour Zoe Beloff, autour de 1996, le choix du support interactif éditorial prolongeait des travaux filmiques antérieurs, aujourd'hui elle trouve dans les installations une nouvelle forme de réalisation. Chaque projet n'est pas directement déterminé par les contraintes d'un support, mais il suppose une adéquation entre l'intention initiale et les manifestations sensibles produites grâce au médium. Ainsi d'après la notice descriptive de son site : *Beyond* ainsi que *Where Where There There Where* sont tous les deux des « films interactifs sur cd-rom<sup>54</sup> ». Au-delà des variations permises par les différents dispositifs, et travaillés par les inventions techniques du XIX<sup>e</sup> siècle, une thématique forte domine ses travaux, celle d'une recherche de « ...jouets philosophiques qui nous questionnent<sup>55</sup>. »

#### **4/ *Outline*, Peter Downsborough**

De nature thématique très différente, *Outline*, l'édition numérique de Peter Downsborough obéit aussi, avec rigueur, à l'adaptation d'une produc-

---

<sup>52</sup> Cf. chapitre 1, p. 111.

<sup>53</sup> *Essais*, « Au lecteur », *op. cit.*, p. 9.

<sup>54</sup> « An interactive film on cd-rom », dans *Digital* rubrique *Home* : <http://www.zobeloff.com/pages/digital.html>

<sup>55</sup> « Her projects are philosophical toys, objects to think with. » dans *Biography* rubrique *Home* : <http://www.zobeloff.com/pages/bio.html> [04/2004]

tion artistique déjà bien établie. Reconnu surtout depuis les années 80 en France, cet artiste américain propose des interventions qui investissent aussi bien les lieux traditionnels de l'exposition, la galerie, l'espace public que celui du livre. La forte présence sémantique, typographique et graphique, de son vocabulaire plastique fait de lignes noires et de mots isolés, fragmentés, le situe dans une tendance minimale et conceptuelle. Par l'insistance sur la dimension réflexive du langage, déplaçant l'interprétation par des jeux complexes et elliptiques, préférant souvent une édition de création qu'il dirige avec soin à celle d'un catalogue traditionnel, le travail de P. Downsborough présente une résistance au commentaire. Une des forces de ce travail tient justement dans le soupçon porté aux interprétations univoques qui met ainsi à distance la glose artistique et critique. Utilisant des supports aussi variés que des cartes postales, des faces de dés à jouer ou l'extérieur des bâtiments en plus du lieu habituel de la galerie, le spectateur est interpellé directement et doit investir les sens produits par des interventions dont la dimension architectonique a souvent été soulignée. La biographie vient conforter cette lecture puisque de nombreux articles consacrés à cet artiste insistent en préalable sur sa formation initiale d'architecte pour relier la nature polymorphe des réalisations et leur impact critique sur l'espace, quelle qu'en soit l'échelle. En effet, l'espace y est interrogé comme structure.

*Parmi livres et catalogues, un multiple d'artiste*

Jouant de l'œuvre et le l'objet, *Outline* est à la fois le titre de l'édition numérique interactive sur CDrom et celui d'une œuvre virtuelle visitable à l'intérieur. On y accède en simulation panoramique, au centre de cette même édition numérique qui comporte par ailleurs de nombreux travaux antérieurs. Pourtant, on peut s'en douter par ce que l'on vient de rappeler, cette édition n'est pas un simple catalogue d'artiste sur CDrom, mais une édition à part entière, un multiple d'artiste. Alors que peu d'artistes de sa génération, hors du champ spécialisé du numérique, ont actuellement investi les médias inter-

actifs indépendamment de l'usage catalogue-fonctionnel-descriptif-explicatif, *Outline* témoigne du même souci de maîtrise et de réflexion que P. Downsborough porte à l'écriture de chacun de ses livres. Tirant son efficacité de la discrétion apparente, on peut attendre que la portée analytique de ses travaux agisse en révélateur pour désigner des contraintes propres au support. En effet, la rigueur de son œuvre ne laisse rien au hasard. Ou plus exactement, la description de cette édition sera l'occasion de le montrer, la place faite au hasard y est strictement circonscrite. Autoriser et contraindre, c'est la définition du jeu qui fait partie des thématiques explicites avec le motif récurrent des dés à jouer, ou plus subtiles par le jeu des variations dans l'occurrence de chaque pièce exposée *in situ*. Le jeu suppose les contraintes destinées à marquer les limites de l'aléa, de même le CD est construit à la fois avec, et contre, le hasard.

Précédant la consultation, l'icône du dossier qui apparaît sur le bureau et son titre en lettres capitales rappellent des éléments récurrents de son vocabulaire graphique : orthogonalité et verticalité<sup>56</sup>. Une première fenêtre de trois éléments s'ouvre : même forme carrée avec une ligne verticale décentrée titrée « OUTLINE » pour le fichier principal, un fichier texte intitulé « Read Me>OUTLINE » et une variante du premier carré avec deux lignes interrompues titré « cd-rom prints ». Une certaine familiarité avec les travaux de P. Downsborough le confirme, depuis ses tous premiers travaux, les lignes verticales redoublées interrogent les lieux dans lesquels elles sont placées, elles en donnent une échelle et en déterminent l'existence. La formule condensée extraite d'une récente monographie qui est consacrée à l'artiste l'exprime parfaitement : « Exister, c'est *avoir lieu*<sup>57</sup> ». Imposer à un lieu la présence de formes élémentaires atteste du regard singulier porté par l'artiste sur le lieu, et ainsi le fait exister autrement à nos yeux. L'installation ne révèle pas le lieu, mais à l'inverse, c'est le lieu qui littéralement *produit* l'œuvre.

<sup>56</sup> Cf. Planche 15.

<sup>57</sup> Marie-Thérèse Champesme, « A Tale of the Space Between », *Position*, Peter Downsborough, Bruxelles-Palais des Beaux-Arts, Mouans-Sartoux-Espace de l'Art Concret, Lodz-Museum Sztuki, Genève-Mamco, 2003, p. 13.

Pour P. Downsborough aucun espace, aucun geste, n'est négligeable et le plus réduit demande autant d'attention que le plus spectaculaire, l'œuvre le montre, tout doit être pris en compte. Alors obéissons à l'invitation, et lisons d'abord les informations du fichier « Read Me »<sup>58</sup>. Elles sont très lapidaires et pour l'essentiel déjà connues de l'utilisateur au moment où il peut les lire: rappel du titre, nom de l'auteur, type de plate-forme<sup>59</sup> avec sa puissance conseillée, mémoire vive souhaitée, vitesse du lecteur CDrom, le tout assorti du conseil d'activer l'extension QuickTime<sup>60</sup>. Évitant tout discours superflu, à la limite de l'ironie réflexive, ce mode d'emploi suppose une certaine connaissance des termes et caractéristiques techniques de l'informatique. Mais surtout, par l'évitement et sa brièveté, il induit en creux l'usage le plus courant de ce dossier explicatif souvent détaillé et précis en multiples recommandations. Ni didactique, ni rassurant, ici, c'est déjà un modèle d'économie.

Le programme se lance au double-clic sur l'icône du titre. Après un temps de chargement qui justifie la puissance requise, sur fond blanc, décentrée sur la gauche, une barre verticale noire fixe apparaît, suivie d'une seconde identique qui la double, puis s'immobilise. Venu de la droite, le mot OUTLINE, en rouge, vient se positionner en limite derrière cette deuxième barre. Deux lignes mobiles, un mot, c'est le début du générique qui se déroule en trois temps et déjà c'est un trajet dans l'espace, un lent travelling latéral simulé. Deux lignes, *Two lines*, justement est plus que le titre de nombreuses pièces: deux traits dessinés sur papier millimétré dès 1972<sup>61</sup>, d'interventions à l'adhésif noir sur des affiches<sup>62</sup> ou des colonnes<sup>63</sup> voire d'impressions ajoutées sur des cartes postales<sup>64</sup>. C'est aussi la partie déclinée de cinq titres de

---

<sup>58</sup> Habituellement intitulé « Lisez-Moi » en français, l'édition bilingue français-anglais a par endroit ses limites, mais reste assez aisément décodable.

<sup>59</sup> Il s'agit des OS Macintosh antérieurs à la version X.

<sup>60</sup> Planche n° 16.

<sup>61</sup> Dans Peter Downsborough, *Position*, *op. cit.* pp.57-59 et 82-83.

<sup>62</sup> *Idem.*, p.73.

<sup>63</sup> *Idem.*, pp. 70-71.

<sup>64</sup> *Idem.*, pp. 60-64.

livres écrits par l'auteur<sup>65</sup>. Plus largement, on peut y voir un principe visuel qui vient tout à la fois perturber, marquer un support et désigner un intervalle. C'est donc un motif central requis pour « ...parler le langage "Downsbrough" <sup>66</sup> », mais ce n'est pas le seul. La présence de mots isolés : conjonctions, adverbes, prépositions, associés à des substantifs ou des verbes est une autre constante formelle de son travail. Ils sont mis en scène dans un jeu où les écarts de lisibilité et l'inscription dans l'espace importent plus que l'organisation syntagmatique du langage ordinaire.

#### *Le curseur comme index*

Dans *Outline*, un élément de texte est immédiatement visible par le mot "AS", substitué à la flèche de pointage, la forme usuelle du curseur. Choisir l'état du curseur démontre une détermination sans faille et vise à l'appropriation la plus radicale et complète puisque aucune forme prédéterminée du système informatique ne subsiste alors à l'écran. L'anglais *as*, c'est le comparatif *aussi, comme*, le mot désigne une cause, il induit une équivalence qui s'étend aussi dans le temps, *pendant que*. Variable selon son lieu de survol, il concerne un état du curseur. Cet état ne réagit pas au clic, il reste neutre et signifie l'inaction. Il ne signale que la position. Figé avec ses barres noires, l'écran n'offre que le titre rouge OUTLINE pour réagir et tester une possible réaction du curseur. Ce titre serait-il lui le seul lien actif ? L'essai le confirme, l'hypothèse est juste et le survol du mot produit une alternative au curseur "AS" puisque une forme déjà connue apparaît : le carré barré verticalement, celui du dossier initial. Il signifie alors que le lieu est celui d'un *lien vers* et désigne une action possible. À partir de ces consignes rapidement comprises, on accède à la deuxième partie du générique construit aussi sous la forme d'une alternative alors qu'un son étrange de roulements accompagne le passage à l'écran suivant. Confirmant le principe de citation par fragments allusifs déjà entrevu, il sera facilement identifié par les connaisseurs des tra-

<sup>65</sup> 1973, *Two Lines, Six Sections* ; 1974, *Two Lines, Five Sections* ; 1975, *Two Lines, Five Sections* ; 1975, *Two Lines*, 1976, *Two Lines, Two Lines, Position*, *op. cit.*, p. 166.

<sup>66</sup> Christian Besson, « Quand l'œuvre interprète l'œuvre », *Position*, *op. cit.*, p.154.

vaux antérieurs de P. Downsbrough, ce sont des dés jetés sur un tapis de jeu qui rappellent la bande son du film *7 COME 11*<sup>67</sup>. Toujours sur fond blanc, le jeu du curseur présente deux liens actifs, un dans l'espace entre les deux lignes qui citent explicitement les travaux antérieurs du même titre précédemment évoqués, *Two Lines*, et l'autre toujours sur le titre *OUTLINE* sous-titré : « Work of/Travail de » suivie du nom de l'auteur. Par ce dernier on accède à un mode d'emploi illustré, *en situation*, alors que cette fonction avait été jugée assez sommaire dans la description du fichier texte précédent. Un texte propose d'explorer la maquette 3D visible dans une vignette animée, et d'entrer dans le travail de l'artiste. Sur le côté gauche, une ligne verticale, avec des dates successives indiquées en survol : « Suivez les dates sur la timeline, elles vous donneront des informations et/ou des liens ». Le premier lien conclut cette phase introductive par le troisième moment du générique : un volet rouge avec une barre noire, vient lentement recouvrir l'écran depuis la droite, comme la page d'un livre, et fait apparaître le mot "AND", écrit verticalement. Il faut compléter cette description par les sons entendus, prononcés par deux voix féminines : « and, connect, back, to, be, close... » ils sont probablement extraits de l'enregistrement sonore *From*.<sup>68</sup> Par emprunts multiples, l'interface graphique et sonore se construit à partir de ses propres travaux.

### *L'interface 3 D en dix images*

Répondant à l'invitation d'exploration sur la vignette animée, l'espace de la maquette entrevue dans ce petit cadre mobile s'affiche alors en plein écran, ce sera l'interface principale. On a insisté sur ce générique car il a la valeur didactique d'un résumé. Il introduit par l'action les apprentissages successifs nécessaires à la navigation par des signes appartenant au *système Downsbrough* incorporés à l'interface. Réellement déterminant, le jeu typo-

<sup>67</sup> Une version QuickTime complète de ce film de 1980, (16 mm, 4 minutes) est accessible à partir du " plan 8" sur le bloc de gauche au fond, rubrique *Divers*, Cf planche 18.

<sup>68</sup> Un extrait de ce disque 33 tours de 1982, est accessible à partir du " plan 10" sur le bloc au fond à droite, rubrique *Divers*, Cf. planche 18.

graphique du curseur y est amorcé, et il est prêt à être complété par d'autres commandes. Au premier "AS", neutre, en attente et au "carré-barré" des liens s'ajoutent bientôt : "TO" en survol sur certaines zones du sol, vers la droite pour avancer, et "OT", son symétrique dans un miroir, pour revenir en arrière, vers la gauche. Et surtout, équivalent au "carré-barré" qui indique les actions possibles, "AND" est le lien logique indispensable pour découvrir les documents nombreux que contient le *lieu* que représente la maquette virtuelle. Seuls les volumes érigés qui évoquent le bâti abritent ces ressources dont on a dressé une carte exhaustive<sup>69</sup>. Chaque bloc est dédié à un type de document : photographies, livres, maquettes, éditions..., mais chaque série de documents varie selon le point de vue. C'est curieusement la position qui détermine la série dans le type des travaux accessibles. Toujours rythmé par le son du jet de dés, la surprise vient ainsi des variations offertes à chaque arrêt. Les séries sont répétables, mais dans chacune d'elles l'ordre d'apparition des images est déterminé par le hasard, ce qui laisse l'impression d'un feuilletage imprévu, là où une séquence contrainte et identique aurait semblé mécanique et stéréotypée. Jeu de variations, place du hasard dans ces variations, une fréquentation répétée laisse le souvenir d'un renouvellement qui devient familier sans pourtant imposer l'ordre trop régulier d'un diaporama. Interrogé sur la récurrence du motif des dés dans ses photographies et éditions, Downsborough commente malicieusement : « C'est un peu par hasard que je suis tombé sur Mallarmé lorsque j'ai travaillé avec les dés. Le nom du jeu de dés, c'est le hasard<sup>70</sup>. Ça complique le poème »<sup>71</sup>.

À partir de chaque point de vue, le retour à l'interface-maquette se fait sans ambiguïté sur le mot-curseur "OUT"<sup>72</sup>. L'interface 3D est une variation des différents *Espaces Virtuels*, ces maquettes de carton et de bois, parfois

<sup>69</sup> Cf. planche 18.

<sup>70</sup> « Hasard, n.m. de Hasart, au XII<sup>e</sup> siècle emprunté de l'arabe az-zahr, proprement "le dé". Nom d'un jeu de dé en usage au moyen âge. » ( La note appartient à l'article cité. )

<sup>71</sup> « Peter Downsborough, une présence discrète », *SANS TITRE*, Lille, avril, mai, juin, 1990, Bulletin publié par l'ACRAC, Association pour un Centre Régional d'Art Contemporain. Il fait bien sûr référence au texte spatialisé de Stéphane Mallarmé, *Jamais un coup de dés*, Gallimard, 1993.

<sup>72</sup> *En dehors*. Toujours un indicateur de position plus qu'un indice signalétique de type *sortie* ou *retour*.



issues de projets urbains, ou décrivant des lieux autonomes et fictifs que l'artiste expose seulement depuis 1992.<sup>73</sup> Dans cette version numérique, contre toute attente, on n'a pas la liberté qu'offre l'espace virtuel habituel dans le jeu vidéo, mais seulement accès à une succession de dix points de vues. Faut-il se rappeler que P. Downsborough utilise aussi la photographie pour souligner l'importance de ces arrêts sur image, même si la force des cadrages intermédiaires n'a pas exactement la rigueur de ses photographies ? Affirmant leur logique propre, les maquettes résistent à la reproduction parce qu'elles incitent au mouvement. Les options "TO" et "OT", en symétrie-miroir, ces deux aspects du curseur permettent d'avancer ou de reculer dans une série de dix images par des transitions animées. Seuls ces points de vues arrêtés permettent l'accès aux ressources documentaires. Exactement comme pour les maquettes physiques exposées à hauteur d'œil sur de hautes structures de bois, le regard glisse d'image en image, maintenu extérieur au lieu, son trajet dessine une frontière qui reste infranchissable. C'est une première motivation au titre, *Outline*, c'est le contour, le seul trajet autorisé autour de la maquette. Mais c'est aussi le bloc omniprésent, le lieu de l'installation dans le cube au milieu, le seul accessible à chaque pause-image, excepté au "plan 3". Composée des mots HERE, AS, TIME, l'installation virtuelle *Outline* s'apparente à la série des *room pieces*, en particulier à certaines de ses propositions des années 90. L'espace physique entre les mots y crée le suspens du syntagme. De plus le mot TIME est coupé en deux parties placées à distance. Le TEMPS se recompose à travers le temps de l'espace panoramique du parcours virtuel guidé par les lignes noires. *Ici comme temps, temps comme lieu...* telles sont les liaisons éventuelles faites de symétrie et d'équivalence entre temps et espace, dont le parcours et la variation sont les formes opposées. À l'intérieur de cette pièce virtuelle la seule liberté est celle du panorama qui consiste à balayer les murs du regard depuis un centre fixe. À l'inverse, depuis l'extérieur, le lieu de l'interface maîtrisée qui actualise les recherches doit être parcouru depuis un cercle, ce

---

<sup>73</sup> Christian Besson, *Position*, *op. cit.*, p.155.

contour périphérique, *outline*, qui en désigne le centre. La figure du contour s'affirme de ces deux façons complémentaires, comme continuité externe et comme situation interne. Le contour désigne un enfermement possible, et la commande pour s'échapper du programme est discrète et improbable. Il faut aller dans la rubrique *Documentation*<sup>74</sup> pour trouver le mot *Quit* et accéder au générique de fin. L'engagement requis par l'auteur pour la compréhension de son travail reste un piège pour l'utilisateur tant qu'il ne l'a pas suffisamment exploré, jusqu'à l'étape de la documentation<sup>75</sup>.

### *Post-édition*

On a laissé de côté un message, celui du fichier « cd-rom prints » situé à l'entrée du programme, près du fichier comportant des explications sommaires. L'action sur ce dossier ouvre une autre fenêtre avec à nouveau trois icônes intitulées : « CDR 1 », « CDR 2 » et « Read Me > Prints ». Ce dernier fichier propose d'imprimer à la demande des *estampes*<sup>76</sup>, de les découper et de les assembler librement, sans consignes particulières. Prolongeant l'exploration, une séance *Faites-Le-Vous-Même* incite à se transformer en imprimeur et en éditeur. Même si les conditions d'impressions restent contingentes, ( la qualité de couleur et celles du support papier varient au gré des utilisateurs et de leurs équipements ), une série d'images peut être produite, sans limitations expresses, hors des contrôles de l'édition d'art dont la tendance élitiste préfère le tirage limité et numéroté. L'éditeur du CDrom, le CNEAI<sup>77</sup> qui représente une institution pour l'édition de multiples d'artiste en France,

---

<sup>74</sup> Une des rubriques du "plan 3", de la tour au fond à gauche. Est-ce un hasard si elle rappelle une des tours de la Bibliothèque Nationale de France, sur le site François Mitterrand, en forme de livre ouvert ?

<sup>75</sup> Les utilisateurs AZERTY qui veulent sacrifier le générique de fin doivent se rappeler que les touches "option + Q" deviennent "option + A" sur un clavier européen.

<sup>76</sup> Le terme est précisément celui employé par la notice !

<sup>77</sup> Centre National de l'Estampe et de l'Art Imprimé, Maison Levanneur, à Chatou : <http://www.cneai.com>

assume ce jeu avec le marché de l'art<sup>78</sup>.

Au-delà de l'aspect anecdotique, une pensée de l'édition nous accompagne depuis le début dans le parcours de ce travail. L'édition existe d'ailleurs sous la forme réduite du livret qui sert de couverture au boîtier cristal. Huit pages sur lesquelles courent ces mots : AS, A, DRAFT, OF... précédés par un fragment de carte de l'océan pacifique en pleine page. Ne résistant pas aux polysémies offertes par ces mots épars et leurs éventuels rassemblements, on sait que *draft* est à la fois le dessin, le plan, le tracé, le brouillon et peut-être aussi le projet. Projet de voyage ou ironie des images mentales associées aux noms exotiques lisibles sur cette carte : Hawaii, Honolulu ? Le plus important n'est pas de choisir parmi ces hypothèses mais de les faire coexister.

Dans l'édition *In Passing*<sup>79</sup>, en 1982, une image publicitaire détournée faisait suite à une série de photographies de partie de dés jetés. Le slogan publicitaire de cette image devient ironique « Choisir, c'est vivre, la libre entreprise pour la liberté de choisir » Pourquoi accorder une importance à cette édition parmi les nombreuses de P. Downsborough ? Parce que dans *Outline* le jeu des dés y résonne à chaque lien "AND" en écho, et c'est aussi la seule publication qui utilise sur fond rouge, comme le rideau "AND" du générique, un titrage blanc cerné, qualifié d'*outline* dans le monde de la typographie<sup>80</sup>.

Plus que la citation ou l'auto-référence, le jeu de la répétition et de l'écart est le paradigme qui traverse, dans la durée, le travail de P. Downsborough. Il trouve dans cette édition numérique à s'accomplir avec la même précision qu'à travers d'autres œuvres ou des éditions sur différents supports. Les rappels, les liens partiels de travaux antérieurs n'ont pas da-

<sup>78</sup> Déjà en 1981, l'édition d'un jeu de dés gravés avec les mots «et», «coupe», «ici», «encore»... était accompagnée d'une règle du jeu originale qui soit en fixe le prix... selon un coup de dés, c'est un multiple ; soit comme œuvre originale susceptible d'être à son tour éditée, moyennant une restitution à l'auteur. « Peter Downsborough, une présence discrète », *op. cit.* commenté également dans *Position, op. cit.*, p.145.

<sup>79</sup> Commentée par Xavier Douroux, « Les termes de la dénucléarisation, Bioscopie », *Plus 3-4*, Dijon, 1988, reproduit dans le CD-rom, parmi les *Textes* dans la rubrique *Documentation*.

<sup>80</sup> Dans la rubrique *Livres* du "plan 5", le livre à droite sur l'étagère.

vantage valeur d'explication, mais bien de traduction. Comme le propose judicieusement Christian Besson, « Tout se passe comme si l'artiste nous disait ; “Vous n'avez pas compris ? - Je recommence autrement”<sup>81</sup> ». Ce titre tiens là une place de choix pour appréhender l'aspect à la fois polymorphe, mais rigoureux et presque obsessionnel de P. Downsbrough, dans une exposition rétrospective virtuelle. Une ligne du temps, *timeline*, fine barre verticale blanche apparaît sur tous les écrans, qu'ils soient documentaires et plus inattendus aussi dans ceux de l'interface 3D, rappelle avec assez d'insistance la dimension sinon chronologique de la consultation, au moins l'importance des repères temporels de cette publication rétrospective, à la fois œuvre et sorte d'exposition *off-line*.

### ***5/ Infinite CD for Unlimited Music, Vincent Epplay & Antoine Schmitt***

Autant le projet *Outline* pourrait servir de référence canonique dans une typologie, occupant la place du CDrom d'artiste qui emprunte, déplace et situe de manière pertinente un projet porté par une figure déjà inscrite de longue date dans le champ de l'art conceptuel, sur un support numérique éditorial et se saisit du médium à son avantage et avec invention, autant *Infinite CD for Unlimited Music* est un titre déroutant. Issu de la scène artistique contemporaine, il est en écart absolu avec une pratique dominante qui associe à l'édition numérique la production d'images, de textes et de sons sur un mode interactif au point que le *multi*-média semble tenir à ces coprésences qui contribuent à le définir à l'écran. A contrario, *Infinite CD for Unlimited Music* se définit par une série de défections.

---

<sup>81</sup> *Position, op. cit.*, p.160. Dans ce catalogue intéressant, le sous-titre du texte très documenté « Quand l'œuvre interprète l'œuvre » : [ Peter Downsbrough multimédia] nous laissait espérer davantage sur cette édition que cette sobre remarque : « Il faudrait encore s'arrêter sur le CD-rom *Outline*, qui permet entre autres de se promener autour et dans une maquette, avec des cadrages qui sont ceux auxquels photographies et films nous avaient habitués. » Est-ce le signe d'une incorporation encore délicate de l'édition numérique ?

### *Privé d'images et d'actions*

Première restriction, celle du champ perceptif limité exclusivement au son, habituellement réservé à l'édition musicale, ses supports audio et dispositifs traditionnels d'écoute domestiques ou mobiles. Cet écart justifie un double avertissement, sur la pochette et sur le disque lui-même : « Insert in your computer, not in your CD player<sup>82</sup> ! » Loin des baladeurs, chaînes hi-fi ou radio-CD-compact, l'ordinateur en est l'accessoire de lecture obligé. Avec son clavier et son écran devenus inutiles, il crée une situation de réception pour le moins inhabituelle s'agissant d'un CDrom. Deuxième manque, l'absence d'actions laissées à l'initiative de l'auditeur. Aucune variation n'est proposée, pas de plages à balayer, car l'objet sonore produit n'a pas de durée propre, il s'annonce littéralement illimité. Pas même besoin d'un geste pour initier le début de l'émission sonore, une fonction automatique installe l'application qui crée le son immédiatement après l'insertion dans le lecteur. Le sous-titre précise: « missing system »<sup>83</sup>. Voilà pourquoi aucune commande n'est possible pour contrôler cette production musicale infinie. Cette indétermination temporelle peu commune n'est pas le simple effet d'une boucle électronique, de sons entretenus par résonance ou d'un sillon fermé sur disque, mais toutes ces caractéristiques inédites ont une seule et même origine: *Infinite CD for Unlimited Music* fait appel à la génération sonore. Il est donc nécessairement couplé à un ordinateur, car ses ressources initiales sont des fragments de sons sous forme d'échantillons numériques dont la lecture est déterminée par un protocole informatique inaccessible et mystérieux.

*Infinite CD for Unlimited Music* est un objet étrange, qui propose une expérience sensible et cognitive en marge des productions numériques. Est-ce la somme de ces curiosité qui en fait un objet intéressant ? Sans doute,

---

<sup>82</sup> À utiliser uniquement dans votre ordinateur, et non dans votre lecteur de disque audio! La plage audio contient, en boucle, le même message annoncé par une voix féminine impersonnelle assorti d'une marque de politesse : « Please, insert your infinite CD in your computer, not in your CD player. »

<sup>83</sup> Système disparu.

mais pas seulement, car en décrivant les écarts entre les attentes, les usages connus et les manifestations produites par cette édition, on peut mettre en évidence certains conditionnements. Pour mieux comprendre le projet, et éventuellement en apprécier la musique, il y a deux attitudes. La première consiste à rechercher les informations annexes à l'objet, les intentions des auteurs, les conditions de production et peut-être les projets qui en dérivent déjà. La seconde s'appuie sur les descriptions issues d'écoutes répétées et prolongées. Bien sûr ces deux attitudes ne s'excluent pas, mais se complètent. La première s'appuie sur des éléments documentaires, la seconde se frotte aux risques descriptifs du métalangage, risques projectifs connus de la critique musicale confrontée au plus près de l'expérience sonore. Prenons d'abord ce risque.

*Images sonores, ad libitum*

*Infinite CD for Unlimited Music* produit des nappes et des sons brefs, par séries répétées qui créent un espace sonore typique d'une musique minimale dans l'esprit technologique. La profondeur de cet espace est l'objet d'une attention particulière : des déplacements droite-gauche garantissent l'effet panoramique. Certains timbres appartiennent sans équivoque au registre des machines numériques de synthèse, d'autres évoquent plutôt une musique concrète par des pulsations corporelles ou vivantes. Une tension dans la réception vient de cette connotation *techno*, le timbre des ondes et leurs interruptions brutales, opposée à des superpositions imprévues qui évoquent un milieu naturel: bruissements, crissements, rugissements lointains qui rappellent des souffles vivants et des sons paysagers d'éléments végétaux ou de cours d'eau. On peut noter la précision, le *grain* précis particulier du son, et l'effet de nature renforcée par l'organisation fortuite des bruits sur fonds électroniques. Les variations sont lentes et l'évolution des différents plans de l'écoute semble scellée dès le démarrage. Un climat s'installe au lancement du programme, et chaque *session* produit l'impression

d'une nouvelle forme musicale dans un répertoire qui devient petit à petit plus familier. Pourtant, est-ce un effet de la programmation ou le nombre important des ressources, mais il reste difficile de repérer des éléments identifiables par répétition ? On remarque parfois des phases rythmiques plus marquées, des sortes de boucles percussives régulières sur des nappes oscillantes plus graves. Le registre d'étendue des timbres est l'objet d'une attention également tendue avec des aigus secs et brillants et des échos plus sombres. Une pulsation lente mais jamais régulière et des cliquetis répétés sont tout à coup entrecoupés d'irruptions et de zébrures inattendues.

L'expérience sonore semble celle d'un double répertoire. La nature artificielle, synthétique des sons éloigne de la simulation paysagère qui tient à l'imprévisible des événements. Il se produit un effet de paysage naturel tout de suite contesté, à peine amorcé et déjà en retrait. Comme si le studio électroacoustique rencontrait la forêt équatoriale. L'oscillation entre lecture naturalisante et l'évidence de l'origine artificielle n'est pas une consigne de lecture explicite, mais elle est produite et renforcée par l'absence de repères temporels. Mais n'est-ce pas là exactement le point délicat, pour repérer il faudrait pouvoir nommer des éléments, et les situer dans le temps, or leur présence sonore ne joue pas sur l'évocation parfois identifiable des sources de la musique concrète. On le voit, l'exercice de la description sonore présente des difficultés de principe: perché au bord de l'indicible ou dans l'évocation de l'image visuelle la plus subjective, dans le cas de ce type d'objet musical génératif, on manque de mots exacts pour qualifier une expérience définitivement solipsiste. De plus, on bute face à son exacte reproduction que l'on sait impossible. Vouloir la traduire confine à l'absurde, ou strictement à l'idiotie.

*De la performance à l'édition, de la version web à la démo*

Peut-être doit-on se rappeler cette remarque liminaire de Roland Barthes commentant la critique musicale: « Comment donc la langue s'en sort-

elle lorsqu'elle doit interpréter la musique ? Hélas, semble-t-il, fort mal. »<sup>84</sup> Aussi, puisque « le grain de la voix », selon le titre de l'article ainsi introduit distingue l'appréciation barthésienne de deux chanteurs et cherche « à déplacer la frange de la musique et du langage » par l'attention portée au corps, présent en particulier dans la diction, l'emprunt du terme *grain* pour qualifier plus haut la qualité d'un son qui a perdu tout contact avec le corps fait-il davantage référence à la description morphologique du son. Associé au corps de tout interprète musical, sinon exclusivement à la voix du chanteur, il paraît d'autant moins pertinent dans les musiques enregistrées ou, comme ici, combinées par le calcul. Pourtant, c'est aussi un des sept critères retenus par Pierre Schaeffer pour décrire les aspects figurés de l'objet sonore, plus particulièrement un des trois critères de matière opposés à la masse et au timbre harmonique<sup>85</sup>. Bruit blanc, son cannelé, halo diffus, couleur... on le sait, le vocabulaire de l'*observation* de l'objet sonore puise abondamment dans le répertoire du visible les éléments descriptifs de son projet de description morphologique du sonore. Le grain appartient aussi bien au visuel, qu'au tactile avant de désigner ici la perception d'une « micro-structure de la matière du son évoquant le grain d'un tissu ou d'un minéral<sup>86</sup> .» Parce qu'il est limité par l'évocation des images sonores difficilement traduisibles, le discours cherche des équivalences pour interpréter par métaphore visuelle une production sonore, fut-elle électronique.

Puisque la description de la musique acousmatique a aussi recours à la notion de *texture*, on peut se demander quelles informations extérieures et littéralement textuelles, déclarations et informations, peuvent nous aider à appréhender autrement cet objet génératif étrange. Après le titre, le sous-titre et les recommandations d'usage, on a presque épuisé les informations inscrites sur la pochette cartonnée. Au verso des éléments apportent quel-

---

<sup>84</sup> « Le grain de la voix », *L'obvie et l'obtus, Essais critiques III*, Paris, Le Seuil, 1982, p. 253.

<sup>85</sup> *Traité des objets musicaux*, Paris, Seuil, 1977. Commenté en détail par Michel Chion, dans le *Guide des objets sonores, Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Paris, INA-GRM, Buchet/Chastel, 1983.

<sup>86</sup> *Guide des objets sonores, op. cit.*, p. 142.



ques précisions nouvelles. L'auteur des *samples* est Vincent Epplay et celui des *algorithmes*, Antoine Schmitt. De plus, ils sont tous deux coauteurs de la *composition algorithmique*. Il y aurait donc un temps de conception initiale, confiée au programmeur et au compositeur et un temps de l'application, partagée entre programmeur et musicien, celui d'une adaptation ? Traduisant la stratification des moments de l'élaboration, cette curieuse formulation des fonctions auctoriales mérite d'être soulignée avant d'être mieux élucidée. Un peu plus bas, à peine visible en très petits caractères typographiques figure une autre information intéressante : « ce CD est dérivé de *Miss Missing System*, une installation performance<sup>87</sup>... » qui convoque une troisième personne, Joana Preiss, dont le rôle n'est pas précisé ici.

Le fichier texte *readme*, uniquement rédigé en anglais, ne renseigne pas davantage, mais donne divers conseils pour assurer la lecture du CD et mentionne un site d'information à l'adresse suivante : <http://www.icono.org/>. Après quelques détours par un moteur de recherche pour actualiser ce lien, qui a migré, les sites des auteurs eux, se révèlent riches d'enseignements<sup>88</sup>. Tout d'abord, sur [gratin.org](http://gratin.org), Antoine Schmitt précise que l'édition contient une partie des éléments de la version publique donnée à l'ARC le 28 octobre 1998, dans le cadre de l'exposition ZAC 99. Le texte propose un lien vers le site générique *infinite CD*, plus détaillé avec ses quatre rubriques : « Concepts, Tools, Titles & Links »<sup>89</sup> et précise en quoi ce projet fait partie de ses recherches sur la notion plus large d'*art algorithmique*. On peut connaître les principaux logiciels qui permettent ce type de production générative, de plus l'antériorité de l'idée accordée à Brian Eno est mentionnée. Cet ingénieur du son, producteur et musicien a édité en 1996 douze titres génératifs

---

<sup>87</sup> « This CD derives from Miss Missing System, a performance installation created by Vincent Epplay, Joana Preiss and Antoine Schmitt. » Décidément, le recours privilégié à la langue anglaise pour informer cet objet conçu, réalisé et distribué en France, ne cesse d'étonner!

<sup>88</sup> Malheureusement le site [icono](http://www.icono.org) n'existe plus actuellement, le nom de domaine en « .com » est à vendre... mais les mots-clés : « infinite & cd » dans Google indiquent des pages référencées sur le site d'Antoine Schmitt : <http://www.gratin.org/as/txts/infiniteCD.html> [04/2004]

<sup>89</sup> <http://www.infiniteCD.org/icono/> [02/2004] « Concepts, Outils, Titres, Liens », tout le texte est uniquement en anglais!

sur une disquette informatique intitulée *Generative Music I*<sup>90</sup>. Mais la rubrique «Titles» ne contient actuellement qu'un seul exemple sur disque compact, *infiniteCD*, le premier, dont on va pouvoir écouter un exemple sonore : *unlimited web music*, la version réduite adaptée pour le réseau internet. La distribution du CD n'est pas oubliée puisque le distributeur en ligne qui peut intéresser des acheteurs éventuels est signalé. Il s'agit de Metamkine<sup>91</sup> connu, au moins en France, des amateurs de musiques expérimentales.

Dans la rubrique événements, le site du plasticien-musicien<sup>92</sup>, donne des précisions sur le rôle de Joana Preiss, la chanteuse qui accompagne la performance. Dans *Miss Missing System*, le dispositif informatique réagit à partir de ses « interventions ponctuelles, qui déclenchent un mode dialogique (sur le mode de l'improvisation préparée)... » en son absence, *Missing System* reste « une présence d'ambiance sonore continue en attente ». C'est la version éditée sur le CD dont le projet tient en ces termes : « *InfiniteCD* installe chez son utilisateur une musique d'aménagement, minimaliste qui se renouvelle perpétuellement de manière autonome, installant un entre deux de l'écoute à la perception, oscillant de l'attention à l'oubli ». Enfin une quatrième version, *Mix Missing System*, est décrite en détail. Cette nouvelle variante est produite en public avec la projection d'une interface graphique qu'utilise en direct un musicien-DJ-performeur. Elle permet de suivre les actions d'un utilisateur expert, ce rôle est tenu non par le public mais par un des auteurs, Antoine Schmitt, le programmeur<sup>93</sup>.

Comportant une matrice qui produit des occurrences sonores à chaque session « toujours différente, toujours similaire » selon les auteurs, on risque de se perdre dans une description en abîme. Le principe génératif initial n'est pas limité au simple objet éditorial, mais le projet excède cette clôture pour faire de ce CD, de l'installation *live* avec la chanteuse, de la version web et de

<sup>90</sup> [http://www.sseyo.com/products/artist\\_titles/genmus1.html](http://www.sseyo.com/products/artist_titles/genmus1.html). [09/2006]

<sup>91</sup> Spécialisé dans la distribution de labels de musique indépendants : <http://www.metamkine.com> [02/2004] et non <http://www.metamkine.free.fr>, lien caduque actuellement pour l'autre partie du groupe Metamkine, la « cellule d'intervention » associée mais distincte du distributeur.

<sup>92</sup> <http://www.viplayland.net/missystem.html> [04/2004]

<sup>93</sup> Cf. Planche 17.

la démonstration avec interface graphique, des occurrences d'une matrice plus générale, définie par les mêmes sons et une structure programmée. Au-delà et toujours plus largement dans une logique générative, le principe se creuse encore pour faire de *infiniteCD* le lieu d'édition de projets futurs, puisque c'est une « structure humaine destinée à encourager l'élaboration, la création, la production, la diffusion et la promotion de CD infinis ». Jouant des allitérations, *Missing System* dans ces quatre versions, *infinite CD*, *Miss...*, *web...* ou *Mix...* serait un prototype, le premier titre d'une collection encore à venir.

Dans une perspective critique, on s'était soucié au départ des évocations sonores limitées par le langage et menacées par l'indicible ou les facilités du métaphorique, mais la génération musicale est aussi confrontée à la nécessité de nommer les éléments, les samples, pour les agencer et définir sinon une partition au moins un principe de programme. À partir d'une copie de l'interface graphique on peut lire des listes de noms qui désignent trois types de fragments: humeurs, discours et expressions. Jusqu'alors on avait prêté peu d'attention aux graphismes clairs et superposés sur la pochette du CD, mais ils reprennent, phonétiquement, des mots utilisés par les auteurs pour mémoriser les éléments que le programme organise :

humeurs, bassenap.mov, persist.mov, tendu.mov, good.mov,  
persist.mov, voie.mov, keep.mov, melancolie, sentimentale, appel,  
discours, lamentation1, lamentation2, frolemen.mov, pacific.mov,  
control.mov, excitation.mov.

Notre première approche subjective, qui cherchait à décrire les sensations sonores avec quelques incertitudes retrouve là des motivations imprévues et donne consistance à cette assertion assez énigmatique de l'auteur des samples, pour qui « les sons se combinent et se développent autour de trois états, sortes d'humeurs et de psychologie interne au programme<sup>94</sup> ». Pourquoi alors ce dernier titre évoque-t-il, par le sous-titre, *missing système*, la disparition d'un *système*, l'élément de programmation primordial qui trans-

---

<sup>94</sup> Vincent Epplay : <http://www.viplayland.net/missystem.html> [04/2004].

forme un simple calculateur numérique en outil informatique fonctionnel ? Que reste-t-il du *hardware* sans le *software* sinon des composants électroniques sans intérêt ? Escamoter le système, au moins symboliquement dans ce titre, permet probablement d'accentuer dans ce projet une compréhension subjective, et lui donner la dimension psychologique et imprévisible recherchée... Minorer la part du programme dans la machine, c'est imposer d'autres hypothèses à l'explication des phénomènes sensibles. L'intelligence artificielle s'appuie sur cette antinomie pour jouer du raffinement des programmes et produire l'illusion du vivant.

La présence nécessaire de l'ordinateur suggère comme une évidence que cette musique d'accompagnement discrète s'accommode d'une autre activité, sur cette même machine par exemple. Puisque Brian Eno, inventeur de l'*ambient music*, est l'inspirateur de ce titre, on ne s'étonnera pas que l'attention requise soit discontinuë et autorise une écoute assez peu exigeante. De ce fait, depuis le début ce texte aura été écrit accompagné en fond sonore par les boucles de cette musique infinie, ...*Unlimited Music*<sup>95</sup>.

Ce dernier titre peut clore la première phase descriptive et analytique consacrée à ces cinq œuvres singulières. L'approche critique de notre recherche vise à comprendre ces projets par une expérimentation qui a souvent été séquencée en plusieurs phases exploratoires successives. On a tenté alors de les noter pour les décrire, et à partir de ces séries de séances de découverte, préciser la nature de l'expérience proposée. Pour se fabriquer des repères de construction, on a conservé des images par captures d'écran, des sites ont été visités pour s'informer d'autres commentaires possibles à leur sujet. On a cherché des ouvrages des auteurs ou concernant le sujet de ces titres. Mettre l'œuvre en relation au monde passe par le recours à ces fils qui la relie directement à des livres, des textes imprimés, des sites web ou d'autres CDrom ou d'autres œuvres et publications du même l'auteur. Avec pour objectif de retrouver les intentions de l'auteur à travers leurs œuvres, et encourager une

---

<sup>95</sup> *Infinite CD for Unlimited Music*, bien sûr.

communauté de goût à exister.

### ¶ Auteurs et programmeurs pour jouer et raconter...

Connaissant les ressources multiples de l'édition numérique, ses propriétés intégratives potentiellement riches, *multi-média* (textes, images et sons), et compte tenu des origines géographiques diverses et des parutions échelonnées dans le temps, la variété des contenus éditoriaux et les diverses solutions artistiques retenues pour ces quelques titres ne peuvent pas étonner. À cette diversité, répond une même multiplicité et variation des approches. Avant d'aller plus loin, donnons quelques éléments de la pratique critique suivie qui a fondé, sinon une méthode véritable, au moins en signe la démarche. Précisons les sources documentaires qui répondent directement à ces objets d'édition et en quoi ils ont, tous les cinq, un caractère représentatif dans un corpus éditorial de CDroms d'auteurs.

La bande dessinée initiale de Maus a été *lue-regardée* avec beaucoup d'intérêt, renouvelant même le goût pour le genre BD, à travers l'adaptation sur un autre média. La réflexion a rencontré aussi l'ouvrage analytique de P. A. Delannoy à qui l'album est consacré. Lorsque l'article de J. Ewert s'est présenté dans le livre collectif sur le récit sous la direction de Marie-Laure Ryan, l'intérêt pour la complexité des niveaux de narration dans cet album s'est confirmé. Concernant les livres, il y a en anglais sur le web quelques compte rendus datés des années 95, surtout pour la BD, car le CDrom a fait l'objet de moins de textes ou de critiques. Publiée en ligne et en français, *The Complete MAUS* est compris dans une étude comparative de Bénédicte Gillet, sur diverses adaptations de bandes dessinées sur CDrom<sup>96</sup>.

En quelques années, la série des livres de J. Maeda a changé de statut. Disponibles à la vente en ligne sur le site du MIT il y a peu, la publication sur son site d'une rubrique rétrospective leur donne aujourd'hui une allure

---

<sup>96</sup> DESS Sciences du jeu, non daté, Université Paris 13.  
<http://membres.lycos.fr/bgillet> [09/2006]

d'objets muséographiés. Les voilà devenus des pièces séparées de la culture des objets éditoriaux pour devenir des sémiophores inaccessibles ou collectionnés et maintenant téléchargeables, ce probablement dès 2004. Sur ce site, on apprend que le titre suivant en préparation, *Mirror Mirror*, n'a pas été publié à cause de la maladie du directeur de la maison Digitalogue en 2000. Ce qui confirme la fragilité de ces éditions dont la continuité tient à des moyens et à une volonté individuelle. Cette fois, un livre-catalogue des productions de l'auteur, *Maeda@Media*<sup>97</sup> permet de prolonger les perspectives, ainsi que des articles de presse, celui de la revue *Eye*<sup>98</sup>, du quotidien *Libération*<sup>99</sup> et une *démo* en vidéo sur Arte... Ces matériaux informent l'environnement direct, ce sont des échos de ces objets, utiles pour en comprendre les enjeux, après ou au-delà, mais en lien avec les expérimentations. Sa réflexion autour de la notion de *jeu* débarrassée du « game » est précieuse, elle n'est pas dissociable de celle de designer-programmeur.

Une communauté se construit à partir des avis convergents sur la pertinence esthétique du travail de Zoe Beloff. Dans une étude de cas pour son Masters of Arts, l'australien Michael Graham Leggett cite *Beyond*, parmi 4 titres privilégiés en 2000<sup>100</sup>. L'autre CDrom de l'artiste, *Where Where There There Where*<sup>101</sup> a été choisi également dans l'exposition organisée par Tim Murray à Cornell, *Contact Zones: The Art of CD-Rom* et parmi une dizaine de titres, au Fresnoy pour l'exposition *Sans commune mesure: image et texte dans l'art actuel* par Jean-Louis Boissier dans le cabinet de consultation d'œuvres au Fresnoy en 2002. Ces signes de reconnaissance pour l'artiste annoncent les formes d'une culture partagée, dans un cercle restreint d'amateurs dispersés il est vrai. Le site de Zoe est aussi une source de documentation précise, on peut même s'adresser à elle par le biais du courriel. Ce qui

<sup>97</sup> *Maeda@ media: Journal d'un explorateur du numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2000, pp. 122-135.

<sup>98</sup> « Reputation », interview par Elisabeth Resnick, N° 37, Volume 10, automne 2000, pp. 10-16.

<sup>99</sup> « Maeda médite », par Annick Rivoire, 25 janvier 2002, pp. 32-33.

<sup>100</sup> *Burning the Interface <International Artist's CD-ROM>*, exposition au musée d'art contemporain de Sydney en 1996, document en ligne: [http://www.library.unsw.edu.au/~thesis/adt-NUN/adt-NUN20040519.115928/\[09/2006\]](http://www.library.unsw.edu.au/~thesis/adt-NUN/adt-NUN20040519.115928/[09/2006])

<sup>101</sup> Autoproduit avec le Wooster Group, daté de 1998.

nous a permis de comprendre le choix énigmatique de la photographie de couverture de *Beyond*. On devra y revenir plus loin.

*Outline*, ce travail numérique de P. Downsbrough est assez unique et reste un support marginal dans ses recherches, aussi il est moins relayé dans les supports éditoriaux extérieurs, articles de revue, sites, mais il a une logique interne forte par sa place dans le travail de l'artiste. La consultation du CDrom a motivé celle d'autres livres-objets qu'il a faits, et elle a surtout éclairé la visite opportune d'une rétrospective Downsbrough à l'Espace de l'Art Concret à Mouans-Sartoux en avril 2003. *Position*, le catalogue de cette exposition a été cité comme une source documentaire sur l'artiste qui n'avait pas d'équivalent avant cette date<sup>102</sup>. Pour ce travail, et compte tenu du caractère rétrospectif, rigoureux et réflexif, l'édition numérique du CDrom est un point d'entrée possible dans ses œuvres. Sans être un enjeu déterminant, car il lui manque des indications de façonnage pour accéder au statut de livre et même d'objet, on s'est pris au jeu de la post-édition dont un tirage est visible en annexe.

De l'autobiographie subjective et génétique pour *Maus*, à la mise en scène fictionnelle et dramatisée, la rêverie technologique de *Beyond*, des jeux élégants de *Flying Letters* à la rigueur documentaire et systématique de *Outline*, l'étrangeté radicale de *Missing System* apparaît finalement dans toute sa singularité. Son déficit en terme de multimédia, sa singularité générative, en font un CDrom improbable pour l'industrie du support. Pourtant, ou justement, il répond à la définition technique minimale: des données et un programme d'agencement. Qu'importe son *refus* d'images, et de contrôles, *refus* si on lui prête des propriétés volontaires d'interlocuteur qu'il n'est pas, cet objet tient ses propriétés artistiques singulières de sa générativité. Générativité interne, il se renouvelle constamment, et procédurale ou externe comme on l'a noté, à travers les multiples déclinaisons multimodales d'un principe initial. L'édition sur CDrom n'est qu'une forme transitoire, de la performance qui préfigure la version *on-line* ou la future *démo live*.

---

<sup>102</sup> Cf *supra.*, p. 190.

De nombreux éléments périphériques qui définissent le contexte éditorial sont pour l'essentiel accessibles en ligne et justifient l'intérêt que l'on peut accorder aux divers sites qui les commentent. Dans toutes ces publications, et sous des accompagnements différents, on a retenu des projets dont l'intérêt tient à celui d'une rigueur de création qui témoigne de partis pris à tous les niveaux de la réalisation, conception et production.

#### *Crédités au générique du livre*

Une même qualité d'attention est accordée à l'édition de l'adaptation de Art Spiegelman, à l'essai de Zoe Beloff, à l'œuvre-catalogue de Peter Downsbrough et au livres à jouer de John Maeda. On peut lire les conditions variées de productions en consultant leurs génériques, qui nous rappellent davantage ceux du cinéma que les colophons traditionnels du livre. Mais ils restent limités à quelques noms propres, comme des contributions à un ouvrage collectif. Alors est-ce le "sommaire" d'un film ou le "générique" du livre ?

Confronté à la situation de l'adaptation, le cas de *Maus*, publié par Voyager est particulier. Il présente l'auteur initial A. Spiegelman au premier plan et cite plus discrètement le rôle de « producer », réalisateur conviendrait sans doute en français, pour désigner le rôle tenu par Elisabeth Scarborough<sup>103</sup>, à moins de lui associer aussi celui de producteur, qui revient quand même à Voyager. Avec une équipe de réalisation importante, une quinzaine de postes spécialisés et presque vingt assistants de production, ce projet par sa réalisation/production/post-production relève bien du modèle du moyen métrage de cinéma. Si l'on voulait faire la différence entre les livres originaux et son édition *augmentée* ou génétique *off-line*, *The Complete MAUS* est plutôt un CDrom de réalisateur adapté avec un auteur. La place de A. Spiegelman est difficile à préciser, mais il est évident qu'il a été associé très directement à la construction de ce titre dont il signe aussi sans doute le copyright, l'année qui suit l'exposition du MoMA et celle qui précède la publication,

<sup>103</sup> Elle a aussi assuré la réalisation-production de *Puppet Motel*, de Laurie Anderson.



1993. Si la mémoire personnelle de Vladek est à l'origine du livre, ce livre comme mémoire de Art explique ce CDrom.

Pour John Maeda, le nom de la collection des *Reactive Books* laisse entendre qu'il s'inscrit dans la tradition du livre d'auteur qui assume seul la responsabilité d'une proposition textuelle. Dans ce jouet numérique, il redéfinit la figure classique de l'auteur héritée de l'édition littéraire, ou de la poésie par le format précieux et bibliophile, au profit du livre d'artiste. On a relevé que sa fonction d'auteur était double et concernait tout à la fois le *design* et le *software*, c'est à dire la conception globale et la programmation informatique, plus logique et procédurale que littéraire. Pour J. Maeda, la fonction de programmation ne peut être dissociée de la conception, il se pourrait même qu'elle la suscite. Pour preuve, on l'a déjà noté, dans les trois premiers titres, la part du programmeur est spécifiée, puis en 1998, dans le colophon de *Tap, Type, Write* cette spécification disparaît pour être réduite à la mention : « designed by John Maeda ». L'auteur avait alors acquis une réputation de programmeur-designer sans devoir insister davantage sur cette double compétence devenue évidente et surtout reconnue.

Dans *Beyond*, nourri de littérature et de textes scientifiques ou parascientifiques du XIX<sup>e</sup> siècle à aujourd'hui, le livre a un écho plus lointain, mais les textes empruntés sont déterminants. Cette réflexion en acte, une série de films initialement destinés au web, glanés par des collectes hebdomadaires sur les marchés aux puces met en scène une archéologie improvisée des technologies dépassées avec la magie qui s'y rapporte. Porté par les images panoramiques et les films, le projet est issu de références dont les sources bibliographiques des nombreux fragments cités sont accessibles au sommaire, à la façon d'un texte théorique. La filiation va de Walter Benjamin à Charles Baudelaire, Raymond Roussel et Pierre Janet, le psychiatre de ce dernier.

Au générique, Zoe y revendique plusieurs fonctions: mise en scène, photographie et programmation. On apprend qu'elle a confié à quatre assistants une part du travail de prise de vues pour les panoramiques et a consul-

té Marc Johnson pour la programmation des QuickTime VR dans Director. Réunie sous le nom de l'artiste, cette équipe resserrée garantit pourtant, là encore, l'exigence singulière d'une écriture individuelle. Mais la présence répétée de Zoe, variée par la voix, l'image vidéo lisant des textes ou des cartons et rubans textuels, incite à accorder à ce projet la portée d'un *essai* tel que l'auteur s'y engage à exister en toute franchise, et qu'il n'en voudra pas au lecteur d'interpréter assez librement son propos.

Omniprésent dans le travail de P. Downsborough, ses nombreux livres sont documentés dans le CDrom, et le bref livret introductif ainsi que la fonction de post-édition témoignent de l'importance donnée aux moments qui précèdent et suivent la consultation. Le générique final de *Outline* précise les responsabilités des différents acteurs. À l'artiste revient le concept, à Aurélien Bombagioni et Laure Texier la réalisation, assistés pour la recherche documentaire de Kaatje Cusse et Bruno de Miscault pour la 3D. La présence du programmeur, Jean-Noël Lafargue se fait discrète parmi les remerciements généraux. Même avec une équipe aussi réduite *Outline* est une œuvre collective, qui reste dirigée et maîtrisée par l'artiste, on l'a désignée comme multiple, son origine éditoriale au Centre de l'Estampe le confirme.

Quand à notre titre musical infini, la question de son générique est limitée à ce qui a été évoqué plus haut: deux coauteurs répartis aux samples et au programme, puis aux deux.

#### *Les limites de l'induction*

Peut-on dégager des traits communs à ces titres, ou est-ce leur irréductible singularité qui les rapproche ? Quel bilan tirer de cette première phase résolument inductive ? On pourrait sans doute continuer à dérouler le projet critique amorcé en affinant les approches. Comparer de plus près *Locus Solus* avec *Beyond*, ou essayer de tisser ce qui se partage avec l'autre CDrom de Z. Beloff, *Where Where There There Where*. Des liens plus fins pourraient tenter de dégager ce qui distingue exactement John Maeda de la pratique du

software art. Les relations entre *The Complete MAUS* et d'autres adaptations de BD pourraient être tentées. Tout comme la générativité du disque audio pourraient être confrontée à son modèle déclaré, Brian Eno. Ou encore rapporter toute la question à la générativité et le hasard en musique...

Toutes ces perspectives critiques à peine entre-ouvertes ici demanderaient sans doute des approfondissements profitables. Mais on peut se demander si la méthode inductive ne rencontre pas là aussi ses limites. Ne faut-il pas à ce moment lui substituer une phase déductive. Partir d'un principe que l'on a dégagé, le radicaliser et continuer nos lectures à partir de cette donnée plus générale, plus abstraite ?

Quels sont les principaux acquis, et comment pourrait-on relancer notre machine critique dans de nouvelles perspectives, non à partir des objets, mais en relation par une question commune ? L'intérêt de considérer le CDrom dans une filiation à partir du livre et du film a été posé. C'est l'approche comparative du CDrom parmi les sémiophores. On voit tout ce que la réflexion sur les outils de lecture à l'écran, les modalités du livre numérique et formats d'intégration peut suggérer. Une étude des usages pratiques de TK3 et du projet Sophie par exemple n'est pas très éloignée de la question première posée par Bob Stein dans les CDroms proches du livre. Ce serait un aspect possible à développer. La lecture et l'intégration d'images et de sons a accompagné dès l'origine le projet éditorial du *off-line*, il pourrait sans doute le prolonger. Établir des différences, ou des rapprochements, des ruptures et des continuités à partir d'une pensée des supports existants antérieurement n'est pas dénué d'intérêt, mais peut-être n'est-ce pas toujours suffisant. L'autre pôle, le cinéma avec ses prétentions à l'interactivité nous semble une question complexe à ne pas négliger, mais autant l'annoncer, le raccourci du *cinéma-interactif* à venir ressemble fort à un paradoxe difficilement surmontable en pratique.

Situer le CDrom dans une polarité des usages tels qu'on l'a proposé, notamment à des fins classificatoires sommaires, pourrait se révéler pertinent. Les deux pôles suscitent interrogations et commentaires, ils sont aussi

distribués sur CDrom ou assimilés, ce sont les encyclopédies et les jeux vidéo. On pourrait à partir des notions de savoir et de jeu questionner ces deux formes établies parmi les objets d'édition. À propos de l'Encyclopédie de Diderot et D'Alembert, Benoît Melançon ne se pose-t-il pas la question: « Serions nous les premiers lecteurs de l'Encyclopédie<sup>104</sup> ? » Au-delà de ce seul exemple, c'est toute la perspective documentaire qui se joue. Une des sources numériques visée est le texte en ligne de l'Encyclopédie à l'université de Chicago<sup>105</sup>, l'autre disponible sous forme numérique sur CDrom édité par Redon<sup>106</sup>. De l'autre côté, à l'entrée *jeux vidéos*, il suffit de se pencher sur les publications, y compris en langue anglaise, pour en mesurer la vitalité<sup>107</sup>. Mais cette question nous éloigne des titres qui nous intéressent.

Parmi toutes ces questions soulevées, deux notions nous semblent revenir avec insistance. Celle du récit, problématique dans ce contexte de l'édition numérique et des arts interactifs et celle de jeu, qui l'est moins. Cette dernière est même presque trop évidente. On l'a rencontrée souvent au cours de notre parcours, à l'exposition *Electra* du musée d'art moderne, reprise par Jean-Louis Boissier, avec des nuances, déclinée comme une figure de l'utilisateur, convoquée par John Maeda avec les restrictions concernant le « game » du jeu vidéo pour la gestion du temps réel. La question du récit interactif croise celle du cinéma, dans la forme minimale du chapitrage de DVD-vidéo. Mais au-delà, dans l'attente formulée à partir des expériences éditoriales du ZKM par Jeffrey Shaw et le *iCinema* de Sydney ou le *Soft Cinema* de Lev Manovich et Andreas Kratky.

À partir de ces notions, on voudrait prendre une autre approche critique en questionnant les relations que le jeu et le récit entretiennent dans ces publications, à partir d'une intuition: leur partage détermine les qualités es-

<sup>104</sup> *Les défis de la publication sur le web: hyperlectures, cybertextes et méta-éditions*, Lyon ENSSIB, 2004. Actes du colloque du 9-11 décembre 2002, en ligne sur: <http://www.interdisciplines.org/defipublicationweb/papers/14> [09/2006]

<sup>105</sup> <http://www.lib.uchicago.edu/efts/ARTFL/projects/encyc/> [09/2006] L'établissement est en cours et la recherche semble réservé aux testeurs accrédités.

<sup>106</sup> <http://www.dictionnaire-france.com/ency/.html> [09/2006]

<sup>107</sup> On pense aux riches bibliographies de *First Person*, par exemple: Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan, *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge-Londres, MIT Press, 2004.

thétiques de l'édition. Ce qui devrait déjà se vérifier pour les cinq titres que nous avons présentés.

A propos de *The Complete MAUS*, il semble difficile de parler de jeu avec les qualités ordinaires associées à cette notion, mais on sait qu'une facette du jeu n'est pas synonyme de légèreté ni de plaisanterie, il faudra bien trouver une façon de nommer les négociations que nous mettons en œuvre pour consulter librement les éléments dramatiques de ce récit en bande dessinée transposé à l'écran. La lecture de *Flying Letters* est plus directe, on l'a déjà largement amorcée. Entre le contexte narratif de la transmission avec sa famille, valeur initiatique du jeu décrite en périphérie, et l'usage souple des jeux destinés à ses enfants, réside l'attrait que l'on peut avoir pour cet objet programmé. Il s'y joue un espace qui n'appartient plus strictement à l'enfance. De même le plaisir pris dans les enchaînements alternés de *Beyond*, contraintes libérées des panoramas ou écoutes portées par de brefs moments de flux continu, ce réglage du temps, ces temporalités en signent la réussite. L'échelle narrative de l'exposition virtuelle de *Outline* est moins évidente, à moins de considérer qu'un catalogue, presque raisonné, ne soit aussi un parcours de vie ? De nombreux indices de cette construction ont été donnés, qui s'articulent avec les parcours semi-contraints de ce catalogue à survoler, en pseudo 3D, la maquette d'un nouveau genre de catalogue, au fonctionnement d'interface calquée sur les œuvres qu'il contient. Enfin *Infinite CD for Unlimited Music* semble résister à notre projet. Le jeu est absent de ce titres et où serait le récit en musique ? Double résistance. Il faut mettre la musique, générative qui plus est, sans doute en dehors de notre projet, celui de mesurer, comprendre, à travers les filtres du jeu et du récit les propriétés esthétiques des éditions numériques.

*Le « corpus » de CDroms dans  
une collection quasi imaginaire*

*À force de digression, j'ai conscience  
de m'éloigner de notre objet,  
mais l'extrapolation, le prétexte  
à récits, est un des plaisirs du collectionneur.*

Henri Cueco<sup>1</sup>

*Au seuil de la seconde phase de la recherche, l'attente du lecteur s'oriente probablement vers une description, ou une liste systématique des objets précis qui serviront de référence, au moins à l'énoncé d'un principe ou d'une justification rationnelle des titres choisis. On a déjà fait allusion à l'écart possible qui nous sépare du lecteur quant à l'expérience de ces publications, du fait de leur relative rareté, la parcimonie d'expériences qui en résulte, et rappelé les contingences drastiques éprouvées quand à l'accès pour notre objet d'études. Il est temps de mettre cette situation à l'épreuve, d'en donner les conditions et de préciser les motivations qui ont présidé à l'élection des objets.*

---

<sup>1</sup> *Le collectionneur de collection*, Paris, Seuil, 1995, p. 45.

Rêverie de la méthode

*Dans la tradition scientifique, celle qui porte sur l'étude des textes nécessairement adossée à la règle des grands nombres, ou à l'infini du langage, le corpus est à la fois le lieu de validation première, celui des intuitions et aussi celui où l'hypothèse se retourne finalement pour vérification. L'effet de ce retournement en détermine tout le crédit. L'échantillon initial peut être abordé avec une part d'arbitraire importante, mais il doit faire l'objet d'ajustements ultérieurs et résultera d'une construction établie sur des critères de pertinence. « On dira qu'un corpus, pour être bien constitué, doit satisfaire à trois conditions, être représentatif, exhaustif et homogène. » nous conseille Algirdas Julien Greimas<sup>2</sup>. La précaution aurait de quoi intimider si elle n'était assortie d'un décret d'application et d'une jurisprudence plus modérée. La représentativité est la qualité de l'échantillon qui tient à sa nature partielle. Elle est la contrainte du fragment, qui s'exprime par deux traits: redondance et clôture. Donc si l'on fixe provisoirement un ensemble dans lequel des régularités sont observées, tout n'est pas perdu. Par contre l'exhaustivité confrontée à une quête inépuisable, sa perspective met le chercheur face à une fuite infinie. Mais là encore, après le dogme, A.J. Greimas se veut rassurant:*

*Le principe d'exhaustivité a été considéré, tout au long du XIX<sup>e</sup> siècle — et l'est encore souvent aujourd'hui —, comme la condition sine qua non de toute recherche humaniste. L'image du parfait érudit y est d'ailleurs associée, et l'on ne connaît que trop bien les ravages que ce principe a produit, rien que par l'institution de ce monstre qu'est la "thèse d'une vie", pour qu'on ne se croie pas obligé de l'admettre sans critique préalable<sup>3</sup>.*

*La réponse pratique du théoricien est la suivante. Si le corpus est un échantillon, le travail peut déjà commencer avec un segment de ce corpus servant à construire un modèle provisoire dont la valeur est seulement opérationnelle. Ensuite, une seconde phase de la recherche s'annonce, une phase de vérification sur le reste du corpus laissé dans l'ombre. Là encore la vérification peut être complète, c'est le modèle de vérification par saturation, ou partielle et motivée, modèle dit par sondage. Entre ces deux formules, l'exhaustivité rôde encore. Faut-il tester toutes les occurrences du phénomène face au modèle provisoire, ou bien une sélection partielle est-elle à nouveau possible ? En insistant sur la motivation de ces nouvelles coupes opérées. Cette dernière n'est pas récursive, sinon on voit bien comment le fragment s'échapperait à l'infini.*

<sup>2</sup> *Sémantique structurale*, Presses universitaires de France, 1986, p. 143.

<sup>3</sup> *Ibidem.*, p. 143.

*Il nous reste encore à évoquer le troisième trait, l'homogénéité. À ce stade, les méthodes d'analyse cessent d'être générales pour se spécifier dans le langage. Le corpus est bien un ensemble linguistique et les corpus de films par exemple, ne le sont que par analogie et métaphore. Peut-on alors interroger définitivement le statut scientifique du corpus attendu ? « Le corpus : quelle belle idée ! » s'exclame R. Barthes:*

*...à condition que l'on veuille bien lire dans le corpus le corps : soit que dans l'ensemble des textes retenus pour l'étude (et qui forme le corpus) on recherche, non plus seulement la structure, mais les figures de l'énonciation; soit qu'on ait avec cet ensemble quelque rapport amoureux (faute de quoi le corpus n'est qu'un imaginaire scientifique)<sup>4</sup>*

*Rapport amoureux ou figure de l'amateur, comme le chercheur en sémiologie évoqué ici rassemble les textes, le collectionneur aussi assume par le choix d'objets la subjectivité temporaire de ses désirs pour les faire ensuite partager. N'est-ce pas se dédouaner à bon compte que de partir de cette réflexion autobiographique d'un R. Barthes écrivain ou plutôt des réflexions d'un professeur sur le contrat qui le lie à l'étudiant, et par lequel il doit garantir à « ceux qui ont le fantasme de la thèse, (...) la réalité de ce fantasme<sup>5</sup> » ?*

Collecter sans finalité pratique

*Si la place de l'écrit ne prime pas dans un recueil, quel autre nom donner à un ensemble d'œuvres ? Les séries d'objets ayant des similitudes d'époques, d'usages, de formes ou encore un même auteur, ou collectés par une seule personne et mis ensembles pour être observés s'appellent couramment des collections. Sans doute ce terme convient-il mieux à la série d'objets sur lesquels on fait porter notre projet. Et puisque le jeu du collectionneur ne reste pas longtemps secret, il se trouve bientôt au cœur d'un réseau bienveillant tissé par des relais dont il a seul la lisibilité. Dispersion, rareté, l'aspect actuel de la somme des objets concernés par notre domaine d'investigation a tout du désordre apparent d'une collection privée laissée à la dérive des goûts et des affects de son propriétaire soumis aux hasards de la distribution. Les limites au regroupement sont le jeu même de la collection dont la constitution est définitivement inachevée. Peut-être l'idée même de collection*

---

<sup>4</sup> Roland Barthes, « La science dramatisée », *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris, Seuil, 1975, p 163.

<sup>5</sup> Roland Barthes, *Le bruissement de la langue, Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984, p. 373.



*s'oppose-t-elle en tout point à la conception que l'on se fait d'une approche objective requise par la science ? Loin d'être confronté aux conditions statistiques du quantitatif incommensurable des faits de langage, ce qui justifie le corpus, l'ensemble de notre étude est largement déterminée par l'aléa des rencontres et le hasard des découvertes d'objets éditoriaux<sup>6</sup>. Leur nombre reste somme toute relativement limité.*

*Il semble que le détour subjectif, la volonté individuelle et obstinée de la collecte ne portent pas seuls les raisons de l'acte de conservation mais supposent une volonté de partage et de transmission dont l'ancrage lointain dans le temps remonte à des âges préhistoriques, et dans l'espace, ce qu'atteste la permanence à travers les cultures. Le principe de collection qui impose la mise à l'écart et la conservation au profit d'une nouvelle visibilité des objets prend son origine au plus loin de l'histoire des conduites humaines lorsqu'elles se dissocient d'une utilité pratique et opératoire au profit d'une invitation à l'observation. André Leroi-Gourhan nous en propose une date assez précise à travers la découverte d'une série d'objets naturels sur le site d'Arcy-sur-Cure dont voici la description :*

*...deux masses de pyrites de fer formées de sphères rugueuses, agglomérées, le moule interne d'une grosse coquille de gastropode fossile et un polyptier de l'ère secondaire. Aucun sens descriptif n'est sensible dans ces vestiges constitués par des sphéroïdes et une spirale, mais c'est le premier témoin attesté de la reconnaissance de formes. C'est aussi le premier signe, très important, de la quête du fantastique naturel. Le sentiment esthétique qui pousse vers le mystère des formes bizarres (...) appartient certainement à une strate très profonde du comportement humain: (...) dans toutes les civilisations, l'aurore scientifique débute dans le bric à brac des "curios"<sup>7</sup>.*

*Ainsi, apparue environ quarante mille ans avant notre ère et confondue avec les premiers signes tangibles de la culture, l'accumulation d'objets sous-traités à la nature et situés hors d'un usage immédiatement productif témoigne, bien avant l'institution du musée qu'elle anticipe, à la fois d'une appréciation esthétique privilégiée et d'une forme primitive de curiosité scientifique. La sensibilité esthétique trouve à travers la collection d'objets remarqua-*

---

<sup>6</sup> Merci à tous ceux qui m'ont fourni ici ou là une information, une référence à découvrir, un exemplaire ou l'adresse d'un distributeur : Zoe Beloff, Samuel Bianchini, Serge Bouchardon, Pierre Braun, Agnès Brézéphin, Christophe Buffet, Luc Dall'Armellina, Antoine Denize, Anne-Marie Duguet, Olivier Kœchlin, Annick Lantenois, Martin Le Chevallier, David-Olivier Lartigaud, Erwan Mahé, Berthèle Rodriguez, Tania Ruiz, ServoValve, Astrid Sommer, Bob Stein, Marc Thébault, Nicolas Thély, Denis Veledago, Thierry Weyd et à ceux qui seraient oubliés...

<sup>7</sup> *Le geste et la parole, T II, La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1964, p. 214.

bles les plus variés à se manifester dans les pratiques magiques ou culturelles avant de prendre la forme des figurations pariétales qui en inaugurent l'aspect graphique. Peut-être les objets porteurs d'intentions esthétiques doivent-ils aujourd'hui encore se suffire de cette aurore scientifique sans attendre la clarté d'un plein jour, celui de la méthode scientifique ? À travers le temps, abandonnant les prétentions de la description du monde lisible dans les cabinets de curiosités, les collections d'œuvres perpétuent cette attention portée à la singularité des apparences qui interpellent le regardeur.

Citant les mêmes exemples, ces "curios", l'historien Krzysztof Pomian propose de situer la pratique de la collection dans un cadre anthropologique encore plus large qui excède celui des seules qualités sensibles pour poser les relations que chaque société entretient entre le visible et l'invisible. Articulée sur le langage, il propose une définition de cette dualité suffisamment large pour accepter des variations notables dans le temps et à travers diverses cultures : « L'opposition entre l'invisible et le visible, c'est d'abord celle qui passe entre ce de quoi on parle et ce que l'on aperçoit, entre l'univers du discours et le monde de la vue<sup>8</sup> ». Opposition dont les collections sont une des médiations possibles entre ce qui est immédiatement accessible par les sens, principalement les phénomènes visibles, et l'absence évoquée par le langage. Plus loin, ou passés, invisibles dans l'espace ou dans le temps, les événements que des objets, mis en dehors d'une situation d'usage, peuvent rappeler et rendre présents ont eu lieu ici ou s'ils se déroulent encore, sont ailleurs. Tout au long de l'histoire, au moins jusqu'à l'époque moderne, les objets présents dans les collections, ces sémiophores<sup>9</sup> tels qu'on les a déjà rencontrés, ici dans le cadre de la collection « jouent le rôle d'intermédiaires entre les spectateurs et un monde invisible dont parlent les mythes, les récits et les histoires<sup>10</sup> ».

Nos actuelles éditions numériques, sous leurs divers aspects et programmes forment une série hétéroclite, mais sont également des porteurs de signes, dont la fonction de mémoire, le rôle de traces à réactiver serait le trait commun le plus évident. Mêlant le texte, les techniques récentes de captation et de restitution des images photographiques et vidéo, ainsi que les échos sonores du monde, les titres de l'édition numérique proposent la mise en scène complexe d'une activation par le jeu de présence/absence des données dont cha-

<sup>8</sup> *Collectionneurs, amateurs et curieux, Paris, Venise : XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècle*, Paris, Gallimard, 1987, p. 38.

<sup>9</sup> Selon le terme proposé par K. Pomian cf. supra. p. 121.

<sup>10</sup> *Collectionneurs, amateurs et curieux, op cit.*, p. 37.

que titre représenterait autant de variations et chaque consultation une occurrence. L'évidence de cette description ne rend pas compte d'un obstacle majeur que rencontre le collectionneur pour évaluer l'intérêt à incorporer ou non tel ou tel exemplaire dans le cercle de ses sémiophores favoris. Il ne peut pas être évalué en un clin d'œil, pas être feuilleté distraitement comme un livre.

Extérieurement, l'objet numérique ne montre que l'apparence uniforme d'un support technique muet, un disque tout juste repérable, qui demande à être couplé à un dispositif de lecture adapté. Si l'amateur de musique dispose de bornes d'écoute sur les lieux de distribution, l'amateur potentiel de cdrom n'a pas souvent à sa disposition le matériel informatique adapté, il n'a pas accès à des postes d'essais ! Au début du XVII<sup>e</sup>, l'invention de la bibliothèque permet de contourner les limitations sociales issues des rares collections privées de livres<sup>11</sup> en dissociant l'accès au savoir de la propriété matérielle des ouvrages. Aujourd'hui les bibliothèques publiques qui accordent le prêt de titres numériques sont exceptionnellement rares, et les musées qui s'intéressent à ces objets ne le sont pas moins. À cet égard, le rappel historique de Michael Punt, concernant le rôle décisif de la location des films par Charles Pathé aurait pu faire partie des solutions économiques au problème :

*C'est cela plus que toute autre chose qui a fait la fortune de Pathé et assis le cinéma en temps que loisir de notre siècle. (...) L'histoire a prouvé l'efficacité de la location dans la popularisation des films, vidéos, livres et par le biais de la radio, la musique<sup>12</sup>.*

Il resterait à discuter ce point dans sa relation à la production, surtout concernant la radio dont le modèle économique est davantage celui d'un compromis avec la publicité. Mais le principe de la location, aujourd'hui en DVD-vidéo, montre sa force économique et l'importance de ces circuits. C'est peut-être déjà trop tard pour ce médium en déclin. Hésitant entre le musée et la bibliothèque, les institutions adoptent deux attitudes: attribuer à certains de ces objets le statut d'œuvre muséales ou considérer quelles relèvent plutôt de savoirs livresques. En France, la consultation reste une épreuve hors de la capitale où la Bibliothèque Nationale et le Centre Pompidou proposent à la consultation quelques titres qui répondent à leurs choix et possibilités d'achats au même titre que des vidéos d'artistes. Seuls dans quelques librairies liées à des centres d'art ou des musées, les cdroms conservés en vitrine annoncent leur

<sup>11</sup> *Collectionneurs, amateurs et curieux, op. cit.*, p. 56/58.

<sup>12</sup> « CD-rom: radical nostalgia », < compact s>, *œuvres numériques sur cd-rom, op. cit.*, p. 82.

*statut de biens, commercialisés et prêts à être collectionnés.*<sup>13</sup>

*Dans un premier temps, grâce aux ressources collectives offertes par le rayon multimédia de la bibliothèque universitaire de notre école, la nécessité de faire une collection particulière ne s'est pas imposée. Notre curiosité trouvait dans ces quelques titres un écho encore incertain. Mais le rôle de conseil sollicité pour les premières prescriptions d'achat a amorcé un intérêt qui s'est trouvé confronté aux limites institutionnelles : délais de commandes, inadéquation administrative avec les modes d'achats sur internet. Aiguillonné par ces difficultés mêmes, la rareté et le souci d'exhaustivité qui travaillent en profondeur la quête du collectionneur se sont mis en marche. Mais puisqu'il est question de choix, il faut préciser comment l'attention sélective s'est portée sur trois aspects essentiels : le nom d'auteur, l'éditeur et les singularités proprement matérielles et physiques, objectales, le visible qui précède l'entrée dans les lectures et les méandres, les jeux de ces éditions.*

Parmi les premiers sémiophores

*Plus de dix ans nous séparent maintenant de la publication d'un produit culturel largement diffusé et médiatisé sur cdrom, Xplora1: Peter Gabriel's Secret World<sup>14</sup> ! À lui seul, ce titre illustre les principaux repères visibles qui sont des indices. La célébrité de l'auteur est associée sans équivoque à un univers musical et une volonté d'indépendance qui lui donne la liberté de produire des artistes des musiques traditionnelles du monde entier, dans la mouvance World Music. Son nom, associé à des clips vidéo promotionnels inventifs, en écart avec la norme commerciale dominante, est un gage de singularité. Issue de son propre label de disques Real World, la structure éditoriale Real World Multimedia démontrera ses capacités de production dans les années suivantes avec plusieurs titres interactifs signés Peter Gabriel: pour les inconditionnels, façon fan club depuis 1995, le magazine semestriel au format CD-Extra, Notes propose l'actualité du label, plusieurs titres multimédias de l'auteur : Eve puis Ovo<sup>15</sup>, et comme producteur: Ceremony of Innocence de Alex Mayew, adapté de*

---

<sup>13</sup> À Paris, essentiellement le musée d'art moderne de la ville de Paris, la librairie Flammarion du centre Pompidou et la librairie de la galerie du jeu de paume.

<sup>14</sup> Box, Real World Multimedia, 1993.

<sup>15</sup> Respectivement en 1996 et 2000.

Nick Bantock<sup>16</sup>.

*Immédiatement visible, anticipant sur la consultation informatique, Xplora1 est aussi un objet physique à part entière. Le soin apporté aux publications annexes induit une préciosité qui incite à le conserver: une boîte rigide en forme de coffret présente sur fond rouge la pochette du disque et un livre informatif. Celui-ci est séquencé en quatre chapitres séparés par des pages de titres en papier calque. Le boîtier du CD muni d'une fermeture à agrafe originale et inhabituelle se déplie en triptyque<sup>17</sup>. Aucun de ces indices subtils n'est anodin. Au contraire, ils tissent ensemble un faisceau de présomption d'intérêt. Bien sûr, ils ne constituent pas l'intérêt à découvrir et ne s'y substituent pas, mais le nom d'auteur, la caution éditoriale de la production et la qualité sensible de la présentation sont les rares indices révélant à priori, parce qu'ils appartiennent à ce visible immédiat, l'invisible promesse, l'expérience à engager.*

*Extérieurs à l'appréhension de l'objet, les recommandations et conseils seront le fait du réseau amical évoqué plus haut davantage qu'une presse critique peu consistante et souvent complaisante. L'ensemble réunissant une part de titres privés et une part des documents dont on a prescrit l'acquisition à notre centre de documentation forme cette collection quasi imaginaire. La somme est accessible en base de données sur un site web à cette adresse: [www.readonlymemory.net](http://www.readonlymemory.net)<sup>18</sup>. Sous forme de liste commentée et indexée par titres, auteurs et mots-clés. Virtuellement réunis, sur ce site, c'est son aspect simplement imaginaire, puisqu'on les sait par ailleurs accessibles pour une consultation au calme, sans limitation de durée, à la différence d'un poste de consultation publique.*

*N'y a-t-il pas un lien entre une forme de corpus non littéraire et cette collection ? Seraient-ils confondus ? Non, plutôt dans un rapport d'inclusion.*

<sup>16</sup> En 1997, d'après la trilogie de Sabine et Griffin, best-seller de l'édition américaine : *Sabine & Griffin, Sabine's Notebook, The Golden Mean*, San Francisco, Chronicle Books, 1991, 92, 93, trad. française : *Sabine & Griffin, Les carnets de Sabine, Le nombre d'or*, New-York-Paris-Londres, Abbeville, 1993, 94, 95.

<sup>17</sup> Modèle Flip Top de Ivy Hill, Larry Boden, « Les multiples chimères du monde du packaging », *CD-RAMA* n° 8, Meudon, CD-RAMA & Continental One, été 1995, p.44.

<sup>18</sup> L'intérêt du support numérique en ligne est lié aux caractéristiques du web, permettant d'une part la mise à jour facilitée, des consultations commodes et délocalisées, mais surtout de relier directement chaque fiche avec des sites qui intéressent et commentent chacun de ces titres : auteurs, éditeurs, distributeurs, critiques...en liens hypertextes. La base de données vient de la motivation initiale qui visait à organiser les "signets" dans une liste organisée et moins précaire que celle des "favoris" d'un navigateur.

*Parmi les objets accessibles dans la collection, appartenant à cet ensemble large que l'on vient de décrire, certains titres seulement ont été consultés avec assez d'attention, ils ont produit le désir de l'écriture, c'est à dire celui de déplacer l'invisible promis par l'objet et dévoilé par l'expérience dans un autre invisible produit à son tour par le texte. Alors que certains nous ont laissés dans une incompréhension peut-être provisoire, d'autres insuffisamment explorés n'ont pas suscité ce désir de déplacement. Assez tôt, il nous a semblé que l'écriture avait prise sur ceux qui articulaient singulièrement une relation de type narratif et des modes d'accès contraints par le jeu. Cette hypothèse initiale vaut d'être validée, tandis que tous les titres ne sont pas encore épuisés tant la familiarité que requiert chaque objet est centrifuge et chronophage. Le « corpus » dans sa composition actuelle est la forme du temps soustrait par l'écriture dans la collection.*

## Entre jeu(x) et récit(s)

*« Notre royaume est celui de l'entre-deux  
a pu dire Freud dans le temps même où il inventait l'analyse. »*

J.B. Pontalis

Notre projet critique a adopté les deux notions de jeu et de récit comme nouveaux opérateurs dans cette phase déductive. Après la première expérimentation consacrée à cinq titres afin de définir des repères éditoriaux singuliers, il nous semblé que les registres de la construction narrative et les accès ludiques, étaient à prendre en compte assez régulièrement, mais sur des modes variables. À partir de ce constat, on a formulé l'hypothèse suivante qui reste à vérifier. Ces deux notions ont un rôle clé dans la pratique et l'expérimentation que l'on met en œuvre dans la consultation d'édition numériques. De là une intuition demande aussi à être précisée: la qualité de leur relation détermine la nature de l'expérience esthétique qui est produite.

Quelles sont les variations de ces modes, de ces formes du jeu et du récit. Ne sont-ils pas très simplement définis ? Le jeu implique des règles, le

récit raconte une histoire. Sans doute ces notions ne sont-elles pas réductibles aussi simplement dans toutes les situations, et il n'est pas inutile de comprendre plus précisément les diverses acceptations du terme. Le concept de jeu a une histoire, tout comme la théorie du récit est jalonnée de débats contradictoires. Comment peut-on définir un jeu non ludique par exemple, le récit est-il nécessairement écrit, oral, verbal ? Comment définir le récit en images ? Ce type d'interrogation demande sans doute quelques approfondissements.

Aussi nous faut-il en premier lieu définir dans quelles situations le *jeu* et le *récit* apparaissent avant de tenter de comprendre les articulations possibles entre les deux, en particulier dans le cadre limité de la réception des éditions *off-line*. Le récit rapporte des événements, il est une simple relation de restitution généralement verbale, mes ses occurrences *canoniques* verbales sont assez rares dans nos objets d'édition numériques riches en images. Dans ce sens large, il n'est pas indifférent que le récit adopte des supports variés, quels en sont les conséquences ? Au cœur de la question, le récit interactif prétend proposer des configurations narratives inédites, couplé avec des choix et relayé avec des actions de l'utilisateur. En quoi cela favorise-t-il ou pénalise-t-il le récit ? Puisque l'image animée, et le texte sont des éléments présents dans les éditions numériques, comment concilier ces nouvelles données qui héritent aussi d'autres supports comme le cinéma ou le livre ? La question du récit filmique ou du récit issu de la séquence d'images dessinées en seront les relais après le point de départ consacré au récit interactif. Mais auparavant, on voudrait d'abord considérer la question du jeu, le récit fera l'objet d'un second volet. S'interroger sur le jeu revient à noter en premier lieu la variété de ses manifestations. Elle tient à une présence aussi multiple que diverse des occasions de jouer et des formes de jeux. Pour chaque auteur qui s'y affronte, définir le jeu semble être l'occasion d'un défi face à cette profusion. Nous avons choisi, en premier lieu, de marcher sur les traces de nombreux prédécesseurs pour adopter notre version opératoire du jeu.



## 1/ Le jeu en théories

Que veut-on dire exactement quand on évoque le jeu... ? Face aux définitions du terme *jeu* spécifiées dans les dictionnaires, on est confronté à une ouverture sémantique que reflètent les nombreux usages de la notion évoqués par le langage et pratiqués ou observés dans la vie ordinaire.

JEU : 1/ Activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure...

2/ Cette activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte...

3/ Ce qui sert à jouer...

4/ La manière dont on joue<sup>1</sup>...

Activité gratuite, activité réglée, ensemble des objets matériels relatifs à ces différentes activités ou simple modalité de l'action sont les quatre grandes catégories de sens couramment distinguées, lisibles dans cette définition abrégée. Ces différentes catégories recoupent les champs de pratiques les plus évidents que recouvre la terminologie *jeu* : le sport, le théâtre ou la musique, mais reste bien souvent associée à une période privilégiée, l'enfance. À suivre la galaxie de jeux qualifiés : jeux de société, jeux-vidéo, jeux de rôles, de cartes, d'argent, on est vite convaincu que les jeux sont multiples. La recherche de définition stricte et rigoureuse par des critères univoques et indiscutables qui s'impose à toute étude sérieuse sur le jeu se heurte à la multiplicité de ses formes. La définition est bien souvent complétée par un inventaire presque infini des figures de son actualisation, comme si *le* jeu, au singulier, possédait sa propre force centrifuge qui nous éloignait sans cesse de la notion générique pour nous offrir seulement les apparences multiples et périphériques de ses manifestations. Au premier constat, s'offre l'évidence *des* jeux, au pluriel, non *le* jeu comme principe. Si on considère la dimension mentale de l'activité désignée dans la première définition, le prin-

---

<sup>1</sup> Article *Jeu*, Dictionnaire Le Petit Robert, CD-ROM, 1996.

cipe de jeu n'est pas limité aux jeux, mais à l'œuvre dans de nombreuses situations de la vie courante. Conjuguant hasard et indétermination, comme formes de libertés, mais aussi règles et contraintes, comme formes de limitations, le jeu est le lieu des contraires et produit l'expérience de ces paradoxes. Dans la littérature sur le jeu, deux sortes d'ouvrages se trouvent cités. Certains en font le sujet principal et adoptent une perspective particulière : anthropologie ou sociologie, économie, philosophie, critique littéraire... D'autres rencontrent le concept et l'utilisent plus localement sur un mode opératoire : art, esthétique, herméneutique, psychanalyse... Sujet principal ou simple opérateur, aujourd'hui, le jeu est à la mode... et sans doute depuis quelques siècles déjà. La fréquence et la récurrence du terme et du concept s'imposent. N'en aurait-il pas toujours été ainsi ? Quelles grandes périodes de conceptions successives et différentes ont accompagnées la réflexion sur le ludique ? S'interroger sur la place du jeu impose de cerner ces variations pour préciser la dimension historique du concept.

*Philosophies du jeu, un parcours dans l'histoire*

Le travail analytique rigoureux entrepris récemment par Colas Duflo vise à étudier ces différentes conceptions dans le champ de la philosophie. Une étude historique du concept de jeu a été publiée dans un premier livre intitulé sobrement *Le jeu*<sup>2</sup> et prolongée dans un second ouvrage : *Jouer et philosopher*<sup>3</sup>. Il propose dans ce premier livre un parcours historique des valeurs associées à la notion depuis l'antiquité jusqu'à la pensée de F. Schiller dont nous serions encore les héritiers directs. Cet exposé chronologique sera résumé en premier lieu, il défend l'idée d'une valorisation croissante des considérations portées sur le jeu. Le second aspect de cette recherche, plus programmatique et contemporain, servira de clôture philosophique à notre propre parcours, avant d'en évoquer un autre aspect déterminant, celui de la

---

<sup>2</sup> *Le jeu, de Pascal à Schiller*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997.

<sup>3</sup> *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997. Les deux ouvrages sont issus de la thèse de l'auteur, *Le jeu : une approche philosophique*, soutenue en 1995 à l'Université de Besançon. Numéro national : 1995BESA1025.

psychanalyse, en particulier la précieuse formulation de Donald Winnicott.

*Le jeu*, un titre bref, mais le sous-titre de cet ouvrage de C. Duflo annonce deux ruptures clés de son argumentation en évoquant deux figures de cet essai, *Le jeu: de Pascal à Schiller*. Marqué depuis l'antiquité par une exclusion durable du champ philosophique, le parcours historique proposé par l'auteur, à qui l'on renouvelle la dette dans ce raccourci de quelques pages d'une thèse convaincante, montre le regain d'intérêt décisif à partir du XVII<sup>e</sup> qui aboutit à une réhabilitation complète condensée dans cette formule souvent citée, extraite de la quinzième des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* de F. Schiller : « ... l'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue<sup>4</sup>. »

Si depuis lors, la notion de jeu s'est imposée par son omniprésence dans de nombreux champs du discours, opérant aujourd'hui comme un paradigme répandu, voire un détour théorique quasi obligé exposé au risque de la banalité, il a fallu plusieurs siècles pour dépasser les premières appréciations négatives à son égard et opérer un véritable renversement. Pour Aristote, le jeu n'est en effet que le délassement, la relâche, la détente. Il ne prend sens que par contraste et rupture avec la peine et le labeur<sup>5</sup>. L'opposition nette entre le jeu et le sérieux, celle qui vient à l'esprit spontanément, la définition courante du jeu par sa futilité ainsi marqué négativement, scelle dans l'antiquité l'exclusion philosophique de la notion. La question éthique liée aux gains d'argent ou aux pertes subies par le joueur et les siens assurera un relais critique constant, nourrissant de suspicion la pensée sur le jeu. Jusqu'à la fin du Moyen Âge, cette activité mineure, tolérée et mesurée, selon Thomas d'Aquin, doit rester circonscrite à la frange de l'activité sérieuse. Quoique légitime et motivée, car le délassement est nécessaire à la tâche, elle est encore limitée au temps du repos.

S'éloignant de ces considérations morales, dès le XV<sup>e</sup> siècle les mathé-

<sup>4</sup> Friedrich von Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris, Aubier, 1943, réédition, 1992, p 221.

<sup>5</sup> *Éthique à Nicomaque*, « Du plaisir et du vrai bonheur », X, 6, trad. J. Barthélemy St-Hilaire revue par Alfredo Gomez-Muller, Paris, Librairie Générale Française, 1992, pp. 412-115 et *Politiques*, VIII, 3, 1337 b, Garnier-Flammarion, 1990, pp. 521-522.

maticiens voient dans les jeux, et en particulier les jeux de hasard, l'occasion de déterminer la place du risque et de la chance en termes objectifs et calculables. La nécessité de nouvelles formalisations mathématiques qui justifie l'intérêt de Leibniz pour le jeu comme pur exercice de l'esprit s'exprime en ces termes : « Les hommes ne sont jamais plus ingénieux que dans l'invention des jeux; leur esprit s'y trouve à son aise<sup>6</sup>. » Légitimant l'intérêt savant pour les jeux, l'appréhension scientifique qui mènera aux calculs des probabilités aurait produit là le tournant valorisant le plus important. Mais il faut encore noter que cet intérêt pour le jeu reste indirect. Ainsi Leibniz peut-il souhaiter « qu'on découvre des adresses de jeu en vue de faire progresser l'art d'inventer, et non qu'on le pratique lui-même<sup>7</sup>. » L'activité de jeu proprement dit n'est pas tant l'objet d'une attention positive qu'elle ne suppose une sollicitation particulière de l'intelligence : celle de la stratégie du joueur et son esprit d'anticipation mobilisant le calcul et la combinatoire.

La rencontre entre la spéculation morale, levant les restrictions entretenues depuis l'antiquité et l'inscription nouvelle du jeu dans une épistémologie du calcul appartient singulièrement au pari de Pascal. Le plaisir du jeu figure parmi les moyens d'oublier notre condition de mortels. C'est un des *divertissements* possibles, chacun autant de remèdes à l'ennui, divertissement qui occupe, au contraire, une place centrale de la logique du « jeu suprême<sup>8</sup> » au lieu d'être refusé pour des raisons morales. Car le pari pascalien a pour intention paradoxale de « prouver au libertin que sa propre raison (et même sa raison de joueur) lui enjoint de croire en Dieu<sup>9</sup> ... » Le choix en question, croire ou non en l'existence de Dieu est assimilé à un jeu de probabilités à gain infini et perte nulle, il se substitue à toute argumentation rhétorique qui serait inefficace à fonder une croyance. Utilisant les moyens même de celui qu'il veut convaincre, le joueur, par le raisonnement, le simulacre de jeu s'épuise totalement dans sa finalité. « À l'inverse de tout jeu, c'est la

<sup>6</sup> *Le jeu, de Pascal à Schiller*, idem., p.29, dans une lettre à Rémond de Montmort.

<sup>7</sup> Idem. p. 33, d'après « Note sur certains jeux », in *L'estime des apparences*, textes de Leibniz présentés par Marc Parmentier, Paris, Vrin, 1995, p. 279.

<sup>8</sup> *Idem*, p. 45.

<sup>9</sup> *Idem*, p. 46.

mise et la fin qui comptent<sup>10</sup>. » Issue d'une conjonction entre justification morale et tactique à rebours, la référence au jeu chez Pascal restera sans prolongement.

La place et le sens des articles associés au *Jeu* et à ce champ sémantique dans l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert permettent d'évaluer la perception du jeu à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, C. Duflo en propose une synthèse. Le hasard et surtout l'incertitude qui en résulte y sont des éléments essentiels de l'appréhension du ludique, ils créent les conditions d'une passion du jeu qui combine émotion et plaisir. À travers l'éloge de l'ingéniosité humaine et de la sagacité dont le joueur doit faire preuve<sup>11</sup>, on n'est pas étonné d'y retrouver davantage l'écho de Leibniz que celui de Pascal. Dans ce *siècle du jeu*, une figure incarne à elle seule cette passion dévorante. Plus que le séducteur Casanova, il s'agit de l'autre facette de l'aventurier, Casanova, le joueur malheureux, celui qui « ne pu (se) soustraire à l'empire de la Fortune<sup>12</sup>. » Dans sa longue autobiographie traversée de ses réussites et de ses échecs, il rappelle avoir été le receveur de la loterie de l'École militaire<sup>13</sup> qu'il contribua à établir. Comment expliquer cette passion du jeu, réglementée et combattue grâce à diverses interdictions, mais pratiquée avec plus ou moins de loyauté par des tricheurs professionnels capables de « corriger la fortune<sup>14</sup> » ? Casanova l'affirme : parce que le jeu procure le plaisir immédiat de l'instant et qu'il est toujours une défense efficace contre l'ennui.

#### *Le jeu comme spéculation*

Il faut encore noter l'importance de sa valeur pédagogique au cours de l'éducation développée par Jean-Jacques Rousseau<sup>15</sup> pour marquer une étape dans l'intérêt philosophique croissant porté au jeu. Mais seule l'enfance est la période réservée au bon usage, celui de l'acquisition d'un devenir adulte

---

<sup>10</sup> *Idem*, p. 47.

<sup>11</sup> *Idem*, p. 52, Article « Jouer », VIII, p. 885-888 de l'*Encyclopédie*.

<sup>12</sup> *Idem*, p. 67.

<sup>13</sup> Qui deviendra la loterie royale, *idem*, p.66.

<sup>14</sup> *Idem*, p. 65.

<sup>15</sup> *Idem*, p. 73, en particulier dans *Émile ou de l'éducation*.

grâce aux jeux. Contestant aux jeux dits d'*agrément* toute valeur éducative, appartenant au registre de la sensation, Emmanuel Kant leur concède pourtant une certaine valeur et un rôle positif : l'expression d'une saine vitalité traduisant « un état de perpétuelle alternance entre la crainte et l'espoir<sup>16</sup>. » Mais ce n'est que lorsqu'il fait un usage métaphorique du concept de jeu<sup>17</sup>, décrivant alors une propriété mentale, que son influence sur F. Schiller sera déterminante. Cette dernière étape, décisive dans cette gradation de légitimité pour le concept, et son abstraction, concerne cette fois le libre jeu des facultés de connaître, celles de « l'imagination et de l'entendement dans l'expérience du beau<sup>18</sup>. » La conscience de ce plaisir pris pour la beauté réalise l'unité de l'humain. Cet accord est à la fois source de plaisir individuel et hypothèse de partage avec autrui. Entre la liberté requise par l'imagination et la légalité qu'impose l'entendement, le libre jeu est l'animation réciproque de l'une à l'autre. Par l'équilibre dynamique, la circularité entre liberté et légalité et l'accord qu'il réalise entre les hommes, le jeu des facultés de connaître concilie des tendances opposées et fait « la promotion de l'humanité en l'homme<sup>19</sup>. »

Publiées cinq ans après la troisième critique kantienne, les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* confortent et prolongent l'importance et le déplacement sinon métaphorique au moins son rôle dans la pensée et la réflexion chez E. Kant en les radicalisant. Pour C. Duflo, le jeu y conquiert définitivement la place qui serait encore la sienne aujourd'hui. À l'origine de la réflexion de F. Schiller, il y a le même constat anthropologique de la nature duelle de l'individu, et des tensions qui en résultent. L'homme, intérieurement divisé, est à la fois un être sensible et doué de raison. Dans la description d'une pure anthropologie qui viserait à réaliser l'idéal d'un homme en

---

<sup>16</sup> *Anthropologie d'un point de vue pragmatique*, traduction M. Foucault, Paris Vrin, 1964, p.151, et *Critique de la faculté de juger*, traduction A. Philonenko, Paris Vrin, 1965 p. 158.

<sup>17</sup> Plutôt que de métaphore, C. Duflo parle de *catachrèse*, car s'il y a substitution, il n'y a pas la suppression d'un terme dans le plan figuré, *Le jeu: de Pascal à Schiller*, p. 76.

<sup>18</sup> *Le jeu: de Pascal à Schiller*, p. 85.

<sup>19</sup> *Idem*, p. 88.

harmonie totale, deux forces ou tendances<sup>20</sup> se partagent l'influence : la tendance sensible et la tendance formelle. Pour résoudre l'écueil de toute domination de l'une par l'autre, il faut la médiation d'une troisième force, la tendance au jeu, qui est la combinaison des deux premières. Sur le modèle idéalisé de la « belle humanité grecque<sup>21</sup> », seule la beauté, qui est visée par la tendance au jeu peut l'aider à surmonter cette division fondamentale. Le jeu chez F. Schiller apparaît bien comme une conciliation, mais dans le sens d'une dynamique et d'une harmonie dans la libération des contraintes. Pour conclure, le sens de la formule symétrique de l'homme jouant en se réalisant pourrait être : « Le jeu est signe de l'humanité<sup>22</sup>. »

Ce parcours emprunté, nous a permis de noter les traits essentiels et récurrents de toute réflexion sur le jeu : cette activité entretient une relation paradoxale au temps, elle a un rapport au plaisir, elle procure une intensité liée au hasard et à l'indétermination. Cette habilitation graduelle pour le jeu qui nous mène à l'âge moderne accompagne une nouvelle définition de l'humain par le jeu. On a voulu en donner l'arrière-plan par ce résumé, au-delà d'une formulation lapidaire déclarant l'identité réciproque entre l'homme et le jeu. Cette formule de F. Schiller introduit à une dimension plus récente, et non contradictoire, telle que Johan Huizinga la popularisé. Le principe d'une reprise des systèmes antérieurs, d'une discussion des pertinences retenues semble une récurrence des études sur le jeu. De Leo Frobenius à J. Huizinga, de ce dernier à Roger Caillois, enfin avec Louis-Jean Calvet, ils retiennent les héritages précédents pour les mettre en discussion. La sociologie et l'anthropologie entretiennent des liens étroits avec le jeu comme élément de culture.

#### *Sociétés et jeux, une question de civilisation*

Dans l'ouvrage classique *Homo ludens*<sup>23</sup>, souvent considéré comme fondateur dans la perspective anthropologique, l'historien néerlandais J.

<sup>20</sup> L'auteur propose une traduction plus conforme au texte original, en substituant *tendance* à *instinct* pour le mot *Trieb*. Spiel Trib: *tendance* au jeu et non *instinct* de jeu, p. 96.

<sup>21</sup> *Idem*, p. 100.

<sup>22</sup> *Idem*, p. 114.

<sup>23</sup> Paru aux Pays-Bas en 1938, traduit par Cécilia Serésia, Paris, Gallimard, Essais, 1951, puis collection Tel, n°130.

Huizinga adopte, à la veille de la seconde guerre mondiale, la culture pour mesure. Décliné dans l'esprit de la sentence schillerienne, le titre de l'ouvrage de J. Huizinga annonce d'emblée le caractère large de l'anthropologie ludique qu'il entreprend pour substituer ou compléter la sagesse, qui définirait l'homo sapiens. *Homo ludens*, de *sapiens* à *ludens*, il y a plus qu'une simple homophonie plaisante. L'ampleur des descriptions et des informations qu'il convoque pour justifier les occasions de rapprochements notables entre la civilisation dans son ensemble et le jeu est particulièrement large. On considère parfois qu'il a emprunté cette vue à l'ethnologue et philosophe allemand L. Frobenius, à partir de sa conception lyrique de la vitalité enfantine:

Le jeu de l'enfant représente la source fondamentale qui jaillit des nappes souterraines les plus sacrées et d'où procèdent toute culture, toute grande force créatrice<sup>24</sup>.

Pour J. Huizinga également, la mesure est rien moins que celle de la culture dans son ensemble, concernée presque sans limites, dans le temps et dans l'espace depuis l'antiquité jusqu'à nos jours, de l'Orient à l'Afrique et de l'Inde ancienne à l'Allemagne des années 30... partout et en tous temps, là où il y a, où il y eut, ou devrait y avoir... de la culture. La lecture assez étourdissante de cet *Essai sur la fonction sociale du jeu*<sup>25</sup> vient de l'effet de profusion plus que de la rigueur de la démonstration. Le présupposé initial est de privilégier le caractère de rivalité, l'esprit de compétition et d'assimiler jeu et adversité par une caractéristique dominante, *agonistique*, qu'il nomme, d'après le grec *agon*<sup>26</sup>, la lutte. Pour lui, la vitalité est surtout une rivalité. Autour de cette propriété dont l'équation est : jeu égale joute, lutte ou rivalité, la simple présence d'une tension ou d'un antagonisme attesterait que le jeu en soit le principe actif sous-jacent. Les exemples nombreux ne sont là que pour conforter ce principe central et récurrent. Ils concernent ainsi, presque sans nuance : la juridiction et la guerre, la sagesse et la poésie, l'imagination ou l'art. Cet inventaire qui est celui des principaux chapitres de

<sup>24</sup> Leo Frobenius, *Histoire de la civilisation africaine*, Gallimard, 1932 (tr.1936), cité par Geza de Rohan-Csermak, *Universalis 6.0*, 2000.

<sup>25</sup> Le sous-titre du même ouvrage.

<sup>26</sup> *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 60-62.



l'ouvrage, aboutit à une conclusion qui peut sembler assez nostalgique, on peut aussi en proposer une lecture politique qui traduit plutôt l'inquiétude devant la montée du fascisme. « La *vrai* culture ne peut exister sans une certaine teneur ludique. (...) Le *vrai* jeu exclut toute propagande. Il a sa fin en soi. Son esprit et son climat sont ceux de l'exaltation joyeuse, non de la fièvre hystérique<sup>27</sup>. » Situé dans son contexte, celui des années 30<sup>28</sup>, on pourrait légitimement défendre la valeur politique de cette recherche. Né avec la culture, indissociable de la culture, pour l'auteur, l'affaiblissement *actuel* (cette actualité précède la seconde guerre), l'affaiblissement de l'esprit de jeu dénonce un déclin de la civilisation. Pour étayer son déroulement thématique des divers aspects ludiques de la culture, qui mène à cette issue critique, J. Huizinga propose une définition *idéale* du jeu perçu comme une :

...action ou activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d' "être autrement" que la "vie courante". (...) Cette catégorie du jeu paraissait susceptible d'être comme un des éléments spirituels fondamentaux de la vie<sup>29</sup>.

L'accord du dernier verbe au passé, *paraissait*, résonne comme un avertissement dans le présent inquiétant qui commence alors à témoigner de la perte de la qualité de jeu synonyme de culture et de civilisation. De la définition, on retiendra la forme de critères multiples convergents : activité séparée, autotélique et libre, réglée et joyeuse. La portée de cet ouvrage se mesure à la place que d'autres textes lui accorderont par la suite, elle est importante, même si elle reste discutée et critiquée par de nombreux commenta-

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 337, nous soulignons.

<sup>28</sup> Le livre publié en 1938 est issu d'une conférence datée de 1933. Cela explique le ton engagé et enflammé, plus affirmatif qu'argumentatif dont les critiques s'empareront. Notant l'exclusion de la science et du sport moderne qui ne sont pas les dignes successeurs du jeu archaïque. La préface de l'édition française nous informe de cet aspect intransigeant et engagé, dont la conséquence fut l'exil et l'internement de l'historien suite à l'exclusion d'un lecteur de l'université de Leyde pour propagande antisémite. *Idem.*, op. cit., Préface, p. 7.

<sup>29</sup> *Ibid.* p 58.

teurs pour son ambition très englobante<sup>30</sup>.

*Les jeux, le sacré et les hommes*

En 1958, soit sept ans après sa traduction française, Roger Caillois critique et prolonge cet essai dans un texte qui fait aussi figure de référence, *Les jeux et les hommes*<sup>31</sup>. Les critères, la méthode et l'esprit de cette recherche assument la dette importante et lisible du début à la fin à l'égard de l'essai de J. Huizinga<sup>32</sup> lisible en ces termes : « Le jeu est phénomène total. Il intéresse l'ensemble des activités et des ambitions humaines<sup>33</sup>. » Voilà en quoi son étude peut être fructueuse, conclut R. Caillois à la fin de l'ouvrage, sans doute en réponse à cette question initiale : « Tout serait-il issu du jeu se demande-t-on en refermant *Homo ludens*<sup>34</sup> ? ». Cette affirmation conclusive n'aurait probablement pas été contredite par son inspirateur. En réalité, dans sa définition, il en reprend les critères pour y ajouter surtout l'indétermination de l'issue, l'incertitude, chance ou hasard, qui semble tellement faire défaut à la théorie précédente, ainsi que la gratuité ou l'improductivité et le caractère fictionnel. L'obsession classificatrice et de système mise en œuvre dans *Les jeux et les hommes* passe par l'énoncé de ces critères qui seront organisés en tableaux, couplés par paires et analysés pour leur pertinence.

Cette méthode lui donne la place d'un ouvrage de référence, un *classique* sur le jeu dont la volonté de rigueur doit vaincre la profusion et le désordre apparent, la légèreté du sujet et la multitude des formes ludiques évoquées. R. Caillois traite le jeu avec sérieux en distinguant quatre rubriques : compétition, hasard, simulacre et vertige, auxquelles il attribue une terminologie poétique qui donne parfois un air savant aux amateurs de la classifica-

---

<sup>30</sup> Pour la forme critique, Louis-Jean Calvet, *Les jeux de la société*, Paris, Payot, 1978, p.112-18, 101, 207. Michel Picard, *La lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986, « Mais il persiste à tout mesurer à l'aune de la compétition, afin de justifier un curieux pan-ludisme », p. 14.

<sup>31</sup> Paris, Gallimard, 1958, réédition augmentée en 1967.

<sup>32</sup> *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p 42-44.

<sup>33</sup> *Idem*, p. 337.

<sup>34</sup> *Idem*, p. 125.

tion du jeu selon Caillois : *agôn*, *aléa*, *mimicry* et *ilinx*<sup>35</sup>. Il intègre et croise encore deux notions antagonistes, celles de *paidia* et de *ludus*, deux nouveaux emprunts étymologiques, qui modulent ces quatre catégories en tendances opposées. La première correspond à l'énergie désordonnée de l'enfant turbulent, la *paidia*, l'autre à l'acceptation et l'observation attentive des règles du jeu, le *ludus*. Un tableau récapitulatif permet de s'y retrouver, celui-ci est la version synthétique, limitée à un exemple par croisement, de celui de Caillois, plus complet<sup>36</sup>.

	<i>compétition</i>	<i>hasard</i>	<i>simulacre</i>	<i>vertige</i>
	<b>agôn</b>	<b>aléa</b>	<b>mimicry</b>	<b>ilinx</b>
<b>paidia</b>	luttons	comptine	imitations	manège
<b>ludus</b>	sports	loteries	spectacle	alpinisme

Après avoir critiqué l'hypothèse que le jeu soit issu de pratiques archaïques et rituelles tombées en désuétude<sup>37</sup>, R. Caillois précise son projet, il veut faire une sociologie à partir du jeu<sup>38</sup>. Le système qui commence avec la distinction des quatre rubriques et des deux critères ne s'arrête pas là, puisque le couplage deux à deux de ces tendances révèle, parmi les six couples possibles, deux duos antinomiques, deux simplement contingents et deux réellement productifs. Ainsi les propriétés de la compétition et du vertige se neutralisent, car la fureur ne compose pas avec le jeu réglé tout comme l'alliance du simulacre et de la chance détruit le jeu, car l'addition de la ruse et du déguisement avec le hasard ne mène qu'à la magie. (Disqualifiés sont les couplages *agôn-ilinx* et *aléa-mimicry*)<sup>39</sup>. Par contre le hasard et le vertige coexistent dans la psychologie du joueur, tout comme la compétition et le simulacre font de tout jeu l'occasion d'un spectacle. (*aléa-ilinx* et *agôn-mimicry*)<sup>40</sup>. Voilà deux associations viables, mais les deux conjonctions fondamentales sont les deux dernières. Paradoxales mais productives, telles sont les

<sup>35</sup> Ces termes sont empruntés respectivement au grec (après J. Huizinga), au latin, à l'anglais et encore au grec pour finir.

<sup>36</sup> d'après *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 92.

<sup>37</sup> *Idem*, p. 124-130.

<sup>38</sup> *Idem*, p. 142.

<sup>39</sup> *Idem*, p. 147.

<sup>40</sup> *Idem*, p. 150.

conjonctions de la chance avec la compétition et celle du simulacre et du vertige, (*agôn-aléa* et *mimicry-ilinx*).

La première représente une large part des jeux qui combinent une proportion variable de ces tendances entre adversité réglée et hasard. Au cœur du jeu elles occupent pareillement le « domaine de la règle<sup>41</sup> ». On retiendra de cette alliance l'affirmation décisive :

Le jeu apparaît comme l'image même de la vie, mais comme une image fictive, idéale, ordonnée, séparée, limitée<sup>42</sup>.

Tout aussi fondamentale semble la rencontre du dérèglement mental avec la simulation, confusion de l'extase et du masque, source d'une alliance « si puissante qu'elle appartient naturellement à la sphère du sacré<sup>43</sup> ». La thèse de Caillois tient finalement à une conception du progrès de la civilisation qui fait passer la société primitive du couple *mimicry-ilinx*, celles du masque et de la possession, au jeu complexe et adulte de l'*agon-aléa*, où règnent à la fois le mérite et le hasard de la naissance. Ce progrès de société marquerait le passage salutaire des sociétés primitives à *tohu-bohu* aux sociétés évoluées *de comptabilité*, évolution produite lorsque la culture émerge du chaos originel<sup>44</sup>. Les pratiques chamaniques qui caractérisent cette première période doivent leur existence aux croyances et nous laissent penser qu'en réalité, combinant pantomime et extase lors des séances collectives et rituelles de transes, on est encore assez loin du fait ludique. Au contraire, associée aux formes de loyauté et de convention de la culture qui combinent la régulation et l'imprévu, en particulier celles de la répartition des valeurs, la société se dégage des forces sauvages antérieures. Cet effort nécessite une véritable révolution, qui n'est autre que celle du droit.

Avec ses propres données, on pourrait probablement argumenter contre R. Caillois, et contester l'emploi du terme de *jeu* pour désigner cette période obscure, marquée par l'envoûtement et l'extase primitifs pour lui ré-

---

<sup>41</sup> *Idem*, p. 151.

<sup>42</sup> *Ibidem.*, p. 151.

<sup>43</sup> *Idem*, p. 153.

<sup>44</sup> *Idem*, p. 171-172 et 193.

server le terme à la forme civilisée émergente. On verra combien l'opposition structurale entre jeu et rituel proposée par Claude Lévi-Strauss est à cet égard plus convaincante. Finalement le système proposé par R. Caillois est assez peu praticable, encombré de néologismes qu'il utilise indifféremment avec les quatre notions clés. Il n'est pas impossible de voir là une contagion formelle et structurale de ce texte par le jeu, car rentrer dans cette nomenclature demande d'en accepter les règles, tout comme celle d'un jeu.

### *Une sociologie des jeux*

Pour sa part, dans *Les jeux de la société*, analyse et commentaire sociologique teinté d'anthropologie, de sémiologie ou de linguistique, Louis-Jean Calvet, articule de façon symétrique les jeux et la société<sup>45</sup>. Les types de jeux révèlent autant les traits caractéristiques de l'époque dans laquelle ils prennent place que chaque société n'accepte, ne refuse ou ne modèle les jeux qu'elle contribue à faire exister. L'aller-retour de la méthode, la réciprocité annoncée, apparaissent comme une sorte d'empreinte méthodologique que semble induire généralement les études sur les jeux. Interroger le jeu imposerait-il de faire un usage lisible des libertés de la forme ? Probablement. Tout comme le système complexe de R. Caillois devient en lui-même une forme de jeu, l'organisation du livre de L. J. Calvet obéit à une logique prévisible. Ainsi, du choix de l'abécédaire<sup>46</sup> pour organiser la partie centrale, la plus importante du livre, on retiendra surtout l'intention mimétique, celle qui imite la vie par l'imprévu recherché dans le jeu :

S'il y a une sémiologie, une anthropologie ou une sociologie des jeux dans ces pages, elles se trouvent donc dans le désordre, celui de la vie même, dans ses affleurements de sens, ces clins d'œil sémantiques, qui passent ici par la présence multipliée du roi, dans les cartes ou aux échecs, suivi de sa reine, protégée par les basses cartes ou les pions, présence répétée, permanence par delà les républiques; qui passent ailleurs par le raturage de cette frontière toujours floue, difficile à tracer d'un crayon sûr, entre le sacré et le ludique, dans la poupée africaine ou dans les jeux de dés par exemple. [...]

<sup>45</sup> *Les jeux de la société*, Paris, Payot, 1978.

<sup>46</sup> Une autre hypothèse serait l'emprunt aux *Fragments d'un discours amoureux* publié par Roland Barthes un an auparavant...

Ce livre est à consommer au hasard<sup>47</sup>...

Dans la discussion qui précède cette affirmation, l'auteur critique justement les imprécisions et partis pris linguistiques, qui surdéterminent les classifications précédentes, de J. Huizinga à de R. Caillois, ce dernier étant trop strictement *francophone* dans les conclusions tirées, et l'étendue du champ considéré. Serait-ce là le *radotage*, qu'il fustige pour dénoncer la frontière floue entre le sacré et le ludique, qui vise les deux auteurs que l'on a évoqué précédemment, tous deux victimes de l'illusion d'un jeu au champ sémantique vaste et mal délimité ? Il propose pour sa part de définir le jeu par une activité, celle du joueur, dont la motivation est bien de sortir de l'ennui<sup>48</sup>. On est aussi tenté de convenir avec lui qu'à partir d'une analyse assez exigeante et critique, parmi les quatre tendances de R. Caillois, seules la compétition ou la rivalité, l'*agôn* et le hasard ou l'incertitude, l'*aléa*, ressortissent véritablement du jeu<sup>49</sup>. L'imitation et le vertige étant des propriétés moins spécifiques, et débordant même le cadre ludique. Il y a une autre notion intéressante dans cette analyse, qui est celle de parcours. « L'ensemble des jeux se ramène à quelques principes simples, ici le *hasard* et le *parcours*<sup>50</sup> » propose-t-il pour commenter les similitudes structurelles entre le *sig*, saharien et le *shaturanga*<sup>51</sup> indien où l'on déplace des pions dans une succession réglée. Le parcours emprunte des formes variées, dédale, labyrinthe ou spirale, mais il impose un espace réglé à parcourir. La conclusion synthétique ajoute un troisième terme qui ne nous est pas étranger, la lutte. Ainsi, à l'issue de la recherche, très précisément appuyée sur la description de multiples jeux dans diverses aires géographiques, L. J. Calvet propose-t-il de réduire le système complexe de R. Caillois à trois termes plus praticables, « trois grands principes (...) à l'origine des jeux : JET, AFFRONTLEMENT et PARCOURS<sup>52</sup>. » On doit comprendre que *jet* est ce qui produit le *hasard* dans cette étude inductive qui ramène la multiplicité des formes des jeux pris

<sup>47</sup> *Les jeux de la société, op. cit.*, p. 30.

<sup>48</sup> *Idem.*, p. 215.

<sup>49</sup> *Idem.*, p. 207.

<sup>50</sup> *Idem.*, p. 47.

<sup>51</sup> Ce dernier serait à l'origine des jeux de cartes et du jeu d'échec, p. 135.

<sup>52</sup> *Idem.*, p. 217.

dans leurs usages sociaux à ces trois grands principes transculturels. La convergence commune à R. Caillois est exprimée dans la corrélation, la mise en relation des jeux et de la vie. Elle prend d'autant plus de relief que pour le reste les emprunts y sont limités et questionnés. Les désaccords avec sa classification sont argumentés par des remarques linguistiques qui énoncent les confusions polysémiques du verbe jouer, que seul permet le français, et qui permettent à Caillois d'inclure le jeu de théâtre, de la musique ou le vertige et le sport qui ne sont pas des jeux au sens plus restrictif de L.-J. Calvet. On retiendra donc cette dernière affirmation dans sa généralité et son singulier : « ...le jeu relève d'une forme de traitement de la vie. On a toujours mimé le monde pour mieux le maîtriser<sup>53</sup>... » Cette affirmation aura une incidence dans les comparaisons à venir avec le récit. Mais n'anticipons pas trop, mettons juste en mémoire cette nouvelle insistance à mettre le jeu en relation d'analogie avec la vie.

Moins directement historique ou anthropologique, la sociologie actuelle a recours au même concept de jeu pour définir avec Pierre Bourdieu le sens pratique, ou ce qu'il a appelé l'« habitus » :

*L'habitus est cette sorte de sens pratique de ce qui est à faire dans une situation donnée - ce que l'on appelle en sport, le sens du jeu, art d'anticiper l'avenir du jeu qui est inscrit en pointillé dans l'état présent du jeu<sup>54</sup>.*

L'analyse des motivations de l'artiste, ce qui devient une stratégie, emprunte très directement à la description de la lutte pour établir des critères différentiels entre l'état actuel de l'art dans le champ artistique et son projet d'œuvre, qui tient à son propre sens du jeu, à son *habitus*. Ce champ de forces qui est un champ de luttes, définit l'approche relationnelle, de P. Bourdieu, c'est à dire différentielle, en ce qu'elle prend en compte la capacité de l'œuvre à susciter pour l'auteur et aux yeux du public de la singularité, de la différence. Soit l'écart possible à partir de sa position même. Le champ de

---

<sup>53</sup> *Idem.*, p. 207.

<sup>54</sup> « Le nouveau capital », *Raisons pratiques : Sur la théorie de l'action*, Paris, Seuil, 1994, p 45.

l'art, dans sa relative autonomie se prête à des descriptions de telles forces antagonistes qui déterminent les gestes des acteurs, dans leur prises de positions artistiques successives, qui sont inscrites alors sur une trajectoire. La conscience moderne de l'artiste tient dans la perception individuelle accrue de sa position et de son parcours, c'est son caractère professionnel, qu'il fixe à partir des possibles ouverts par l'œuvre à faire. Telles sont les conditions « pour être dans le jeu<sup>55</sup> ». Cette place non métaphorique du jeu passe par l'importance accordée à la structure mise en action, une structuration dynamique dont le moteur historique est cette lutte pour affirmer l'écart significatif que l'œuvre singulière instaure. Le jeu n'est pas l'objet de l'investigation sociale, mais un outil. S'il s'impose comme un opérateur pour comprendre l'origine de l'évolution historique des formes, sa définition opératoire est claire. Au sens moderne, comme structure, le jeu résulte des libertés laissées par des règles admises initialement.

*Jeu et structure, identité ou implication ?*

Aujourd'hui encore, l'acception sociologique du jeu est marquée, plus ou moins nettement, du courant structuraliste apparu dans l'immédiat après-guerre d'où dérivent l'anthropologie structurale et le projet sémiologique issus de la linguistique. Il faudra aussi tirer les implications de ce lien avec la cybernétique naissante dans le projet porté par les vainqueurs du conflit et l'émergence de cette pensée scientifique issue de l'informatique aux États-Unis<sup>56</sup>. L'étude précédente de R. Caillois datée de 1958 provient directement d'une première note critique publiée dès 1946 et déjà consacrée au livre de J. Huizinga<sup>57</sup>. Ce sont bien les années de l'immédiat après-guerre qui voient cette efflorescence de publications sur le jeu du côté des sciences humaines, linguistique et anthropologie. En 1947, un article du linguiste Émile Benve-

<sup>55</sup> « Pour une sciences des œuvres », *Raisons pratiques*, op. cit. , p. 61.

<sup>56</sup> L'ouvrage de Céline Lafontaine, dont on peut discuter le pessimisme, donne des éléments historiques sérieux pour accréditer ces liens d'ailleurs revendiqués par Roman Jakobson, et en particulier l'invitation faite à R. Jakobson aux conférences de Macy à New-York, voir *L'empire cybernétique*, Paris, Seuil, 2004, pp. 92-97.

<sup>57</sup> « Jeu et sacré », in *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard, 1950, p. 204-218, cité en note par Émile Benveniste, *Homo Ludens* est publié en allemand à Bâle, en 1944.



niste est plus explicitement situé dans ce sens structural et annonce directement son programme : « Le jeu comme structure<sup>58</sup> ». E. Benveniste cite, en note, l'article de R. Caillois dont les conclusions convergent, mais signale aussi l'ouvrage de J. Huizinga, surtout pour s'en éloigner. De fait, son approche est différente. S'il considère le jeu « comme une certaine modalité de toute activité humaine<sup>59</sup> », cette modalité correspond à « toute activité réglée qui a sa fin en elle-même et ne vise pas à une modification utile du réel<sup>60</sup> ». Il cherche à en dégager les éléments structurants pour mieux en définir la fonction. Lorsqu'il s'appuie d'abord sur l'écart essentiel entre le monde « réel » et l'univers ludique, régit par ses propres règles hors de toute finalité pratique, il affirme le lien entre le jeu et la fiction. À partir de la double étymologie latine où le jeu s'origine : *jocus* pour les substantifs jeu, jouet, joueur et *ludus* pour l'adjectif dérivé, ludique, il distingue deux aspects distincts du jeu. Le jeu de mot, la plaisanterie, le propos plaisant caractérisaient le trait d'humour de nature langagière, le *jocus*<sup>61</sup>, ils ont orienté le terme générique *jeu* vers le badinage, la blague, en français. Sa composante *ludus*, déclinée très récemment<sup>62</sup>, se rapportait originellement à la notion d'entraînement, d'exercice, elle porte aujourd'hui encore la marque de l'action. Rapportée au terme jeu, elle a été allégée de son sérieux puisque très tôt dans l'usage des terminologies, la racine *jocus* l'a emporté. En privilégiant l'aspect collectif du jeu et orientant sa recherche vers une organisation logique pour en révéler les structures, E. Benveniste met en relation les pratiques du jeu et celles du sacré, à la fois proches et distinctes, finalement strictement inversées : « Le jeu n'est donc au fond qu'une *opération désacralisante*<sup>63</sup>. » À partir de la définition du sacré, considéré comme « unité consubstantielle du mythe et du rite<sup>64</sup> », qui tient sa puissance dans la « conjonction du mythe qui énonce

<sup>58</sup> *Deucalion, Cahiers de philosophie* 2, Paris, Revue Fontaine, 1947.

<sup>59</sup> « Le jeu comme structure », *op. cit.*, p. 161.

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 161.

<sup>61</sup> Restés présents dans le *joker* du jeu de cartes et le *joke* anglais, la farce.

<sup>62</sup> Le terme *jeu* est attesté en 1080, alors que l'adjectif *ludique* est apparu en 1939. Le Petit Robert, CD-ROM, 1996.

<sup>63</sup> *Idem.*, p. 165.

<sup>64</sup> *Ibidem.*, p. 165.

l'histoire et du rite qui la reproduit<sup>65</sup> », il articule les deux composantes du jeu (*jocus & ludus*) comme deux manifestations partielles du sacré. Accomplir un rite délié de l'histoire mythique qui la fonde c'est sacrifier au *ludus*, dont l'exemple est le jeu de balle auquel on a soustrait le fondement mythique, ici celui de la possession solaire. Alors ce côté *ludus* du jeu, c'est l'action réglée sans l'efficacité pratique, soit un rituel désacralisé. Symétriquement, l'accomplissement narratif partiel et elliptique du sacré, l'évocation du mythe seul, délié du rituel qui l'actualise et lui donne l'efficace au sacré représente la composante *jocique*<sup>66</sup> du jeu. Il s'agit de jeu de paroles dégagées de toute portée réelle. Le *jocus* du jeu, c'est le récit mythique fictionnel, soit une histoire désacralisée.

Les développements symétriques de la construction s'arrêtent là, car aucun exemple ne vient illustrer l'aspect langagier du jeu, et une certaine contradiction vient brouiller la place de cette forme textuelle du jeu-mythe face à la condition initiale d'existence, proche de l'intuition courante et commune du jeu, exposée au début du texte selon laquelle le jeu « doit se réaliser comme *action*, étant la transcription d'un schème donné d'avance et qui existe pour soi jusqu'à sa conclusion<sup>67</sup>. » Ce point de la démonstration marque sans doute les limites de l'explication étymologique orientée par une volonté somme toute mécanique et assez forcée dans la figure duelle et trop parfaitement symétrique : mythe/rite et *jocus/ludus*. Mais laissons provisoirement de côté cet aspect du jeu comme histoire mythique, un premier élément de conclusion du texte de E. Benveniste importe davantage : « Toute manifestation cohérente et réglée de la vie collective et individuelle est transposable en jeu quand on retranche la motivation de raison ou de fait qui lui confère l'efficacité<sup>68</sup>. » La mise à l'écart de l'utile répond à un besoin vital et permanent dans l'évolution de l'homme, pour supporter les déceptions cruelles des apprentissages depuis l'enfance. Aussi, renouant avec une « représentation native des choses qui est d'essence *magique* », le jeu finit-il par

---

<sup>65</sup> *Idem.*, p. 165.

<sup>66</sup> L'auteur propose ce néologisme qualificatif, symétrique du *ludique*, p. 165.

<sup>67</sup> *Idem.*, p. 162, nous soulignons l'importance de l'action.

<sup>68</sup> *Idem.*, p. 166.

prendre une dimension plus large, pour englober toutes celles de la fiction même. Fiction mise en acte sous la forme la plus évidente, des actions *ludiques*, mais aussi de la justice, de la politique ou de la poésie, du culte ou de la guerre, pour peu qu'on les dissocie chacune de leurs finalités propres. Selon toutes ses modalités qui rencontrent la profusion de l'inventaire de l'*Homo ludens* de J. Huizinga, la fonction du jeu selon E. Benveniste est consolatrice. Elle permet « à la conscience de vivre son irréalisation dans un monde qui lui est accordé et dans lequel l'irréalisation est la loi ».

Cette interprétation structurante va à l'encontre de la thèse de J. Huizinga pour qui le jeu a une portée anthropologique vaste et quasi-illimitée. Si E. Benveniste conteste cette thèse d'un *Homo ludens* pour qui toute activité réglée est jeu, il n'en conclut pas moins son étude par le caractère profondément vital de l'activité ludique, qui s'enracine dans l'enfance mais n'est pas réduite aux jeux. Pour conclure, il est difficile de ne pas assimiler jeu et fiction chez E. Benveniste, et on en retiendra une sorte d'équivalence implicite entre action fictive vécue la plus évidente et la plus valorisée, sur le mode du « comme si », et l'action mythique, c'est à dire l'action rapportée comme objet d'un récit fondateur. Le privilège du jeu sur l'imagination, le rêve et l'art avec lesquels il partage une tendance à l'irréalité, est de pouvoir paradoxalement être vécu.

#### *Des jeux en anthropologie*

A ce premier ancrage qui suggère une stricte identité entre jeu et structure, une autre relation, relation d'implication, entre les deux est lisible dans l'œuvre de Claude Lévi-Strauss. Ce dernier n'a pas consacré d'études au jeu, il n'en a pas fait un sujet d'étude, mais des notes fréquentes attestent de l'intérêt qu'il apportait à la notion. Il serait hors de propos de tenter ici une synthèse exhaustive des liens que le jeu suscite dans les recherches de l'anthropologie à partir des textes de cet auteur, mais on peut noter qu'à la consultation de plusieurs d'entre eux, deux occurrences du terme jeu sont récurrentes. Parfois il s'agit très simplement des jeux organisés par les peuples

qu'il étudie, d'autrefois ce sont les analogies structurelles entre des systèmes et nos propres systèmes de jeux. Le jeu y apparaît donc soit comme une activité endogène et collective, soit comme l'usage d'un schème, une propriété extérieure et mentale de description analogique, et en quelque sorte, métaphorique. Elle appartient au structuralisme qui définit des systèmes d'opposition et dont la dynamique demande une activation, par la permutation et la substitution, ce serait là sa forme de *jeu*, une circulation, qui est encore un parcours, un dynamique temporelle. Ces deux niveaux ne sont pas confondus, mais ils participent de façon différente à la compréhension et à la description des sociétés archaïques.

Dans *Les structures élémentaires de la parenté*, la thèse publiée en 1949, les évocations qui concernent le jeu sont présentes dès la préface de la première édition. Elles précisent dans quelles conditions un *jeu* est possible dans cette entreprise de classification et d'analyse des unions préférentielles et prohibées dans les sociétés non occidentales. « Même dans la structure élémentaire la plus stricte, on conserve une certaine liberté de choix, et même dans la structure complexe la plus vague, le choix reste sujet à certaines limitations. »<sup>69</sup> Les restrictions et les préférences des unions obéissent à des règles complexes, variables, mais suffisamment répétées pour donner lieu à des schémas précis dans lesquels l'amplitude et les conditions des degrés de contraintes et de liberté semblent totalement liées. Dans le modèle Crow-Omaha<sup>70</sup>, du nom des tribus indiennes du Brésil, l'explosion combinatoire de tels jeux imposerait à sa représentation graphique un traitement informatique :

Par leur étendue, les ressources combinatoires des systèmes crow-omaha évoquent aussi des jeux compliqués comme les cartes, les dames et les échecs où le nombre des combinaisons possibles, théoriquement fini, reste si élevé qu'à toutes fins utiles et en se plaçant à l'échelle humaine, tout se passe comme s'il était illimité. (...) avec les systèmes crow-omaha, l'histoire s'insinue dans les structures élémentaires, bien que tout s'y passe comme si leur mission était d'annuler ses effets<sup>71</sup>.

<sup>69</sup> *Les structures élémentaires de la parenté*, Paris, PUF, 1949, réédition Mouton & C° et Maison des sciences de l'homme, 1967, p. X.

<sup>70</sup> Cf. schéma, p. 468.

<sup>71</sup> Préface à l'édition de 1966, *op. cit.* p. XXIX.

La modélisation de ces systèmes particuliers se révèle d'une telle complexité qu'elle justifie un appel aux calculs et à la théorie des jeux. Et il s'agit bien de jeux liés à des structures dans l'esprit de C. Lévi-Strauss, pour qui ces systèmes sont intégrés :

dans un corps de règles solidaires qui devraient permettre de faire la théorie de tels jeux. Jusqu'à ce que cette théorie naisse avec l'aide des mathématiciens, sans lesquels rien n'est possible, les études de parentés marqueront le pas<sup>72</sup>.

Ces jeux combinatoires du chercheur, ceux qui relèvent de la méthode et du traitement des données ne sont pas les seuls évoqués, car les jeux sont évoqués au même titre que les rêves ou les mythes dans les coutumes pour comprendre les sociétés humaines<sup>73</sup>. On ne saurait mieux leur donner l'importance qui est la leur pour l'anthropologue, ce sont des jeux observés sur le terrain. Ils permettent de comprendre des manifestations qui à défaut de ces mises en place interprétatives resteraient obscures.

Il explique par exemple sur le modèle des cartes à jouer la symétrie et le fonctionnement symbolique des peintures corporelles des indiens Caduveo<sup>74</sup>. L'interprétation symétrique de cet art graphique, en effet assez proche des figures de nos jeux de cartes, répondrait à une solution plastique et symbolique qui compenserait un défaut dans l'organisation sociale des castes de cette tribu. On retiendra que le jeu sert de moyen comparatif dans cette interprétation. Au-delà de ces jeux spéculatifs, C. Lévi-Strauss ne méconnaît pas les situations les plus ordinaires, celles des jeux qui ont cours et témoignent de l'activité même des tribus qu'il étudie.

Une remarque curieuse prend une force particulière, dans le concert généralisé du lien qui semble indéfectible entre l'enfance et le jeu, là où sans contestation s'originent des constructions imaginaires. À contrario:

Les petits Nambikwara ignorent les jeux. (...) Mais les uns et les autres prennent très rapidement conscience du problème fondamental et parfois tragique de la vie Nambikwara, celui de la nourriture, et du rôle actif qu'on

<sup>72</sup> *Idem.*, p. XXX.

<sup>73</sup> *Tristes tropiques*, Paris, Plon, 1955, pp. 205.

<sup>74</sup> *Ibidem.*, pp. 205-227.

attend d'eux. Ils collaborent aux expéditions de cueillette et de ramassage avec enthousiasme<sup>75</sup>.

Cette corrélation entre la situation de survie, situation concrète liée au particulier dénuement de ces indiens d'Amazonie, qui met en situation fragile la vie des individus et du groupe et l'absence de jeu divertissant, y compris dans l'enfance, est remarquable. Ainsi, la situation de jeu suppose une disponibilité pratique, une forme de liberté initiale, qui fait défaut ici.

Jeux encore, pour finir ce parcours, en compagnie de C. Lévi-Strauss, dans les dernières pages de l'article inaugural de *La pensée sauvage*, intitulé « la science du concret ». Le jeu s'impose comme la médiation entre la description de la structure et une dimension temporelle de l'événement. Le jeu marque d'entrée le terme de bricolage qui a rendu ce texte célèbre et souvent commenté. En un sens ancien il se réfère au jeu, nous dit l'auteur : « il s'applique au jeu de balle et de billard<sup>76</sup>. » La comparaison entretient un parallèle entre le bricoleur et l'ingénieur et le jeu et le rituel dans leur relation inverse à l'événement. Ici, il s'agit de produire l'événement par le jeu dont les règles sont la structure, tandis que le rituel s'empare au cours d'un événement d'éléments pour redistribuer les rôles et les valeurs. C. Lévi-Strauss nous parle des cérémonies rituelles lors d'adoptions ou de funérailles :

...le jeu produit des événements à partir d'une structure, on comprend donc que les jeux de compétition prospèrent dans nos sociétés industrielles, tandis que les rites et les mythes, à la manière du bricolage (que ces mêmes sociétés industrielles ne tolèrent plus, sinon comme "hobby" ou passe-temps), décomposent et recomposent des ensembles événementiels (sur le plan psychique, socio-historique ou technique) et s'en servent comme autant de pièces indestructibles, en vue d'arrangements structuraux tenant alternativement lieu de fins et de moyens<sup>77</sup>.

De E. Benveniste à C. Lévi-Strauss, le jeu et la structure semblent bien entretenir une relation de solidarité indissociable à travers la notion de temps. Ces pages ont aussi inspiré une comparaison qui peut encore nous retenir, entre l'écrivain et le critique. Gérard Genette proposait de substituer

---

<sup>75</sup> *Idem.*, p. 333.

<sup>76</sup> *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, p. 30.

<sup>77</sup> *Idem.*, p. 49.

terme à terme les figures de l'ingénieur et du bricoleur, l'homme de la science et celui des récits et des mythes dans la comparaison de C. Lévi-Strauss avec l'écrivain, le romancier et le critique littéraire. Ce dernier étant appelé comme le bricoleur à travailler à partir d'une œuvre déstructurée pour la reconstruire différemment dans son texte critique qu'il appelle à devenir une autre œuvre, l'œuvre critique. Le commentaire le plus déstabilisant produit sur le texte de C. Lévi-Strauss est sans doute celui de Jacques Derrida. Dans un article intitulé « La structure, le signe et le jeu » il fait l'éloge de l'emploi du concept de jeu, diffus et récurrent chez l'ethnologue à partir de ce dernier article comparant le bricoleur et la fabrication des mythes. Le renversement de J. Derrida porte à son comble le système quand il produit une sorte d'implosion des distinctions établies entre ces rôles avec cette proposition : « Il y a tout à parier que l'ingénieur est un mythe produit pas le bricoleur<sup>78</sup> ». Toutes différences s'effacent alors, mais la justification à cette nouvelle donne, il la trouve chez C. Lévi-Strauss lui-même, c'est l'absence de centre, que produit le jeu et la possibilité d'un retournement infini des mythes. Illustré dans *Le Cru et le Cuit* que cite longuement J. Derrida. Retenons en quelques phrases:

Il n'existe pas de terme véritable à l'analyse mythique, pas d'unité secrète qu'on puisse tenir à bout du travail de décomposition. Les thèmes se dédoublent à l'infini. (...) Ainsi ce livre sur les mythes est-il, à sa façon un mythe<sup>79</sup>.

C'est l'absence de centre qui est à l'origine du mouvement possible du jeu dans lequel peuvent avoir lieu « les substitutions infinies dans un ensemble fini<sup>80</sup>. » Le dernier écho si puissant de la question du jeu posée par l'ethnologie, on le trouve évoqué par C. Duflo, dans un développement consacré à la productivité de la structure du jeu. Il nous rappelle que C. Lévi-Strauss citant von Neumann et Morgenstern, les auteurs de la théorie des jeux<sup>81</sup>, il

---

<sup>78</sup> *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967. p. 418.

<sup>79</sup> Lévi-Strauss, cité par J. Derrida, *op. cit.*, p. 420.

<sup>80</sup> *Idem.*, p. 423.

<sup>81</sup> Coauteurs en 1944 d'un ouvrage qui aura une influence déterminante dans un domaine de l'économie: *Theory of Games and Economic Behaviour*, Princeton, Princeton University press. Voir les commentaires de C. Duflo, *Jeu et philosophie, op. cit.*, pp. 111. Pour une approche de ces notions: *La théorie de jeux*, Gaël Giraud, Paris, Flammarion, 2000.

précise encore une fois l'importance du facteur temps, absent de la structure et dont le jeu est comme l'activateur indispensable à son actualisation : « ...la nature des joueurs est indifférente, ce qui compte étant seulement de savoir quand un joueur peut choisir, et quand il ne le peut pas<sup>82</sup> ». Cette alternative radicale engage en effet la structure à se projeter dans le temps, et c'est la règle qui intervient à ce niveau à partir du désir initial du joueur, désir toujours supposé traduit par son engagement premier dans le jeu.

À travers ces perspectives théoriques sur le jeu, on s'est gardé des plus fastidieux moments à commenter des listes et variations de pratiques ludiques parfois rencontrées, dans *Le jeu et l'enfant* de Jean Château<sup>83</sup> par exemple que critique sur certains points R. Caillois, en particulier le manque de prise en compte des jeux de hasard. On a tenté d'extraire les points déterminants des analyses, mais on peut se demander si la substitution de ces inventaires de jeux, par celui qui est en place selon des oppositions et des polémiques successives, dans une chronologie de conceptions n'en devient pas elle-même épuisante. Le jeu se prête, par nature semble-t-il, à modifier la forme même de l'écriture et la reprise des modèles passés semble incontournable. Il faudrait chercher une formule plus synthétique, plus ramassée. Celle de C. Duflo à qui l'on doit sans doute une part de la richesse sinon la profusion du parcours précédent s'impose maintenant. Il commence aussi par établir une critique de différents systèmes antérieurs. En accord avec L.-J. Calvet, la pertinence de l'*imitation* et du *vertige* de Caillois<sup>84</sup> est contestée. Le premier terme ressemble davantage à une règle plus qu'à un principe de jeu, quant au *vertige*, nous sommes tous d'accord pour lui attribuer parfois le jeu comme origine mais il n'est pas en lui-même un principe de jeu. Marqué des philosophies kantienne et schillerienne, C. Duflo propose cette for-

---

<sup>82</sup> Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958, p. 329, cité par C. Duflo, *op. cit.*, p. 110 On note son objection à l'utiliser au sens ludique, puisque l'adhésion à la vie économique n'est pas librement consentie, p. 38.

<sup>83</sup> *Le jeu de l'enfant: après trois ans, sa nature, sa discipline*, Paris, Vrin, 1946, Tables de classifications : p. 387-388 & 392. Par contre les inventaires des « Relevés des jeux pratiqués à l'école de Torsac en 1942 » recèlent une indéniable dimension littéraire, au sens *conditionnel*, pp. 334-337.

<sup>84</sup> Mimicry et ilinx.



mule ramassée : « Le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité<sup>85</sup>. » Elle est éclairante par l'insistance nouvelle qui tient à la réciprocité. Le sens commun attribue à la règle des propriétés limitatives, la nouveauté c'est de proposer aussi la réciproque dans cette définition du jeu. Le jeu ne vit que des contraintes qui en règlent les libertés. La liberté *dans* une légalité, n'est pas très surprenante, c'est le *par* sur lequel insiste l'auteur qui est l'enjeu de sa définition, en éclairant la fonction de la règle dont les propriétés sont productives et non uniquement restrictives ou d'interdiction. Car la règle, « sa fonction est toute autre : elle est au contraire de produire des possibilités d'actions, de décision, de choix<sup>86</sup>. » Cette définition va même produire un néologisme en forme de mot-valise, dédié à Lewis Carroll, on ne pouvait rêver plus condensé après les longs commentaires sur le jeu et son histoire. Pour ce mixte de libertés et de légalités qui caractérisent les libertés ludiques, il en propose le terme raccourci de *légaliberté*<sup>87</sup>. Assorti encore d'une précaution pour éviter la tendance au débordement que semble appeler le jeu, tel qu'on l'a constaté dans certaines approches. Il ajoute en annexe : « Il faut dire qu'il y a jeu quand la règle est première. » Cette précaution vise à éliminer toutes les situations qui comportent des éléments de légalité sans que ceux-ci s'imposent en premier lieu. Salutaire restriction. Là encore, par cohérence, C. Duflo applique son propos à la démonstration et nous propose à un niveau supérieur la règle des règles. Pour que le concept jeu produise, il faut le limiter.

Cette proposition simple et concise mais ingénieuse convient bien à la suite de notre recherche où le jeu peut rencontrer l'art. Ce n'était pas la préoccupation de C. Duflo. En tout cas pas dans l'immédiat, car les dernières pages nous en assurent, toutes ses recherches ne sont orientées que dans cette direction à venir dont cet essai est le préalable philosophique. Il souhaite donc partir de cet acquis pour penser dorénavant le jeu en terme de li-

<sup>85</sup> *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, 1997, p. 57. Lorsque Kant définit la finalité esthétique comme « la légalité de la faculté de juger en sa liberté », *Critique de la faculté de juger*, op. cit. p.107. Le parallèle entre juger et jouer chez E. Kant, C. Duflo ne le méconnaît pas, il y répond par ce terme nouveau. Cf. p. 81.

<sup>86</sup> *Idem.*, p. 61.

<sup>87</sup> *Idem.*, p. 80.

berté paradoxale, liberté ludique, *légaliberté* donc.

La formulation de Hans-Georg Gadamer attribue justement au jeu l'essentiel de sa démonstration. On va le suivre dans cette explication même si l'ontologie qu'il recherche n'est pas nécessairement ce que l'on retiendra pour notre propos.

*Jeu et philosophie aujourd'hui : l'art en écho.*

La question de l'art a rencontré rapidement celle du jeu par l'analogie avec l'irréel produit par le joueur, évoqué par E. Benveniste<sup>88</sup>. De même dans l'anthropologie subjective chez E. Kant ou la synthèse esthétique de F. Schiller, le jeu concerne toujours des propriétés mentales et le libre jeu des facultés de la connaissance est bien celui d'une condition distinctive entre beaux-arts et arts d'agrément. Il faut à nouveau insister sur cette distinction entre le singulier et le pluriel dans la théorie kantienne. Tous les jeux ne sont considérés que comme des arts d'agrément<sup>89</sup>, alors que « l'imagination dans son libre jeu avec les idées<sup>90</sup> », le jeu au singulier, concerne les arts plastiques<sup>91</sup> et la peinture.

Aujourd'hui, sans doute est-ce un effet plus ou moins direct de la méthode structuraliste, il y a moins de précautions initiales à envisager les liens très directs qui unissent l'art et le jeu. L'évocation récente du système de l'art comme modèle du jeu de société par Anne Cauquelin<sup>92</sup> s'inspire davantage d'une sociologie et d'approches cognitives de l'art. Tandis que ces liens entre « participation ludique et créativité »<sup>93</sup> dans l'étude de Frank Popper associent de nouvelles productions artistiques à la pratique de jeux. Ils restent très marqués par l'utopie des années 60/70, qui vise à une intensification souvent difficile de la participation du spectateur. À partir du constat

---

<sup>88</sup> Cf. supra., p. 242.

<sup>89</sup> *Critique de la faculté de juger*, op. cit., p. 137.

<sup>90</sup> *Idem.*, op. cit. p. 152.

<sup>91</sup> C'est à dire sculpture et architecture, *Idem.*, op. cit., p. 150.

<sup>92</sup> *Petit traité d'art contemporain*, Paris, Le Seuil, 1996, en particulier toute la première partie, pp. 23-71.

<sup>93</sup> *Art, action et participation : l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, 1980, chapitre IX, pp. 193-223.

désabusé de Joël Stein, un des membres actifs du GRAV<sup>94</sup>, on comprend que la question de la déception soit au cœur de ces analyses : « Les gens refusent de participer<sup>95</sup> » nous confie-t-il. La nouveauté radicale d'inscrire l'action du spectateur après des siècles d'interdits muséaux et de distance respectueuse fut laborieusement franchie. Mais aujourd'hui, on peut le mesurer lors des rétrospectives de cette période historique<sup>96</sup>, les inhibitions des nouvelles générations de spectateurs dans les expositions sont véritablement tombées, et l'exigence esthétique nouvelle revient à évaluer l'intérêt esthétique de ces actions au-delà d'une transgression qui n'a plus cours.

Plus récemment, le jeu est aussi premier dans la mise en paradigme proposée par Jacques Rancière, comme une des « quatre figures majeures de l'exposition contemporaine<sup>97</sup> ». Cette forme de déplacement opérée par le jeu serait issue de la critique des médias façon *pop* dont l'humour déplace l'art critique, devenu trop frontal ou trop sérieux au profit de déplacements plus ludiques et plus subtils. Mais contre cette vision désenchantée du jeu, il se réfère justement à F. Schiller pour revitaliser cette notion essentielle qui ouvre véritablement dans l'histoire ce qu'il appelle « le régime esthétique de l'art<sup>98</sup>. » La récurrence du terme jeu témoigne de l'affinité élective insistante entre le jeu et l'art depuis E. Kant et surtout F. Schiller. Comme on le voit, les occasions ne manquent pas de vérifier cette proximité qui résulte de la nouvelle légitimité acquise par le jeu dans son rapport à l'art. Elle est marquée alors par un aspect psychologique et spéculatif.

Ces orientations psychologiques et subjectives sont au contraire tenues à l'écart de la théorie de l'art et de la place donnée au jeu chez H.-G. Gadamer dans *Vérité et méthode*<sup>99</sup>. Pour lui, le jeu est un opérateur détermi-

<sup>94</sup> Groupe de Recherche d'Art Visuel de Paris. *Le labyrinthe 1963-200/2001*, du GRAV comporte des œuvres de son *chef de file*, Julio Le Parc, de François Morellet, de Joël Stein, de Yvaral et de Horacio Garcia-Rossi.

<sup>95</sup> *Art, action et participation*, op. cit., p. 214.

<sup>96</sup> L'exposition *L'œil moteur: art optique et cinétique* au Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, en été 2005.

<sup>97</sup> Avec « l'inventaire, la rencontre et le mystère », dans *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004, p. 74.

<sup>98</sup> *Malaise dans l'esthétique*, op. cit., p. 44.

<sup>99</sup> *Vérité et méthode*, Paris, Seuil, 1996.

nant vers une explication de l'œuvre d'art, pour en fonder sa dimension ontologique. Il déduit des nombreux usages du terme que l'idée d'un « mouvement de va-et-vient est si manifestement central pour la définition essentielle du *jeu*, qu'il est indifférent de savoir quelle personne ou quelle chose l'exécute<sup>100</sup>. » Ce qui élude la nécessité de considérer le joueur lui-même ou en limite la portée des actions, puisque « "*jouer*", *c'est toujours, "être-joué"* ». Minorant avec insistance la place du joueur, sa psychologie, son expérience, H.-G. Gadamer réintroduit une figure souvent secondaire, considérée comme facultative voire oubliée, celle de spectateur du jeu :

En fait, c'est celui qui ne participe pas au jeu et se contente de regarder qui fait du jeu l'expérience la plus authentique: c'est à lui que le jeu se représente tel qu'on l'"entend". En lui le jeu s'élève pour ainsi dire à son idéalité<sup>101</sup>. (...)

Le spectateur est un facteur essentiel du jeu lui-même que nous appelons esthétique.<sup>102</sup>

Être spectateur est donc un mode authentique de participation<sup>103</sup>.

Le cadre de sa réflexion est celui des conditions dans lesquelles le jeu n'est pas réduit à une activité mais est aussi représentation<sup>104</sup>. Pour le spectateur, il est indifférent « que la scène tragique ou comique, qui se joue devant nous, se déroule sur les planches ou dans la vie<sup>105</sup> ». L'œuvre accomplit la métamorphose du monde dans lequel nous vivons, par la réalité du jeu qui n'est autre que celle de l'art. La représentation permet la re-connaissance qui est la joie de la connaissance, même sa « fonction éminente<sup>106</sup> », produit de l'imitation. Il affirme que l'essence de l'art et celle du jeu sont identiques, celle de l'autoreprésentation<sup>107</sup>. Ce qui justifie une réévaluation de l'importance de la *mimèsis*. L'apport nécessaire de la notion de jeu complète l'insuffisance de la seule conscience esthétique et permet une définition ontologique de l'œuvre d'art comme représentation par la conduite esthétique.

<sup>100</sup> *Vérité et méthode, op cit.* p. 121.

<sup>101</sup> *Idem.*, p. 127.

<sup>102</sup> *Idem.*, p. 146.

<sup>103</sup> *Idem.*, p. 142.

<sup>104</sup> « Darstellung », à comprendre comme (re)-présentation, selon la note du traducteur p. 120.

<sup>105</sup> *Idem.* p. 135.

<sup>106</sup> *Idem.* p. 133.

<sup>107</sup> *Idem.* p. 133.

Ainsi, selon H.-G. Gadamer, « ...l'être de l'œuvre d'art est le jeu qui ne s'accomplit que dans l'accueil que lui réserve le spectateur<sup>108</sup>... » Cette place déterminante de l'*effet produit sur le spectateur* par la tragédie est bien sûr en lien direct avec la définition du tragique dans *La Poétique*<sup>109</sup> d'Aristote. Dans ce cadre, représenter le tragique pour l'accepter est le phénomène esthétique fondamental par le phénomène de la catharsis<sup>110</sup>. Acceptation du spectateur qui est de ne pas reculer devant la « disproportion et la grandeur terrible des suites d'une action coupable<sup>111</sup>. »

La représentation de l'œuvre trouve ses formes essentielles dans la mise en scène théâtrale et tragique, c'est son « jeu », comme le sont la diction pour la poésie et l'exécution pour la musique, mais comment établir celle des œuvres plastiques et de l'architecture ? La proposition de H.-G. Gadamer est la suivante. L'image est représentation de son modèle, dont la connaissance préalable est supposée connue, tout comme « le monument doit rappeler, en quelque sorte sa présence potentielle<sup>112</sup> ». L'architecture a un rôle ultime et privilégié, elle complète et achève le système en englobant théâtre, musique et image comme leur lieu de représentation :

En embrassant l'ensemble des arts, elle fait partout valoir son point de vue qui lui est propre. Ce point de vue est celui de la *décoration*<sup>113</sup>.

Cette affirmation étrange peut être comprise par la double médiation qu'opèrent aussi bien l'ornement dans l'édifice que l'urbanisme dans la ville, susciter l'attention esthétique et ne pas l'épuiser pour la relancer dans un ensemble plus large, celui de leur propre environnement. Ce milieu est indifféremment selon son échelle, ville ou bâtiment, le cadre de vie des hommes. Enfin la notion de représentation, dont on rappelle qu'elle doit sa définition

---

<sup>108</sup> *Idem.* p. 183.

<sup>109</sup> *La Poétique*, 1453 a29, *op. cit.*, p.104. Cité par H.-G. Gadamer, *Vérité et méthode*, *op. cit.* p. 147.

<sup>110</sup> Voir sur ce point la discussion de Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot, *La poétique*, Paris, Le Seuil, 1980, pp.188-193.

<sup>111</sup> *Vérité et méthode*, *op. cit.* p. 150.

<sup>112</sup> *Idem.*, p. 167.

<sup>113</sup> *Idem.*, p. 176. Sur ce point une convergence surprenante avec E. Kant apparaît: « Je rangerais encore dans la peinture au sens large la décoration... » *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, p.151.

à celle du « jeu pris dans son sens universel<sup>114</sup> », concerne aussi la littérature à travers l'acte de la lecture. Dans cette direction, le jeu a servi souvent de mesure. Pour les mêmes raisons qui le font actualiser les structures de l'anthropologie, c'est un modèle qui convient aussi à l'approche structuraliste des études littéraires. On se propose d'en évoquer quelques aspects, à partir de textes de U. Eco, R. Barthes et Michel Picard.

### *La littérature et le jeu*

Tout au long de son essai *Lector in fabula*<sup>115</sup>, U. Eco s'engage dans cette voie analogique. Pour lui le jeu a une forte valeur heuristique dans la description du phénomène interprétatif du texte narratif. La lecture est comme un jeu. Elle suppose un lecteur coopératif suffisamment compétent possédant les éléments sémantiques disponibles d'un monde possible, susceptibles d'être actualisés et réactualisés au fur et à mesure de l'avancée de la lecture. Le lecteur possédant ces compétences, soit l'*encyclopédie* interprétative suffisante, est dit Lecteur Modèle. Cette dynamique est faite d'un réglage en *temps réel*, au cours de la lecture à partir des hypothèses interprétatives. Son approche est dynamique. Elle met en œuvre des procédures réglées, qui relèvent de la responsabilité du lecteur mais sont prévues, au moins partiellement et dans leur principe sinon dans tous leurs effets, par le travail de l'écrivain. Suivant U. Eco, les formes de son argumentation varient parfois, la plus largement exploitée est celle du jeu d'échecs, mais ce n'est pas la seule. Tantôt «...utilisé en toute liberté comme un jeu de tarots. », tantôt dans la situation d'apprentissage des échecs, il propose le jeu suivant:

Admettons qu'une narration soit équivalente à un manuel d'échecs destiné aux joueurs qui veulent se perfectionner. (...) Que fait le lecteur ? Il a à sa disposition (...) un ensemble de possibilités permises par la structure de l'encyclopédie des échecs, c'est sur cette base que le lecteur s'apprête à proposer sa solution<sup>116</sup>.

---

<sup>114</sup> *Idem.*, p. 178.

<sup>115</sup> *Lector in fabula: Le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset & Fasquelle, 1985, traduction Myriem Bouzaher, p. 7.

<sup>116</sup> *Idem.*, p. 147.

U. Eco nous propose malicieusement un comparaison dans laquelle l'image du jeu est indirecte, elle passe par l'intermédiaire d'une méthode, qui ménage un auteur extérieur, un conseiller, dans la comparaison et évite la métaphore directe et substitutive du jeu au récit au profit du manuel de jeu. Pour U. Eco, la lecture n'est pas un jeu, le jeu permet de comprendre le mécanisme de la lecture, c'est la médiation indirecte par les règles du manuel qui fait sens. Plus malicieux encore, lorsqu'il cite un texte en exemple, pour mettre sa méthode à l'épreuve, il ne cite pas un texte narratif adapté à son projet tel qu'il le laisse entendre dans les pages d'expositions, mais un texte philosophique. Ce texte célèbre de Ludwig Wittgenstein sur les ressemblances de familles, justement est établi à partir de l'observation des traits communs à des jeux:

Considère par exemple les processus que nous appelons "jeux", Je veux dire jeux d'échecs, jeux de cartes, jeux de ballons, courses sportives et ainsi de suite. Qu'y a-t-il de commun à tous ces jeux<sup>117</sup> ?

Là, U. Eco dépasse le simple théoricien-didactique pour jouer littéralement avec le lecteur sans l'annoncer directement, car il met en abîme la lecture du lecteur, cet « opérateur cartésien orthogonal<sup>118</sup> » qu'il décrit une page auparavant. Il fait semblant de choisir n'importe quel texte dont il se garde bien d'évoquer le contenu dans son commentaire. Il élude de parler des ressemblances des jeux d'échecs et des autres jeux qui sont également son modèle de référence, pour réduire ce texte à un « *style philosophique* », alors qu'il s'inspire visiblement de ce que le texte dit. La finesse de U. Eco est ici de mettre en œuvre les limites de son propre argumentaire, et de jouer sur la rigueur, ou le sérieux de son lecteur. De la sorte, il étend alors son propos à tout texte narratif ou non. Il nous avait pourtant prévenu dès le troisième chapitre :

*Un texte est un produit dont le sort interprétatif doit faire partie de son propre mécanisme génératif; générer un texte signifie mettre en œuvre une stratégie dont font partie les prévisions des mouvements de l'autre*

<sup>117</sup> *Idem.*, p. 76. § 66, *Investigations philosophiques in Tractacus logico-philosophicus*, Paris, Gallimard Tel, n°109, 1961, p. 147.

<sup>118</sup> *Idem.*, p. 75.

comme dans toute stratégie. Dans la stratégie militaire (ou dans celle des échecs, disons dans toute stratégie de jeu), le stratège se dessine un modèle d'adversaire<sup>119</sup>.

U. Eco est beau joueur, il nous donne les éléments, indirectement il est vrai, pour jouer avec lui, à malin malin et demi. La situation de lecture, narrative au sens étendu<sup>120</sup>, impose une stratégie ludique, dans sa forme agonistique de rivalité.

Si le jeu est fondamentalement associé à la démarche structuraliste, qui trouve dans les deux temps de l'analyse tout d'abord, ensuite dans la combinaison ses deux étapes de travail, dans le parcours de R. Barthes, cette présence du jeu n'en est pas restée attachée à cette seule période. Chez cet auteur, le jeu est omniprésent dans les considérations sur le texte. De la lecture, à l'écriture en rejoignant la critique, ou même la relecture. Peut être ces tâches d'ailleurs se ressemblent-elles par ce point commun qui détermine chez R. Barthes tout simplement le sujet, dans sa volonté de distance, d'absence ou de personnage de fiction romanesque comme il l'a écrit en épigraphe de son *autobiographie/auto-portrait*<sup>121</sup>. Tout comme U. Eco, mais sans la notion didactique et théorique bien présente dans l'essai que l'on vient de détailler. Dans *S/Z* par exemple, qui relève d'une démarche plus générative, davantage une lecture écrite que strictement structuraliste, le jeu reste un élément déterminant<sup>122</sup>. Tel est dans ce texte le statut de la relecture : « elle n'est plus consommation, mais jeu (ce jeu qui est le retour du différent)<sup>123</sup> ». Ou bien la lecture elle-même « la plus subjective qu'on puisse imaginer n'est jamais qu'un jeu mené à partir de certaines règles<sup>124</sup> ». Lorsque ce jeu prend un nom enfantin, qu'il devient « tourniquet incessant » entre les mots et la littérature, on est autorisé par les libertés ainsi octroyées au lecteur et à ses signifiants libé-

<sup>119</sup> *Idem.*, p. 65.

<sup>120</sup> C'est la condition d'un devenir narratif total qu'annonce U. Eco: « ...il est possible d'élargir le texte non narratif pour le transformer en texte narratif, tout simplement en actualisant certaines des possibilités qu'il contient déjà. » *Lector in fabula*, op. cit. p. 90.

<sup>121</sup> *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris, Ed Seuil, 1975.

<sup>122</sup> *S/Z*, Paris, Le Seuil, 1970.

<sup>123</sup> *Idem.* p. 23.

<sup>124</sup> « Écrire la lecture », *Le bruissement de la langue*, Essais critiques IV, Paris, Le Seuil, 1984, p. 35.



rés à y voir non seulement la métaphore convoquée, mais la métaphore exhibée comme la mise en question dans ce *tourniquet*, terme assez incongru. Convoquer le jeu permet de tenir à distance la tradition de l'interprétation herméneutique, celle qui résulte d'une opération savante, et produit un dévoilement du sens profond et caché du texte, sens qui signe l'érudition et désigne l'autorité. Tradition refusée qui s'appliquait surtout à la lecture des textes philosophiques et religieux. « De l'œuvre au texte<sup>125</sup> », il faudrait citer entièrement ces pages traversées par la question du jeu. Porté par cette pratique de la lecture qui est aussi une théorie du Texte, avec ses multiples facettes, son pluriel, sans limitations qu'évoque souvent R. Barthes, il ne peut finalement que faire coïncider la lecture avec une pratique de l'écriture. Le sens du jeu de la critique est à nouveau inscrit dans une traversée métaphorique, celle de l'ajustement mécanique opérée par l'artisan, pour cette fois en refuser le sens *ludique*<sup>126</sup>, « ...éprouvant la jointure, mais aussi en les laissant jouer ». Pour finir, c'est la condition d'une expérience esthétique qui est posée avec le jeu. La métaphore se spatialise en se transformant en lieu privilégié de l'appréciation, dans ses libertés et contraintes comme la psychanalyse le décrit en espace vital; « L'espace: la possibilité d'une dialectique du désir, d'une *imprévision* de la jouissance : que les jeux ne soient pas faits, qu'il y ait un jeu<sup>127</sup>. » C'est le refus d'un certain déterminisme qui compte là pour garantir une liberté. Le jeu pour R. Barthes n'est pas une méthode d'analyse, non plus qu'une méthode descriptive, c'est une condition de travail. La lecture et l'écriture ne sont pour lui pas différenciées, elles s'échangent dans une esthétique, un plaisir du texte qui est un plaisir du jeu.

L'entreprise de Michel Picard vise à prolonger cette réflexion en partant du constat que la relation entre la lecture et le jeu, si elle est évoquée, n'est jamais véritablement « exploitée<sup>128</sup> ». Dans les premières pages de son ouvrage, *La lecture comme jeu*, il cite justement *Le plaisir du texte*, d'où est

---

<sup>125</sup> *Idem.*, pp. 71-80.

<sup>126</sup> *Essais critiques*, op. cit. p. 281.

<sup>127</sup> *Le plaisir du texte*, Paris, Le Seuil, 1973, p. 11.

<sup>128</sup> *La lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986, p. 11.

extraite la dernière citation de R. Barthes, comme exemple parmi les tentatives incomplètes, ou non assumées. Il s'agit en réalité de deux questions différentes, mais c'est son point de départ. Il veut justement, tout au contraire, accorder la lecture et le jeu. Le titre en donne le programme, par une simple équivalence : *comme*. La lecture *comme* jeu. Ce n'est pas seulement un défi démonstratif mais la question est aussi esthétique, puisqu'il s'agira de montrer « que la lecture est bien fondamentalement, un jeu, et, à partir d'un certain degré, un art. »<sup>129</sup> Il s'agit donc de définir la lecture littéraire par le jeu, qui est pris dans son sens sérieux. M. Picard fait usage d'une bibliographie classique sur le jeu, et croise à peu près ceux qu'on a déjà rencontré, J. Château, J. Huizinga, R. Caillois... Qu'il ne cite L.-J. Calvet qu'en marge<sup>130</sup>, montre sans doute la distance qu'il prend avec une sociologie du jeu, mais par ailleurs sa bibliographie est riche de multiples références à la psychanalyse. Ce domaine concerne pas moins de la moitié des ouvrages du premier chapitre.

Quels sont ses apports principaux ? Tout d'abord, la lecture est caractérisée à partir du jeu, de ses propriétés. Soit comme une activité. Cette réalité est une épreuve ou une expérience. Ses propriétés sont celles du jeu, nommées « *épreuve de réalité ludique* », ainsi caractérisées :

La lecture littéraire procurerait paradoxalement, grâce à un bon fonctionnement de l'illusion, l'équivalent dense, économique, de cette expérience indéfiniment recommencée qui avait permis au Sujet jadis de distinguer les *stimuli* du monde extérieur, des *stimuli* internes et de prévenir la confusion entre le perçu et l'imaginé<sup>131</sup>.

Le jeu a un rôle à la fois défensif et constructif, par les règles auxquelles le lecteur se soumet librement selon deux plans, « l'entrée en illusion et le parcours narratif<sup>132</sup>. » Comme le montrent ces quelques notes, on ne pourra pas différer plus longtemps la prise en compte de la psychanalyse, qui prend ici, dans ces analyses une telle importance. Ce sera aussi la fin de cette

<sup>129</sup> *La lecture comme jeu*, op. cit., p. 29.

<sup>130</sup> Note de bas de page de la conclusion, p. 297. Et bien entendu pas le philosophe C. Duflo, qui ne paraîtra que 11 ans plus tard.

<sup>131</sup> Michel Picard, *Lire le temps*, Paris, Minuit, 1989, p. 149.

<sup>132</sup> *Idem.*, p. 8.

partie consacrée au jeu, car de la même manière, une autre question annoncée dès le départ s'est imposée avec la présence du texte, la narration. Une première fois avec U. Eco, par la comparaison du manuel de jeux d'échec et une nouvelle fois ici, avec M. Picard dans les termes de parcours narratif conjointement à l'illusion.

Une dernière chose est à noter dans ce travail de M. Picard, sa générativité d'une part et l'organisation qu'il a donné à ce livre. Générativité d'écriture, dans le sens où cette première recherche se déplace ensuite dans un ouvrage sur les temporalités de la lecture<sup>133</sup>, puis un essai sur une gravure de Jacques Callot<sup>134</sup>. Ces trois livres unis par les mêmes questions dérivent de celle du jeu de la lecture et de l'art. Dans *La lecture comme jeu*, le contenu *jeu*, contamine la forme de l'expression, la structure même du livre. En construisant de manière fuguée son essai, intercalant des interludes entre chaque chapitre, M. Picard crée un rythme inattendu. Il a réservé au texte fondamental et théorique les sept chapitres principaux et alimenté les six interludes d'analyses de textes. Mettant à l'épreuve les avancées théoriques au fur et à mesure, il crée une double circulation, entre les chapitres ainsi détachés et entre les interludes, ce montage donne une réelle dynamique à la lecture. Il nous a paru tentant d'en reprendre le principe ici même<sup>135</sup>. Cette option a aussi été retenue, par C. Duflo dans *Jeu et philosophie*, il le revendique en note<sup>136</sup>. Deux interludes en forme d'analyses de textes romanesques, s'intercalaient pour reposer le lecteur entre les trois chapitres. Et plus loin de nous géographiquement, dans le livre de Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, la même disposition des chapitres est rythmée de développements

---

<sup>133</sup> *Lire le temps*, op. cit.

<sup>134</sup> *La tentation: essai sur l'art comme jeu*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002.

<sup>135</sup> Ce n'est certainement pas inédit, même si aucune autre édition antérieure, fonctionnant sur ce modèle ne nous vient à l'esprit !

<sup>136</sup> Il semble d'ailleurs que c'est tout ce qu'il retient de cet ouvrage ! Même si l'absence de bibliographie et d'index ne permettent pas d'être absolument affirmatif. Il est vrai que les perspectives sont fort différentes, puisque la psychanalyse est presque absente du livre de C. Duflo.

différents dans leur nature<sup>137</sup>. On pourrait se demander si la motivation n'est pas particulièrement intéressante dans le cas de ce dernier livre qui traite de la narration comme une réalité virtuelle, puisque sur fond de virtualités, il s'agit d'études de cas, ancrées dans le réel, qui anticipent ou métaphorisent l'expérience archétypale de la réalité virtuelle<sup>138</sup>.

### *Les jeux de la psychanalyse*

Il paraît légitime, et conforme à l'histoire, d'accorder au fondateur de la discipline concernée les premières réflexions spécifiques au domaine concernant le jeu. Dès 1907, bien avant l'analyse célèbre du petit enfant jouant à jeter et rattraper une bobine, Sigmund Freud comparait le jeu à l'activité artistique et particulièrement littéraire :

Le créateur littéraire fait donc la même chose que l'enfant qui joue; il crée un monde de fantaisie, qu'il prend très au sérieux, c'est à dire qu'il dote de grandes quantités d'affect, tout en le séparant nettement de la réalité. (...) Attardons nous un instant pour établir un autre rapport, sur l'opposition entre jeu et réalité<sup>139</sup>.

Deux éléments importent dans cette citation. Le premier est la critique radicale de l'opposition courante entre jeu et sérieux qui assimile le délassement, le superflu et le monde de l'enfance. De ce point de vue, la psychanalyse marque une nouvelle étape dans la confirmation de l'habilitation du jeu. L'autre élément est la séparation entre le domaine du jeu et celui de la réalité. Mais si Freud reste imprécis pour définir et qualifier ce lieu et ses propriétés, il insiste sur le lien entre cette activité et la « fantaisie », on peut entendre l'*imagination*, dont il justifie l'origine dans la nécessité compensatoire et correctrice. Pour l'adulte, l'engagement dans la création, similaire au jeu de l'enfant qui est aussi du domaine de l'imagination, cet engagement naît du

---

<sup>137</sup> « My presentation interleaves theoretical chapters on the problematics of immersion and interactivity with short case studies of actual texts, labeled interludes, that anticipate, allegorize, or concretely implement one or both of the dimension of the archetypal VR experience. »

<sup>138</sup> *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore & Londres, Johns Hopkins University Press, 2001, p. 12.

<sup>139</sup> *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, « Le créateur littéraire et la fantaisie » (1907), Paris, Gallimard, 1985, p. 34.

désir, lui-même issu du manque ou de la frustration.

Les désirs insatisfaits sont les forces motrices de fantaisie, et chaque fantaisie particulière est l'accomplissement d'un désir, un correctif de la réalité non satisfaisante<sup>140</sup>.

Pour saisir l'opposition en question, S. Freud recourt à la transformation de deux principes ou processus mentaux qui dérivent l'un de l'autre au cours de la maturation de chaque individu, les principes de plaisir et de réalité. Dès la naissance, la gestion du couple plaisir-déplaisir répond à une économie mobile, la recherche du plaisir, le retrait du déplaisir dont le principe commande l'économie psychique. Le jeu a un rôle essentiel dans cette évolution psychique, il est décrit à partir de la célèbre observation connue sous le nom *Fort/Da*.

L'histoire est connue, elle met en scène un petit enfant de un an et demi, que S. Freud eut le loisir d'observer quotidiennement dans ses jeux. À partir de comportements maîtrisés de ses jouets, en particulier, une bobine en bois relié à une ficelle, dont il répétait les disparitions-réapparitions dans le champ de sa vue et semblait y prendre plaisir. L'interprétation de S. Freud est également bien connue, puisqu'il associe cette maîtrise d'un jouet avec les départs de sa mère du domicile qui semblaient l'attrister. Ainsi, avec ce jeu, dispose-t-on d'un des premiers exemples d'élaboration psychique, d'un mécanisme économique de défense pour soulager l'inquiétude et le manque par une activité de maîtrise imaginée. Cette activité est mise en relation avec la pratique du jeu et en particulier de l'imitation artistique, telle qu'elle est pratiquée au théâtre et en particulier dans la tragédie par l'adulte. L'intensité émotionnelle est la cause de cette introjection.

On voit bien que les enfants répètent dans le jeu tout ce qui leur a fait dans la vie une grande impression, qu'ils abrégissent ainsi la force de l'impression et se rendent pour ainsi dire maîtres de la situation<sup>141</sup>.

S. Freud a déjà reconnu presque dix auparavant, l'origine de jeu chez

---

<sup>140</sup> *Idem.*, p. 38.

<sup>141</sup> *Essais de psychanalyse*, « Au-delà du principe de plaisir » (1920), Paris, Payot, 1981, p. 55.

l'enfant qu'il nomme *la création de fantasmes*. Associés à l'émergence de la pensée, qui résulte du suspens moteur. Au cours de la maturation de l'enfant, l'action se structure dans le sens d'une nouvelle économie, le principe de plaisir initial, laisse la place au principe de réalité, et s'accompagne d'une activité mentale croissante dans le sens de la représentation. Ce phénomène n'est pas discontinu mais graduel, il correspond aussi à la formation de la mémoire, par des dépôts, des marques psychiques<sup>142</sup>. C'est une organisation du temps qui est en question, puisqu'il s'agit bien de retarder la satisfaction et non d'y renoncer.

En fait, la substitution du principe de réalité au principe de plaisir ne signifie pas une suppression du principe de plaisir, mais seulement d'assurer celui-ci. On abandonne un plaisir immédiat, aux conséquences peu sûres, mais ce n'est que pour gagner sur cette nouvelle voie, un plaisir plus tardif, assuré. (...) L'art accomplit par un moyen particulier une réconciliation des deux principes<sup>143</sup>.

La mise en mouvement par l'activité libère de l'angoisse de la disparition. Elle est jouée par imitation et dépassée comme souffrance. « Freud nous présente donc un véritable modèle de jeu, faisant de la *fantasmatisation* un jeu interne, immatériel<sup>144</sup>. » Cette continuité de la constitution psychique par l'activité autonome qui va de l'enfant à l'adulte, sera particulièrement mise en avant par Donald Woods Winnicott. Elle conserve une grande actualité dans les termes de sa description et de son argumentation. Les analyses précédentes de M. Picard, sur la lecture comme jeu et ses suites en forme de réflexion sur le temps, lui doivent une part essentielle.

Préfaçant la traduction du livre *Jeu et réalité*<sup>145</sup> à partir de l'original anglais, *Playing and Reality*, J.-B. Pontalis insiste sur la difficulté initiale pour

---

<sup>142</sup> *Résultats, idées, problèmes I 1890-1920*, « Formulations sur les deux principes du fonctionnement psychique », Paris, Presses Universitaires de France, 1984, p.137.

<sup>143</sup> *Idem.*, p. 40.

<sup>144</sup> Steven Wainrib, « Là où Ça joue », *Revue Française de Psychanalyse*, Paris, Presses Universitaires de France, 2004, p. 110.

<sup>145</sup> *Playing and Reality*, Londres, Tavistock, 1971; trad. *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975.

traduire le titre de l'ouvrage<sup>146</sup>. Le *playing* n'est pas réductible sans perte au *jeu* en français, pourtant aucune autre traduction n'est possible. Inversement, le jeu en français recouvre deux termes anglais : *game* et *play*. Pour D.-W. Winnicott, dans cet ouvrage, le *game*, ou jeu réglé ne compte pas, c'est même un repoussoir au profit du *play*. Mais la question est plus fine encore. Lorsque D. Winnicott propose, dans le chapitre intitulé « Jouer, proposition théorique » de ne pas assimiler *play* et *playing*, un niveau supplémentaire s'ajoute à cette première difficulté linguistique avant même sa traduction. Le terme privilégié c'est la situation de jeu, cette dernière distinction subtile *play-playing* vise à se différencier d'autres pratiques qui sont déjà concernées par le jeu et en particulier celles de Mélanie Klein, qui travaille avec les jeux, sur le mode du *play*.

Il est clair que j'établis ici une distinction marquante entre la signification du substantif "play" (le jeu) et la forme verbale "playing" (l'activité de jeu, jouer)<sup>147</sup>.

affirme D. Winnicott. On comprend les interrogations du traducteur et les perplexités du lecteur ! Le jeu des enfants (a play), il semble qu'il faille le comprendre dans les pratiques appelées *ludothérapie* aujourd'hui, par la mise en scène thérapeutique des jeux d'enfants, avec leurs jouets. Ce serait le sens de la restriction, tandis que D. Winnicott cherche à définir plus largement la qualité d'une activité vitale, qui a son lieu propre, c'est une aire d'expérience. D. Winnicott voudrait préciser la célébrité mal comprise d'un article de 1951 consacré aux phénomènes transitionnels dont la fortune réduite au seul *objet* transitionnel<sup>148</sup>, a effacé la dimension processuelle. Plus largement, il voulait redéfinir un *espace* transitionnel d'expérience, où les phénomènes transitionnels progressivement se délient des objets et des personnes, ils deviennent diffus et se répandent dans cette aire intermédiaire,

...qui se situe entre la "réalité psychique interne" et "le monde externe, tel qu'il est perçu par deux personnes en commun", autrement dit, ils se

<sup>146</sup> « Trouver, accueillir, reconnaître l'absent », préface à D.W. Winnicott, *Jeu et réalité - L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975, pp.7/17.

<sup>147</sup> *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, op. cit., p 87.

<sup>148</sup> Popularisé en «doudou».

répandent dans le domaine culturel tout entier<sup>149</sup>.

L'enjeu de cet espace étant d'autoriser et d'installer, très tôt chez l'enfant, une relation de jeu, en particulier avec l'adulte. La perspective clinique de D. Winnicott vise à travailler sur les défaillances de ces relations ainsi décrites en terme de jeu, alors que leur harmonie conditionnerait une construction équilibrée du psychisme. Le terme *playing* condense cette dimension dynamique, donc engagée face aux risques du temps. C'est une activité de maîtrise réelle, en prise avec le monde, et qui engage dans le temps :

Pour contrôler ce qui est au dehors, on doit *faire* des chose, non seulement penser ou désirer, et *faire des chose, cela prend du temps*. Jouer, c'est faire<sup>150</sup>.

Jouer c'est une expérience: toujours une expérience créative, une expérience qui se situe dans un espace-temps, une forme fondamentale de la vie<sup>151</sup>.

Curieusement, il y a dans cette description de l'espace ainsi que des objets associés un interdit. Rappelé à chaque fois au cours des diverses communications réunies dans cet essai, il porte sur l'interrogation envers l'enfant : « as-tu créé cet objet ou l'as-tu trouvé à ta convenance ? » Pour D. Winnicott, cette question n'est pas autorisée, ce sont les règles du jeu. La situation de cette aire est paradoxale et ne doit pas être interrogée. Il y a dans cette prescription expresse et insistante une raison étrange. L'origine de cet espace transitionnel est comme sacrée, ou au moins strictement réservé à l'adulte, et sa mise en question est un tabou. La perspective de cette interrogation déplacée ruinerait toute vitalité. Elle dévoilerait un niveau de vertige dangereux. Cette dimension du risque D. Winnicott l'annonce justement dans son rapport au *game*. Est-ce le sens de cet interdit ?

...les jeux sont toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant et l'on peut tenir les jeux (games) avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (playing)<sup>152</sup>.

---

<sup>149</sup> *Idem.*, p.35.

<sup>150</sup> *Idem.*, p. 89.

<sup>151</sup> *Idem.*, p.103.

<sup>152</sup> *Ibidem.*, p.103.



On peut donc comprendre l'ensemble comme un enchâssement. Dans l'édifice proposé par D. Winnicott, le *game* surplombe le *play*. Ils sont dans un rapport d'inclusion ou au moins un rapport conditionnel. Le *game* conditionne le *play*, c'est pourquoi il ne peut pas être questionné sous réserve de tout faire disparaître. Dans la petite enfance, il n'y a qu'un *game* possible, protecteur qui autorise le *play*, formateur. On pourrait conclure avec lui : « Selon moi, les expériences culturelles sont en continuité directe avec le jeu, le jeu (*play*) de ceux qui n'ont pas encore entendu parler de jeux (*games*)<sup>153</sup>.

Par cette lecture suivie, et ces remarques, on a voulu souligner l'importance de cette notion, le jeu-*play*, qui est la clé de notre approche du jeu. La formule de C. Duflo, *légaliberté* pourrait trouver une variante associée à ce *playing*, selon le réglage des rapports de forces internes. On pourrait adopter le terme et le principe de *légalibertés* avec modulation. Règles contraignantes et faibles libertés, caractérisent le jeu-*game*. Règles diffuses et libertés importantes seraient le signe du jeu-*playing*, et ainsi considérer le jeu comme ayant une gradation, un axe orienté entre ces deux pôles sur l'axe du *game-play*. Mais sans doute la distinction proposée par John Searle entre deux sortes de règles conviendrait mieux que cette gradation, car leur nature est différente. Il a proposé en 1972, cette distinction qui s'inscrit dans le cadre d'une réflexion sur la philosophie du langage, elle n'est pas hors de propos car les exemples cités se réfèrent justement aux jeux et aux comportements sociaux. Il distingue les règles *normatives* des règles *constitutives*. Ces premières s'appliquent à une activité pré-existante qu'elle vient diriger, ou plus justement réguler. Les exemples donnés sont la politesse ou la conduite automobile. J. R. Searle dira plus tard, indifféremment règles *régulatrices* pour *normatives*<sup>154</sup>. Par contre,

Les règles *constitutives*: elles n'ont pas une fonction purement normative, elles créent ou définissent de nouvelles formes de comporte-

---

<sup>153</sup> *Idem.*, p.186.

<sup>154</sup> *Liberté et neurobiologie: réflexions sur le libre arbitre, le langage et le pouvoir politique*, Paris, Grasset, 2004, p. 86. Est-ce une différence de traduction ? ( L'ouvrage de 1972, consulté dans sa réédition de 1996 n'indique pas de traducteur. )

ments. Les règles du football ou du jeu d'échec par exemple<sup>155</sup>...

On voit bien comment le *game*, disons aussi les jeux réglés, dépendent de ce type de règles, proprement constitutives, qui leur donnent existence. Le jeu n'existe qu'avec elles. Et en quoi également, le *play*, le jeu au singulier, ne dépend que de règles régulatrices, celles que se donnent le joueur ou l'acteur, le sujet agissant du *playing*. Le jeu-*play* excède le cadre ludique du *game*, alors que les jeux-*games* demandent expressément du *playing*. Il y a une question d'intériorité et de conscience réflexive dans la règle régulatrice, le *play* est une question de santé, d'équilibre, son absence est pathologique. Elle est intégrée dans l'esprit. Par contre, la règle constitutive répond à une condition d'extériorité, de partage initial. Si elle n'est pas intégrée par l'usage, elle s'énonce dans la société qui va pratiquer le jeu-*game*. Cette dernière doit être explicitée, les premières non. C. Duflo propose de nommer « compétence ludique<sup>156</sup> », l'ensemble des connaissances de ces règles. Connaître les règles constitutives signifie connaître les règles du jeu, tandis que la connaissance des règles régulatrices, signifie connaître des façons de *bien* jouer, c'est-à-dire jouer de façon plus ou moins performante. On pourrait parler alors de stratégie, de tactique, de prise de risques et de prudence. Le *play* suppose le qualitatif.

Une dernière similitude va nous ramener vers l'ordinateur et la programmation informatique. La formulation des règles elles-mêmes obéit à des tournures logiques nous dit J. Searle. « Les règles normatives ont comme formes caractéristiques "Faire X" ou "si Y, alors faites X"<sup>157</sup>. » Il ajoute plus loin : « Les règles constitutives sont souvent de la forme "X revient à Y dans la situation S"<sup>158</sup>. » Il est frappant de constater que la première formule est celle utilisée en programmation informatique sur le modèle des programmes dit *impératifs*, alors que le second correspondrait plutôt au modèle des langages *orientés-objets*, dans lesquels les comportements sont des propriétés

<sup>155</sup> John R. Searle, *Les actes de langage*: Essai de philosophie du langage, Paris, Hermann, 1972, p. 72.

<sup>156</sup> Sur le modèle de la *compétence linguistique* de N. Chomsky, *Jouer et philosopher*, op. cit. p. 131.

<sup>157</sup> On peut lire aussi bien *régulatrices*, *Les actes de langage*, op. cit. p. 74.

<sup>158</sup> *Ibidem.*, p. 74.

d'objets, et les événements ne sont pas entièrement soumis à une condition unique mais à des situations. Dans le premier cas, le comportement devient facilement totalement prédictif, dans le second, la causalité des faisceaux de causalité s'effacent. Cette terminologie à trois termes définit de nouvelles formes possibles de comportements, dans certaines éventualités. Pour obtenir des réponses complexes, les jeux nécessitent le recours à ce deuxième mode, non impératif, et d'apparence non prédictif.

### *Le jeu face à l'ordinateur*

On est frappé par la similitude entre les concepts utilisés par D. Winnicott pour son argumentation et les affects les plus forts concernés dans les investissements d'actions liés au dispositif informatique : addiction, perte de contrôle magique, défense contre l'angoisse, confiance investie dans la figure parentale. Il y a probablement des analogies entre cet espace potentiel du jeu et la construction mentale que l'on opère couramment face à cette machine à programme. À travers l'illusion conversationnelle, et le transfert de mémoire par extériorisation, la défaillance temporaire ou la perte de données précieuses ont certainement procuré, un jour, chez tous les utilisateurs d'ordinateurs une forme d'angoisse. Et la dépossession qui accompagne ces incidents est vécue sur un mode inhabituellement dramatique. Signe d'une introjection particulièrement puissante, la mise en défaut technique de cette extériorisation informatique de la mémoire est ressentie comme un manque irrationnel qui dépasse bien souvent l'analyse objective de la perte.

Vous le savez, l'ordinateur entretient l'hallucination d'un interlocuteur (anonyme ou non), d'un autre "sujet" (spontané et autonome, automatique) qui peut occuper plus d'une place et jouer bien des rôles, en face à face certes, mais aussi retiré, devant nous, sans doute, mais aussi invisible et retiré derrière son écran<sup>159</sup>.

Nous dit en complice, J. Derrida en tant qu'utilisateur ordinaire exposant une croyance naïve ou animiste. N'est-on pas à rechercher cette illusion, à l'entretenir même, devant un ordinateur à qui ont fait lire un CDrom ?

---

<sup>159</sup> Jacques Derrida, *Papier Machine*, Paris, Galilée, 2001, p. 155.

Disons que dans l'édition numérique *off-line*, on a donné le nom d'auteur à cette entité magique. Les conceptions de D. Winnicott nous semblent déterminantes pour comprendre le type d'expériences, le genre de jeu-*play* proposé par les CDroms. Finalement, comment peut-on le traduire ? La déclinaison *jouable*, *jouabilité* qu'évoque J.-L. Boissier à propos de la perspective interactive en est probablement une des meilleures équivalences. Commentant les propositions théoriques de ses propres travaux et des recherches dirigées au laboratoire de Paris 8, il propose de définir une perspective interactive, où :

...l'interactivité tient la place qu'a la géométrie dans la perspective optique. [...] Cette perspective interactive projette les relations dans un espace relationnel, elle les place de biais et les rend ainsi identifiables, et nous dirons, *jouables*. [...] Dans un vocabulaire savant, on retiendrait sans doute *performativité*. *Jouabilité* cependant, pour se résoudre à adopter un mot élu par les adeptes des jeux informatiques, mais dont il faut reconnaître qu'il a déjà gagné sa pertinence culturelle et peut-être théorique<sup>160</sup>.

La jouabilité est bien ce jeu-*play* qui dépasse le simple jeu intégrant les contraintes conventionnelles et réglées, jeu-*game*, pour être la mise en scène des libertés du joueur. Sous ces deux aspects, légalité et possibilité d'un écart, l'allusion au jeu est un trait récurrent de la période structuraliste. Il rejoint ainsi le jeu de la critique littéraire que l'on a évoqué précédemment. Il s'agit bien du *playing* qui est là évoqué, ce jeu sérieux qui se ménage un espace, une distance pour se déployer.

De l'espace potentiel de l'expérience, constamment activé par l'incitation à agir, à la portée critique, discursive, le jeu ainsi dédoublé, semble un concept opérateur de premier ordre pour questionner les éditions numériques. Il ne s'agit pas seulement de considérer les jeux comme ensembles de pratiques, vidéos par exemple, mais du jeu comme double principe, comme *game* quand il répond à une situation convenue et comme *play* dans les si-

---

<sup>160</sup> « La perspective interactive, visibilité, lisibilité, jouabilité », *Autres sites, nouveaux paysages*, Paris, Jean-Michel Place, 2001, p. 47, repris dans *La relation comme forme*, op. cit. p. 263-271. L'image de couverture reprend deux images de l'installation *Globus oculi*, « La bobine », expérience interactive du Fort-Da, 1992-93.

tuations d'ajustement. Cette différence de définition des règles proposée par J. Searle articulée avec le point de vue de D. Winnicott nous donne ce pluriel des situations de jeu. On pourrait avancer que les actions de l'utilisateur répondent aux sollicitations, par approximations et ajustages, sous la forme du jeu le plus souvent en dehors de règles explicites qu'il faut découvrir. Est-ce le lien insoluble avec une période infantile très précoce qui tend à occulter la part ludique que les pratiques relationnelles conservent chez les adultes ? Occulter ou plutôt qui tend à donner à ces activités une valeur vécue comme régressive. Mais dans l'approche de D. Winnicott, à partir des expériences fondatrices de l'enfance, il y a une continuité non régressive tout au long de la vie dans l'investissement dynamique des expériences mises en jeu dans l'espace potentiel.

On a engagé ce moment d'analyse dans la direction des formes et conceptions du jeu en laissant l'autre intuition en attente, celle qui concerne la question de la narration. Avant de proposer les liens que les situations de jeux peuvent entretenir avec des questions narratives, on va chercher à préciser quelles sont ces différentes situations de récit et sur quels modes elles ont cours pour raconter des histoires. Les prétentions récentes à la radicale nouveauté du récit interactif servira de point d'entrée.

## **2/ Récit donné, récit construit**

Sous le titre « Art du récit et nouvelles technologies », se sont tenues en 2001, au centre Georges Pompidou deux journées consacrées à ces formes de narrations émergentes liées à l'industrie du jeu vidéo et de la web-fiction. Si la question de l'immersion temps réel en 3D reste en marge de notre question de l'édition, puisqu'elle suppose des appareillages complexes et reste dans la pratique une expérience rare et limitée à une démonstration de technologie spectaculaire, les questions posées par ces rencontres et leur formulation excède ce seul cadre de la simulation pour les généraliser à des formes de narration en ligne, non immersives par simulation numérique, si on entend

par là les dispositifs de visualisations d'images calculées par ordinateur. Il ne s'agit pas de positions théoriques, ces textes reflètent plutôt des points vues convergents et un discours commun, sous la forme euphorique, traduisant le discours des acteurs économiques du marché. Souvent relayé comme une évidence immédiate, il faut donc qu'on lui accorde un intérêt critique.

### *Les promesses de l'immersion*

Le fascicule de ces rencontres reste le seul document en notre possession<sup>161</sup>, ce document concerne le récit. On voudrait partir de ces présupposés, assez simplistes, aux perspectives schématiques pour en proposer une autre orientation. On en donnera de larges citations pour mieux en noter les recoupements. Une série de questions viendra ponctuer ces citations qui nous semblent utiles pour saisir le contexte du discours sur les narrations à l'ère numérique. Le chapeau (anonyme) annonce:

Tandis que le récit traditionnel s'apparente davantage du point de vue du spectateur à une expérience passive et individuelle, une nouvelle forme de narration plus interactive et collective émerge. Grâce aux nouvelles technologies, les spectateurs ont désormais des pouvoirs jusqu'alors inédits sur le récit. Désormais ils peuvent intervenir en choisissant leur angle de vue, en contrôlant les personnages ou en influant sur le cours de l'histoire<sup>162</sup>.

Le récit d'avant l'ordinateur relève-t-il d'une expérience passive ? La narration collective est-elle envisageable ? En quoi les choix de points de vue sont-ils pertinents ? Qu'est-ce qu'influencer le cours de l'histoire ? Quel est ce désir d'omnipotence ?

L'art du récit de nos grands-pères semble devoir être bouleversé, en particulier à la télévision, par les jeunes générations adeptes de jeux vidéo. L'interactivité leur fait des promesses: " Entrez dans un univers spatial 3D, assez des défilements linéaires". Saura-t-elle tenir ses promesses sur d'autres supports et dans d'autres genres ? C'est ce que nous allons explorer avec les spécialistes de la fiction interactive réunis sur ce plateau futuriste du Centre Pompidou<sup>163</sup>.

---

<sup>161</sup> Le catalogue indiqué en fin de la brochure n'a pas été trouvé, ni consulté.

<sup>162</sup> *Art du récit et nouvelles technologies*, Brochure-programme, Introduction, p. 6.

<sup>163</sup> Georges Leclère, Emmy Ewards Internationaux, New-York.

Qu'est-ce qui est linéaire dans le récit ? L'opposition « grand-père »  
« futuriste » dépasse-t-elle le niveau du discours du camelot ?

Impliquer le public dans le récit

L'interactivité est le moyen le plus efficace de renforcer le phénomène d'identification du public au héros. C'est beaucoup plus fort qu'avec un récit linéaire. Chacun peut se projeter dans l'histoire en s'appropriant un personnage non seulement en imagination, mais en prenant les commandes. (...) L'expérience du récit se construit à plusieurs et elle est unique. (...) L'interacteur est projeté dans le récit avec une force extraordinaire! c'est fascinant... mais déontologiquement inquiétant. (immersion) On perd la notion de temps, le contact avec la réalité sociale<sup>164</sup>.

En quoi l'interactivité est-elle une source d'implication narrative ? Pourquoi le récit linéaire, s'il existe, serait-il moins impliquant ? Le contrôle est-il une source d'implication plus intense ? Comment concilier le caractère collectif ? À qui le dernier avertissement politique s'adresse-t-il ?

Épilogue : le spectateur à la croisée des chemins

...les oeuvres de cette exposition ne préfigurent pas obligatoirement les formes que prendront les cinémas de demain. Elles ont néanmoins une vertu indéniable, celle de montrer que l'Art du Récit, contrairement à une idée reçue est en perpétuelle évolution et non pas figé dans sa linéaire majesté. (...) Il est d'ailleurs assez frappant de constater que le sacro-saint récit linéaire considéré comme la forme narrative absolue est une invention récente.

La tradition orale, véhicule quasi-exclusif de l'expérience narrative au Moyen Âge, s'appuie sur des mécanismes itératifs et participatifs donc dialectiques, qui conditionnent un perpétuel remaniement des œuvres. (...)

Le spectateur-acteur:

Le spectateur est plongé dans un univers fictif dans lequel il va évoluer en vue subjective. Devenu "acteur" au sens étymologique, il va vivre l'histoire au lieu de la regarder.

Le spectateur-voyageur:

Faire en sorte que le spectateur puisse se déplacer librement dans l'espace fictif, sans perturber le déroulement du récit, tel est l'enjeu de l'ubiquité.

Le spectateur-utilisateur: univers fictifs en croissance narrative exponentielle du fait de l'action ou des contributions des utilisateurs (multi-users)... il n'est pas impossible que révolution numérique et Internet provoquent l'avènement d'une nouvelle forme narrative dominante. »<sup>165</sup>

Pourquoi utiliser des majuscules au mot récit, lui attribuer la valeur art

<sup>164</sup> Serge Rosenzweig, scénariste, directeur éditorial de Kalisto.

<sup>165</sup> Julien Favre, Slowdive TV, agence de création interactive.

[http:// www.slowdive.tv](http://www.slowdive.tv) [04/2001]

probablement laudative, et donner encore une fois au récit linéaire un caractère sacré, pour le remplacer ? Comment vivre l'histoire sinon en la regardant ? Comment comprendre cette ubiquité qui maintient le déroulement du récit ? Pourquoi souhaiter la domination d'un nouveau mode narratif ?

En refermant la plaquette de présentation, on est un peu rassuré en lisant cet avertissement plus réservé de Dominique Païni: « La mort du cinéma, pas encore pour demain<sup>166</sup> ! »

Notre point de vue est presque antinomique avec chacune de ces déclarations. Soyons plus précis. Après avoir évoqué les processus mentaux à l'œuvre dans des descriptions d'intégration successives comme celle de la lecture, on a du mal à penser qu'une activité mentale puisse être qualifiée de passive. Il est plus juste de parler d'inaction corporelle. Comment expliquer la lassitude des défilements linéaires ? Il y a bien des objets temporels, musiques, films, spectacles qui requièrent une attention définie et limitée, et on peut aussi leur préférer les objets à programmes et bases de données. Il n'y a entre les deux de rivalité qu'en terme de marché, mais pas d'expérience esthétique. En soit, le jeu-*play* n'est pas supérieur à quelque objet temporel. Que le phénomène d'identification soit plus fort lorsqu'on prend les commandes, rien n'est moins sûr. Il n'y a tout simplement plus d'identification, mais substitution, avatar, travestissement. Encore une fois sans dévaloriser les jeux de rôles que l'on peut apprécier, l'engagement dans les fictions 3D temps réels sont autre chose que des identifications. Dans les termes de Jean-Marie Schaeffer, il s'agit d'une posture d'immersion, par « identification allo-subjective actantielle<sup>167</sup> »:

Dans le jeu d'aventure du genre *Tom Raider*, je m'immerge fictionnellement dans une allosubjectivité agissante, puisque Lara Croft exécute les actions que je lui fais exécuter, en sorte que je peux adapter l'exclamation de Flaubert et m'écrier : “ Lara Croft, c'est moi !”<sup>168</sup>

<sup>166</sup> Dominique Païni, Développement culturel Centre Pompidou. Cette manifestation s'inscrivait dans le cadre régulier des cycles *Cinéma de Demain*.

<sup>167</sup> *Pourquoi la fiction?*, Paris, Seuil, 1999, p. 255, cf. tableau de ces diverses postures.

<sup>168</sup> *Idem.*, p. 254.



Il n'est pas évident que l'on puisse parler de *récit* dans cette situation d'immersion. Enfin, que la tradition orale ait été un art de la performance avant la lettre, on ne peut en douter, c'est aussi l'art du comédien. Par contre, si des objets temporels sont des vecteurs ou des supports de récits, des films de cinéma, des programmes de radio, ou de télévision par exemple, en quoi le récit sur des supports temporels serait-il lui aussi *linéaire* ? Au contraire, les modes narratifs fonctionnent de façon courante sur des modes non-linéaires, il faudrait dire discordants, si l'on entend par là une coïncidence temporelle entre le monde de l'histoire et celui du récit. Contraction, dilatation, anachronies en tout genre, ellipse, flash-back, flash-forward, parmi les figures filmiques, analepse, prolepse, asynchronie, pour aller du côté de la littérature cette fois. La coïncidence entre le temps du récit et celui de l'histoire, « cet état de référence est plus hypothétique que réel »<sup>169</sup>, nous dit Gérard Genette, à propos du texte littéraire. Quand à l'isochronie, superposition exacte des plans du discours et de l'histoire, c'est une utopie théorique sans objet, car le temps du lecteur n'est jamais celui de l'action<sup>170</sup>. La non superposition du temps ordinaire et celui du récit est même une règle proprement constitutive. Sans cet écart, la notion de récit est difficile à comprendre et à accepter. Dans son étude sur la narration cinématographique, C. Metz commente les distorsions temporelles entre le temps du raconté et le temps du récit par la dualité temporelle incontournable qui en résulte :

...l'une des fonctions du récit, est de monnayer un temps dans un autre temps, et que c'est par là que le récit se distingue de la description, qui monnaye un espace dans un temps et ainsi que de l'image (qui monnaye un espace dans un autre espace).<sup>171</sup>

Cet écart temporel peut être réduit à l'extrême, comme dans le cas des actualités télévisuelles en direct, mais s'il y a récit il n'y a pas présence immédiate qui est la condition de l'expérience vive du temps. Le récit suppose une défection du temps ou de l'espace, même mineure. Le commentaire télévisuel suppose l'observation et la verbalisation quasi instantanée pour être

<sup>169</sup> Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Le Seuil, 1972, p. 79.

<sup>170</sup> *Idem.*, p. 123.

<sup>171</sup> *Essais sur la signification au cinéma*, tome 1, Paris, Klincksieck, 1968, p. 27.

diffusé au loin. Le commentaire n'a pas d'intérêt pour un observateur présent<sup>172</sup>. Cette condition première d'existence du récit est partagée également par Paul Ricœur : « Entre vivre et raconter, un écart si infime soit-il, se creuse. La vie est vécue, l'histoire est racontée<sup>173</sup>. »

Il faut bien noter que dans le document des rencontres citées plus haut, la promotion de l'art du récit à venir grâce aux nouvelles technologies force le trait à outrance pour se distinguer comme nouveauté. Il méconnaît tout simplement les enjeux de la narration et de la dramatisation. Cette tension entre des conceptions libérales et extensibles du récit, à travers de nouvelles conditions issues des technologies et d'autres approches plus exigeantes est à l'origine de discussions sur les définitions et les situations acceptables et minimum de la narration. On dispose du côté du jeu d'un ensemble dédoublé, jeu-*game* et jeu-*play*, susceptible de croiser celui du récit. Il faut auparavant mesurer ce que ce terme recouvre. Derrière l'évidence du mot récit qui représente des actions humaines, une multiplicité de questions se posent.

#### *Histoire, narration, récit minimal*

La première distinction concernant la manière de rapporter des actions humaines appartient à la *Poétique*. Aristote propose le partage qui est justement discuté aujourd'hui par les modes de narrations numériques entre drame et récit. Les rencontres sur l'*Art du Récit et nouvelles technologies* auraient gagné en crédit à considérer au même titre que le récit l'autre mode de cette représentation, justement celui du drame. J. L. Boissier ne s'y est pas trompé lorsqu'il a intitulé dès 1988 une intervention à la Villette, « Dramaturgie de l'interactivité<sup>174</sup> ». Il y développe les premiers éléments d'une relation nouvelle à établir et à produire entre l'interprète et les nouvel-

---

<sup>172</sup> Dans le cas du sport en direct, les différences entre commentaires avec images, télévision, et absence d'images, commentaires radiophoniques, montreraient les différences de défection et de substitutions des récits sportifs combinant actions commentées et description des actions.

<sup>173</sup> *Du texte à l'action: essais d'herméneutique II*, Paris, Le Seuil, 1986, p. 17.

<sup>174</sup> *La relation comme forme*, op. cit. pp. 22-29.

les images à programme informatique dans cette direction du spectacle, l'*opsis* aristotélien. La notion de « cyberdrama » que construit Janet H. Murray<sup>175</sup>, à partir du *Holodeck*, le lieu de téléportation de Star Trek n'avait pas encore connu la fortune qui est la sienne aujourd'hui, surtout dans les études du jeu vidéo et de narrations numériques en langue anglaise<sup>176</sup>. Faut-il utiliser le terme *théâtre-numérique* ou celui de *drame-cybernétique* en français ? On laissera ces questions en suspens, car le partage aristotélien fonctionne dans la situation de la consultation individuelle de CDrom, que l'on a privilégié. Ce n'est pas celle du spectacle. Solitaire elle relève davantage d'une pragmatique de la lecture silencieuse. On est donc conforté à s'orienter dans la direction de la narration et du récit, non du drame dans son incarnation spectaculaire.

Récit et histoire forment un couple indissociable et trahissent à la fois des différences. On a déjà utilisé par la force de l'évidence sinon de l'habitude, la distinction et la relation indissociable entre un discours, une manifestation temporelle du récit et un monde, une représentation imaginaire. Cette distinction entre récit et histoire est un des fondements des approches analytiques du récit, qui font la narratologie. Inscrit dans la champ littéraire, en particulier pour une lecture analytique de la narration de *La recherche du temps perdu*, G. Genette propose d'abord d'établir la distinction entre trois termes : histoire, narration et récit. L'histoire étant « l'ensemble des événements racontés<sup>177</sup> », c'est le contenu narratif, alors que :

le récit proprement dit est le signifiant, l'énoncé, le discours (oral ou écrit), le texte narratif lui-même. (...) La narration est l'acte narratif producteur et par extension l'ensemble de la situation réelle ou fictive où il prend place<sup>178</sup>.

Suit une représentation graphique et l'explicitation de G. Genette qui l'accompagne et montre les liens temporels, la synchronie entre les deux termes produits par le processus narratif : « l'acte narratif instaurant

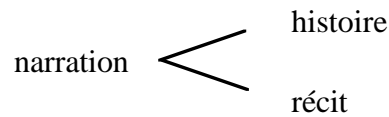
<sup>175</sup> *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.*, Cambridge, MIT Press, 1997, p. 204.

<sup>176</sup> Par exemple *First Person*, *op. cit.*.

<sup>177</sup> *Nouveau discours du récit*, Paris, Le Seuil, 1983, p. 10.

<sup>178</sup> Gérard Genette, « Discours du récit », *Figures III*, Paris, Le Seuil, 1983, p. 72.

(inventant) à la fois l'histoire et son récit, alors parfaitement indissociables<sup>179</sup> ». Une pragmatique, une logique des actions et une narratologie se dessinent dans ce schéma.



La première concerne la situation dans lesquels les énoncés sont actualisés, ce serait une pragmatique de la lecture narrative. L'analyse qui a pour titre « Discours du récit » ne s'y engage pas réellement au profit d'une étude des relations verticales ( dans le schéma ) entre le récit et l'histoire.

Y a-t-il des contraintes au contenu du texte narratif, de contenu, ou de taille, par exemple ? Y a-t-il des supports sémiotiques privilégiés ? Quels sont les exemples canoniques de récits ? Si l'on continue à suivre le contexte littéraire, G. Genette fait cette proposition :

*Je marche, Pierre est venu, sont pour moi des formes minimales de récit et inversement l'Odyssee, ou La Recherche ne font d'une certaine manière qu'amplifier (au sens rhétorique) des énoncés tels qu'Ulysse rentre à Ithaque, ou Marcel devient écrivain<sup>180</sup>.*

Le programme de l'analyse menée dans le texte concerne le deuxième exemple cité, il va utiliser le verbe comme repère grammatical à partir des trois notions de temps, de l'aspect et celui de mode. Cette proposition est empruntée à l'article de Tzvetan Todorov, « Les catégories du récit littéraire », publié dans le numéro 8 de la revue *Communication* en 1966, recueil fondateur de l'analyse structurale et de cette phase sémiologique de la narratologie. Dans son article, T. Todorov a justement une autre définition du récit plus aristotélicienne, prenant en compte la notion d'intrigue, avec beaucoup de largeur d'esprit. À la différence du contenu de l'action auquel G. Genette semble indifférent, au moins dans une définition de principe qui évite l'exclusion à priori. *Marcher, venir* sont des actions sans intérêt, mais le glissement de *Pierre* à *Marcel* associé à *écrivain* déplace l'exemple philo-

<sup>179</sup> *Nouveau discours du récit, op. cit.*, p.11.

<sup>180</sup> *Figures III, « Discours du récit », op. cit.*, p. 75.

sophique courant, ou *Pierre et Paul* forment le couple exemplaire inséparable. Il en oriente ces variables du texte philosophique vers la littérature dans ce paradigme romanesque proustien. Avec T. Todorov, revendiquant ces questions proprement littéraires, on passerait d'une narratologie générale à une narratologie de la littérature pour qui l'idéal du récit s'inscrit entre deux situations stables, deux équilibres défaits créent les conditions optimum :

L'intrigue minimale consiste dans le passage d'un équilibre à un autre.  
Un récit idéal commence par une situation stable qu'une force quelconque vient perturber<sup>181</sup>.

Ce qui est évoqué directement, ici, c'est la notion de transformation. Pour définir les conditions du récit littéraire, T. Todorov ne s'attache pas à des propriétés discursives, mais à la nature de l'univers raconté dans l'histoire. Dans ce sens, ici, l'histoire fonde le récit. Histoire minimale, faite du passage d'un équilibre à un autre qui ne présage pas de la durée ni de la forme du discours. Pour lui, dans cette définition économique, le récit « exige le déroulement d'une action, c'est-à-dire le changement, la différence<sup>182</sup>. » Il n'y a pas de désaccord à ce niveau avec les propositions de G. Genette. Ce dernier ajoute même, dans le *Nouveau discours du récit* qui prolonge et répond aux critiques de l'essai sur Proust, le point de vue large qu'il a choisi d'adopter. « Dès qu'il y a acte ou événement, il y a histoire, car il y a transformation d'un état antérieur à un état ultérieur et résultant<sup>183</sup>. » Cette demande formulée par le théoricien de la littérature convient bien également aux sémioticiens. C'est aussi l'exigence minimale qui est demandée par Joseph Courtès, « on pourrait définir le récit comme le passage d'un état à un autre état<sup>184</sup>. » S'il y a bien un plus petit dénominateur commun au récit, on l'a trouvé ici.

---

<sup>181</sup> Tzvetan Todorov, *Poétique de la prose & Nouvelles recherches sur le récit*, Paris, Seuil, 1971, p 50.

<sup>182</sup> *Les genres du discours*, Paris, Seuil, 1978, p. 64.

<sup>183</sup> *Nouveau discours du récit*, *op. cit.*, p. 14.

<sup>184</sup> Joseph Courtès, *Analyse sémiotique du discours*, Paris Hachette, 1991, p.70

Mais cette définition semble insuffisante à bien des égards. C'est même plutôt une condition initiale, nécessaire mais non suffisante, puisque dans le même article T. Todorov ajoute aussi au couple récit-histoire la nécessité d'une organisation. Encore une fois les exigences requises face à cette organisation ne seront pas exorbitantes, mais relèvent d'une simple convention narrative qu'engage déjà toute relation de rapport verbal, sans distinction stylistique ni de mode. Puisque le « rapport d'un agent de police sur un fait divers suit précisément les normes de cette convention, il expose les événements le plus clairement possible<sup>185</sup>. » À cette dynamique d'écriture doit répondre celle du lecteur, qui reconstruit l'histoire apparaissant comme le résultat d'une convention. Puisque c'est même « une abstraction car elle est toujours perçue et racontée par quelqu'un, elle n'existe pas "en soi" <sup>186</sup>. »

Curieusement, la dynamique proposée par R. Barthes repose sur une illusion, la projection d'un principe de causalité imaginé, à partir d'éléments successivement observés :

le ressort de l'activité narrative est la confusion même de la consécution et de la conséquence, ce qui vient après étant lu dans le récit comme causé par, le récit serait, dans ce cas une application systématique de l'erreur logique dénoncée par la scolastique sous la formule *post hoc, propter hoc*, qui pourrait bien être la devise du Destin, dont le récit n'est en somme que la "langue" <sup>187</sup>...

Peut être la *linéarité* prétendument dépassée, si souvent invoquée par les défenseurs acharnés de l'interactivité salvatrice est-elle à chercher dans l'effet produit pas cette illusion ? En effet, cette illusion est le principe dont cherche à rendre compte l'analyse de type structural. Dans cette description logique, l'intelligibilité du récit est assurée par la cohérence des séquences. La notion de séquence est logiquement constituée d'éléments déterminants, des fonctions-clés qui ont des effets pour la suite, elles déterminent le dé-

<sup>185</sup> « *Les catégories du récit littéraire* », *L'analyse structurale du récit*, Paris, Seuil, 1966, p. 133.

<sup>186</sup> *Ibidem.*, p. 133.

<sup>187</sup> « Introduction à l'analyse structurale des récits », *L'analyse structurale du récit*, Paris, Communications n° 8, Le Seuil, 1966, p. 16.

roulement et l'issue de l'histoire. Pour l'analyste, ou le lecteur, dans cette approche, « la sanction des "Fonctions" n'est jamais que plus loin, c'est une fonction syntagmatique<sup>188</sup>. » Dans sa description structurale, la cohérence du récit est assurée par celle des enchaînements réussis, c'est à dire probables, ou encore en écho à *La poétique*, vraisemblables<sup>189</sup>. Cette suite d'action *proairétique*<sup>190</sup> doit être cohérente et homogène.

Une "bonne histoire" c'est en effet, en termes structuraux une série réussie de *dispatchings* syntagmatiques: étant donné telle situation (tel signe), de quoi peut-elle être suivie<sup>191</sup> ?

La structure générale du récit, (...) apparaît comme essentiellement *prédictive*<sup>192</sup>.

Il y a chez R. Barthes une vision organique du récit qui doit être maintenu en vie : « il y a en quelque sorte un instinct de conservation du récit<sup>193</sup> », telle que les préférences qui orientent le choix des options narratives vers une relance pour la suite ou vers la fin sont toujours de nature dynamisantes. En plus de cette structure active, il y a des zones de repos, qui disent l'importance de la description, *luxu* inutile et essentiel, il vient s'intercaler entre les moments de tension. Cette esthétique normative décrite comme le fonctionnement de tout récit par R. Barthes est consciemment classique, il appartient à des œuvres modernes de la déranger, de la mettre en crise. Car

c'est par la pseudo-logique de ses séquences d'action qu'un récit nous apparaît normal (lisible) (...) *c'est l'irréversibilité qui fait la lisibilité du récit classique*<sup>194</sup>.

Cette mise en crise n'est évidemment pas une anticipation de l'hypertexte et de l'action réversible à l'intérieur du texte par le lecteur, car la réversibilité souhaitée est interne au texte ou à l'esprit du lecteur et produite pas des éléments symboliques. La proposition de R. Barthes à l'égard de cette

<sup>188</sup> « Introduction à l'analyse structurale des récits », *op. cit.*, p.15.

<sup>189</sup> « Les suites d'action », *L'aventure sémiologique*, Paris, Le Seuil, 1985, p. 214.

<sup>190</sup> Proairésis: faculté humaine de délibérer à l'avance l'issue d'un acte, de *choisir*, chez Aristote. *Ibidem.*, p. 210.

<sup>191</sup> « Sur le cinéma », *Le grain de la voix*, Entretiens 1962-1980, Paris, Seuil, 1981, p. 23.

<sup>192</sup> « L'effet de réel », *Le bruissement de la langue, Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984, p. 180.

<sup>193</sup> « Les suites d'action », *op. cit.*, p. 210.

<sup>194</sup> *Idem.*, p. 217.

ouverture moderne désigne *Sarrasine* la nouvelle de Balzac, à l'origine de *S/Z*, qui est considérée comme une œuvre de transition, c'est-à-dire dont le symbolisme menace la cohérence classique.

L'intrigue ne fait pas partie du vocabulaire ni des concepts analytiques déclarés de ces théories, c'est pourtant aussi un élément de cohérence narrative. R. Barthes est toujours un lecteur, ou un analyste, il cherche à reconstruire, il ne se projette pas dans l'écriture romanesque ou historique et méconnaît la pratique de la construction narrative. La notion d'intrigue est cachée derrière celle de cohérence logique et de dynamisation du récit, mais elle n'est pas nommée. Qu'est-ce qu'une intrigue ? Complémentaire au récit, une définition par l'exemple, assez amusante, est mise en exergue par J. H. Murray au chapitre 7 intitulé « Cyberbard and the Multiform Plot<sup>195</sup> »:

Une intrigue... c'est un récit d'événements dont la force tient à la causalité. "Le roi meurt, puis la reine meurt" c'est un récit, "Le roi meurt, puis la reine meurt de chagrin", c'est une intrigue.

L'insistance à présenter le caractère causal de la relation de récit est-elle autre chose qu'une intrigue ? Il semble que non. Sur ce point, la définition du récit, les propositions de P. Ricœur sont en accord avec les descriptions de l'analyse structurale. Et se réfère à *La Poétique* : « Nous appelons récit très exactement ce qu'Aristote appelle *muthos* c'est à dire l'agencement des faits<sup>196</sup>. » L'opération proprement configurante est l'organisation logique des causes, l'établissement de connexions qui organisent entre-eux les faits et reste insatisfaite de la simple succession des événements. Ainsi, cette construction est-elle définie contre la simple collection chronologique. Le rapport de police proposé par T. Todorov répondrait déjà à cette exigence minimum requise par la mise en intrigue. Pour P. Ricœur, cette tâche s'oppose aux contingences, elle est déjà une pensée:

---

<sup>195</sup> *Hamlet on the Holodeck*, « Le barde cybernétique et les intrigues multiformes », *op. cit.*, p. 185. L'exergue est signé E.M. Forster, *Aspects of the Novel*. Une version plus courte, la première phrase seule est aussi citée par Jerome Bruner, *Actual Minds, Possible Worlds*, Cambridge-Londres, Harvard University Press, 1986, p. 12.

<sup>196</sup> Paul Ricœur, *Temps et récit I*, Paris, Le Seuil, 1983, p. 76.



Composer l'intrigue, c'est déjà faire surgir l'intelligible de l'accidentel, l'universel du singulier, le nécessaire ou le vraisemblable de l'épisodique.  
(...) faiseur d'intrigue/imitateur d'action voilà le poète<sup>197</sup>.

Dans cette ascension graduelle pour les exigences narratives, une figure s'impose maintenant : l'homme. Est-il nécessairement impliqué par le récit ? Implicitement G. Genette introduit des sujets dans ses exemples là où T. Todorov reste plus libéral, exigeant simplement la transformation. On vérifierait qu'en pratique, l'idée que l'homme est présent dans le récit paraît si évidente qu'elle est toujours implicite. En introduction à l'étude publiée dans la revue *Communication*, en 1966, ce numéro déjà évoqué et cité qui a fait date et reste un ensemble de textes importants, R. Barthes écrivait : « Le récit commence avec l'histoire même de l'humanité<sup>198</sup>. » Est-ce à dire pour autant qu'un récit implique un sujet dans la représentation ? L'homme est auteur de récits, mais qu'il en soit nécessairement sujet, voilà une nouvelle exigence. Pour P. Ricœur, cela ne fait pas de doute : « Les récits ont finalement pour thème agir et souffrir<sup>199</sup>. » Que cette perspective de la place centrale de l'homme au cœur de la narration s'impose aussi aux approches narratologiques de la sémiotique pourrait sembler plus surprenant. C'est à partir d'une définition générale que l'homme agissant apparaît pourtant comme l'élément essentiel. La rigueur des graphes, carrés sémiotiques et tableaux, le vocabulaire très théorique de la sémiotique pourrait le faire oublier. Cette narratologie là est aussi directement concernée par les actions humaines, elle vise à les comprendre, par des modèles de programmes. Les actions humaines sont la raison d'être de ces programmes narratifs, ils n'existent qu'à sa mesure, nous rappelle Anne Hénault :

Le schéma narratif n'est autre que le déroulement, adopté par toute narration, lorsque la représentation des événements (de quelque nature quelle soit) "s'anthropomorphise" au maximum. (...)

Ce processus constamment disponible ne relève pas d'une attitude "littéraire". Il traduit les contraintes les plus profondes de l'expressivité ordinaire : l'homme ne dispose tout simplement pas d'autres schémas pour

<sup>197</sup> *Temps et récit I, op. cit.*, p. 86.

<sup>198</sup> « Introduction à l'analyse structurale des récits » ; *op. cit.*, p. 7.

<sup>199</sup> *Temps et récit I, op. cit.*, p. 111.

figurer son action sur le monde<sup>200</sup>.

A ce point de l'exposé, si on cumule les conditions successives, on parvient à une définition praticable du récit, dont l'inspiration à *La poétique* reste lisible. Le récit représente des actions humaines, organisées de manière intelligibles. Ce sont les conditions d'intelligibilités qui nous ont retenues davantage, par la causalité supposée, construite par le lecteur. Lecteur ou narrataire ? Une figure de réception dont le choix engage le support sémiotique. Le choix du terme engage la discussion à venir sur autre terrain, où Aristote n'est plus présent. Quels sont les supports sémiotiques du récit ? Textes, images, sons ? Les ressources du multimédia numérique sont-elles toutes susceptibles de transmettre des récits, comment et/ou peut-on s'en affranchir ? On a adopté le texte avec G. Genette, et la littérature T. Todorov et le texte narratif avec P. Ricoeur dont l'histoire est la visée. Est-ce indifférent ? Aujourd'hui, le cinéma est un médium narratif puissant tout comme la bande dessinée. Y a-t-il un mode de fonctionnement narratif particulier à l'image ?

#### *Une structure indépendante et mobile*

Il y a depuis peu, sur le plan éditorial, une nouvelle actualité des publications consacrées au récit et à la narration. Depuis la fin des années 60 et la publication de *l'Analyse structurale du récit* qui a marqué un tournant dans cette voie, la recherche narratologique, en langue française au moins, semblait avoir marqué le pas. En France, la sortie récente de *La métalepse*<sup>201</sup> tendrait à désigner de nouveaux lieux et des directions de recherche dans cette discipline, enrichie de collaborations européennes et au-delà. Un champ nouveau est apparu qui a pris une place depuis les années 60, les sciences cognitives et les technologies numériques ont aussi provoqué des questionnements sur la narration. Jeux vidéos, immersion narrative, *cyberdrama*, hypertextes... sont un terrain nouveau de remise à jour de ces questions où le

---

<sup>200</sup> *Narratologie, sémiotique générale: les enjeux de la sémiotique : 2*, Paris, Presses Universitaires de France, 1983, p. 77.

<sup>201</sup> John Pier & Jean-Marie Schaeffer, *Métalepse: entorses au pacte de la représentation*, Paris, EHESS, 2005.

jeu, et le récit se rencontrent. Le jeu y est le plus souvent implicitement un jeu-*game*, et le récit *interactif* un récit, incertain et fuyant, en tout cas l'objet de discussions. À l'écart de cette actualité dont les publications du MIT sont aussi un foyer repérable, avec les enjeux économiques que cela entraîne, *Narrative Gravity*<sup>202</sup> développe une notion proposée par le philosophe Daniel Dennett, le « Centre de Gravité Narrative », qui correspond à une propriété de l'esprit humain. Issue de cette notion que l'on développera ensuite, peut-on accepter une définition du récit aussi générique que celle de Rukmini Bhaya Nair dans son essai ?

Je voudrais commencer arbitrairement par décrire le récit comme *une structure dynamique qui transforme des "paroles" en "textes"*. Son rôle est de rendre potentiellement détachables et répétables des parties de boucles ou chaînes de communication—dans notre cas particulier, la conversation ordinaire— Une bonne histoire est celle que les auditeurs et/ou les narrateurs peuvent "emporter", et répéter dans d'autres conversations, d'autres contextes, d'autres cultures. Elle peut aussi subir une conversion de structure plus importante vers d'autres médias comme le texte écrit, le film, le dessin pour revenir ensuite<sup>203</sup>.

La proposition qui inaugure cet ouvrage récent défend une acceptation très large de la réalité du récit. Construite à la fois à partir de la notion de structure, mais en situation orale, elle permet une boucle très élégante à partir de ces convertibilités. Naître de la parole et y revenir, traverser la société par divers supports sémiotiques. Le récit dans ce sens est complètement indépendant des supports humains ou matériels d'inscription. Cette définition a l'avantage de cette complète déliaison. Est-elle trop générale ? L'hypothèse de la convertibilité narrative n'est pas nouvelle, mais ce qui l'est sans doute c'est la mise à l'épreuve de telles intuitions. Déjà, les définitions de T. Todorov et R. Barthes avaient cette ambition de dissocier des principes narratifs de leurs supports de transfert, mais les exemples choisis se

<sup>202</sup> Rukmini Bhaya Nair, *Narrative Gravity: Conversation, Cognition, Culture*, New Delhi, Oxford University Press, 2002.

<sup>203</sup> I shall begin arbitrarily, by describing narrative as a dynamic structure that converts 'talk' into 'text'. Its function is to make some parts of a communicative loop or chain—in our particular case, casual conversation—both potentially detachable and iterable. A 'good story' is one that can be 'taken away' by listeners and/or tellers and repeated in other conversations, other contexts, other cultures. It may also undergo further structural conversion into other media such as written text, film, drawings and back again.

sont focalisés sur le texte, et souvent le texte littéraire. Pour commenter le choix du texte qui sert de support à son analyse narrative, *Les liaisons dangereuses* de Laclos, T. Todorov nous disait:

Cette même histoire aurait pu être rapportée par d'autres moyens; par le film, par exemple; on aurait pu l'apprendre par le récit oral d'un témoin sans qu'elle soit incarné dans un livre<sup>204</sup>.

Dès les premières lignes de l'introduction de la revue *Communication*, le texte de R. Barthes fait preuve de la même ouverture trans-sémiotique. Il y ajoute à T. Todorov, « ...l'image, fixe ou mobile, le geste et la combinaison ordonnée de toutes ces substances<sup>205</sup>. » De ces textes déjà anciens, on l'a dit, il ne semble pas que toutes les conclusions aient été tirées, mais surtout que toutes les investigations n'aient été engagées hors du texte littéraire. Dans l'actualité éditoriale que l'on mentionnait plus haut, les textes de M.-L. Ryan se signalent aussi par leur évident intérêt à cet égard. Ses travaux sont plus indépendants des enjeux directement financiers qui s'agitent parfois derrière certains débats sur l'économie de la *fiction interactive* appelée à remplacer le cinéma ou à s'hybrider avec lui. Le récent ouvrage collectif qu'elle a dirigé témoigne de la vitalité de ces questions dans l'édition de langue et de culture anglophone. *Narrative across Media*<sup>206</sup> se situe exactement à la croisée de ces questions des récits, de leur relation de dépendance ou d'indépendance, leur lien relatif ou contraignant avec le média qui les véhicule.

#### *Récit au sens technique vs racontable*

Est-ce une nouvelle liberté reconquise ? Dans la pratique, la prégnance du modèle textuel plutôt écrit et le plus souvent littéraire s'est imposé de fait dans les analyses narratives. En témoignent la proposition de G. Genette, « ...si on définit *stricto sensu*, le récit comme transmission verbale. »<sup>207</sup> ou encore l'invitation de J-M Schaeffer, pour qui « il convient de res-

<sup>204</sup> « Les catégories du récit littéraire », *op. cit.*, p. 132.

<sup>205</sup> « Introduction à l'analyse structurale des récits », *op. cit.*, p. 7.

<sup>206</sup> *Narrative across Media: the Languages of Storytelling*, Lincoln & London, University of Nebraska Press, 2004.

<sup>207</sup> Gérard Genette, *Nouveau discours du récit*, *op. cit.* p. 12.

treindre l'application de la notion *technique* de "narration" au domaine verbal<sup>208</sup>. » Alors la rigueur terminologique l'emporte sur la souplesse. Dans ce cas, comment qualifier la présence des histoires produites par le film ou les bandes dessinées, grands pourvoyeurs de narrations contemporaines ? Examinant les différents modes d'immersion en situation fictionnelle, depuis les états mentaux jusqu'à la réalité virtuelle, J.-M. Schaeffer refuse, pour la situation filmique, l'assimilation directe du film et du discours. Sa position argumentée et développée dans le cadre fictionnel contredit les présupposés langagiers classiques dont s'est inspirée la sémiologie du cinéma :

Si la fiction narrative (verbale) et la fiction cinématographique sont irréductibles l'une à l'autre c'est tout simplement parce qu'une description verbale d'événements (réels ou fictifs) n'est pas la même chose qu'une représentation quasi perceptive de ces mêmes événements<sup>209</sup>.

Il souligne son argumentation par cette formule qui peut sembler au premier abord assez paradoxale : « "Raconter une histoire" n'implique donc pas "être une narration" au sens technique du terme, c'est-à-dire un acte de langage endossé par un narrateur<sup>210</sup>. » Si on suit le paradoxe, traduit en termes aristotéliens, on dirait que le film, genre mixte, est plus souvent dramatique que narratif. L'exception étant toutefois la présence d'un narrateur attesté par une voix-off, soit sur le mode du monologue intérieur par exemple ou de la confidence, ( extra-diégétique ) soit de figures internes, ( intra-diégétiques ) explicitement narratives. Pour J.-M. Schaeffer, « les états filmiques à narrateur sont des états marqués<sup>211</sup> », c'est à dire que par défaut, le cinéma se passe de ces marques. La narration filmique résulte d'un choix de posture intentionnelle orientée vers la construction d'un univers cohérent porté par la logique de l'action et confondue avec la structure de l'histoire<sup>212</sup>.

Il nous semble aussi que le rôle des enchâssements de récits et amorces

---

<sup>208</sup> *Narration visuelle et interprétation*, colloque Narration et image fixe, Londres 1995, inédit. Cité pour s'y opposer par Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999, p. 11.

<sup>209</sup> *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p. 303.

<sup>210</sup> *Idem.*, p. 302.

<sup>211</sup> *Idem.*, p. 303.

<sup>212</sup> *Idem.*, p. 301.

fictionnelles relayées par un narrateur vrai sous forme de liaison du type « c'est l'histoire de... », qui s'enchaînent avec un plan filmique sans narrateur, ne sont pas sans incidence sur les usages appris et partagés qui orientent la réception filmique vers la narration. L'orientation narrative de cette posture intentionnelle est orientée, induite et encouragée culturellement.

Cette domination du verbal qui explique les positions de J.-M. Schaeffer est contestée par Thierry Groensteen dans son ouvrage théorique sur la bande dessinée. Contre le premier qui serait même « un des des plus convaincants avocats de ce parti de l'orthodoxie linguistique »<sup>213</sup> le deuxième avance des arguments de bon sens et d'évidence : « Pour le récepteur d'un film ou d'une bande dessinée, en effet, il ne fait aucun doute qu'on lui raconte une histoire<sup>214</sup> ! » Cette position est discutée par J.-M. Schaeffer pour qui le programme narratif antérieur, la construction préalable et la reconstruction par le spectateur suffisent à faire fonctionner l'histoire en image. Pourtant dans les termes de T. Groensteen, c'est un récit en images construit sur des relations spatiales articulées qu'il propose d'appeler *système spatio-topique et arthrologies*<sup>215</sup>. Il maintient l'évidence de l'existence d'un *récit imagé* par l'usage narratif, la pratique habituelle, dominante et incontestable des récits en bandes dessinées, tandis J.-M. Schaeffer refuse d'accepter le principe d'un récit non porté par une instance narrative. Pour lui, le récit est une construction qui résulte d'une attitude de réception et de construction. Cette hypothèse ne suffit pas à T. Groensteen pour qui la localisation du récit pose problème, s'il n'est pas *dans* l'image. On voit bien ce que la formulation de R. B. Nair, d'inspiration cognitive a d'économique. Si le récit oral, celui des conversations, est justement un programme narratif ou une structure mobile qui circule, sa place est moins importante que sa forme et son actualisation. Assez curieusement, pour conclure son ouvrage, T. Groensteen met à l'œuvre ce qu'il conteste par l'exercice rigoureux de la des-

---

<sup>213</sup> *Système de la bande dessinée, op. cit.* p. 11.

<sup>214</sup> *Ibidem.*, p. 11.

<sup>215</sup> C'est la thèse de l'ouvrage *Système de la bande dessinée*.

cription verbale des actions d'une planche de Little Nemo<sup>216</sup>. Il souhaite plutôt montrer que cette description n'épuise pas l'intérêt des images. Et dire que l'image n'est pas réductible à la narration, ce que le film prouve également. C'est même le plaisir des images qui est en jeu, par-delà les articulations logiques du récit.

Pour J.-M. Schaeffer, le film présente une séquence régie par la logique des actions, ce qui légitime son possible statut narratif mais non *strictement discursif*. Il ajoute pour qualifier la séquence d'action cinématographique une note qui nous semble essentielle : « ...cette séquence pourrait être narrée verbalement<sup>217</sup>. » On peut en dire autant de l'image fixe séquentielle en bande dessinée. De son côté, T. Groensteen ne défend pas une position très éloignée quand il cite le passage de *Image-Temps*<sup>218</sup> où Gilles Deleuze refuse également de soumettre la description des plans aux modèles linguistiques portés par les termes d'*énonciation* et d'*énoncé* qui font problème. G. Deleuze propose l'alternative suivante : « C'est un *énonçable*<sup>219</sup>. » T. Groensteen voudrait étendre la notion à d'autres images que les images-mouvement, et en particulier au registre de la bande dessinée, et recommande de décliner d'autres aspects sur le même mode : celui de *descriptible*, d'*interprétable* et d'*appréciable*. Toutes ces propriétés étant au service du sens construit par le lecteur par ces opérations : énoncer, décrire, interpréter, apprécier. Il semble étonnant que le terme plus strictement lié à la situation de narration, *raconter*, et qui s'impose n'ait pas été encore utilisé, on pense évidemment à *racontable*. Les images narratives ne seraient-elles pas définies comme telles qu'au degré de leur capacité à être racontées, mesurées à leur *potentiel* narratif verbal ?

Une remarque de Claude Bremond, qui définissait dans *Logique du récit*, en 1973, les conditions d'une sémiologie autonome du récit face à la diversité des expressions narratives relève de la même intuition : « ...le sujet

<sup>216</sup> *Système de la bande dessinée*, op. cit., pp. 143-167.

<sup>217</sup> *Pourquoi la fiction*, op. cit. p. 304.

<sup>218</sup> Paris, Minuit, 1985, p. 43.

<sup>219</sup> Cité par T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit. p. 125.

d'un conte peut servir d'argument pour un ballet, celui d'un roman peut être porté à la scène ou à l'écran, *on peut raconter un film à ceux qui ne l'ont pas vu*<sup>220</sup>. » Nous soulignons cette dernière proposition, qui outre sa générosité, décrit bien la situation des échanges possibles à la sortie du cinéma. Si on ne comprend réellement de l'intrigue que ce qu'on peut en verbaliser, n'est ce pas la meilleure définition du récit cinématographique: *la production d'un récit qui (re)construit une histoire ?* À cet égard, une polémique l'oppose à P. Ricœur, qui lui reproche d'avoir négligé la notion de mise en intrigue si déterminante pour lui. En réponse à cette lecture critique et à l'interprétation qu'il juge inexacte de ce dernier, il concède : « ...je suis disposé à plaider coupable pour avoir intitulé *Logique du récit*, ce qui est en fait, sinon une logique de l'action, du moins une logique du devenir racontable des êtres humains ou anthropomorphisés<sup>221</sup>... » Il emploie également, le terme « narrable » pour définir le champ qui sera délimité par les successions de choix alternatifs résultant des choix du narrateur<sup>222</sup>. S'il y a accord sur ce point, la divergence essentielle tient à la place centrale que P. Ricœur souhaite voir attribuer à l'intrigue. Point commun des récits historiques et fictionnels, on en rappelle une des nombreuses définitions données par P. Ricœur : « la mise en intrigue ne cesse de faire passer à de l'inénarrable le seuil du racontable, en levant l'une ou l'autre des bornes culturelles de notre intelligence narrative<sup>223</sup>. » Hors de la polémique avec C. Bremond, le point commun nous suffira ici. Si l'image narrative n'est pas une narration, au *sens technique*, elle autorise un récit, elle le rend possible. Et dans certains contextes elle induit une construction narrative légitime, voire l'impose comme limite véritable d'intelligibilité.

Ce niveau pré-narratif est à l'œuvre au cinéma, même dans les formes les moins canoniques comme celle décrite par C. Metz dans les *Essais sur la*

<sup>220</sup> « Le message narratif », *Recherches sémiologiques*, Communication n°4, Paris, Le Seuil, 1964, p. 4, repris dans *Logique du récit*, Paris, Le Seuil, 1973.

<sup>221</sup> Claude Bremond, « Le rôle, l'intrigue et le récit », *Temps et récit de Paul Ricœur en débat*, Paris, Cerf, 1990, p. 66.

<sup>222</sup> « La logique des possibles narratifs », *op. cit.*, p. 82.

<sup>223</sup> « Réponses », *Temps et récit de Paul Ricœur en débat, op. cit.*, p. 192.



*signification au cinéma*<sup>224</sup> à partir d'une séquence au montage surprenant dans un épisode de *Pierrot le fou*<sup>225</sup>. Juxtaposant les fragments d'une action cohérente, mais en dehors de toute logique rigoureusement temporelle, cette organisation décousue comporte un montage non linéaire. Au moment de la fuite des deux héros, dans une voiture roulant à vive allure, les phases de l'action comportent des éléments redondants. « Il s'agit en fait d'une sorte de séquence disloquée, fort efficacement expressive de l'affollement, de la fièvre et des aléas de l'existence<sup>226</sup>... » La séquence comporte une sorte de montage en faux-raccords maîtrisés, représentant plusieurs fois les mêmes bribes d'actions sous des angles légèrement différents. Il y a dans la séquence des retours en arrière, des répétitions, comme des infimes variations sur la course des héros s'échappant depuis la terrasse de l'appartement. Descendant par une gouttière, ils s'engouffrent dans la 404 rouge et filent sur la voie rapide. Les écarts entre temps de l'action et temps du récit sont des écarts très finement découpés sur le mode d'un montage singulier, « non vectoriel », il comporte des sautes, des retours en arrière. C. Metz décrit cette séquence comme une structure nouvelle qui échappe aux types constituant « la grande syntagmatique du film narratif<sup>227</sup>. »

Il y a là une sorte de séquence potentielle— une séquence non arrêtée —, qui représente un type syntagmatique nouveau, une forme inédite de la logique du montage”, mais qui reste de bout en bout une figure de la narrativité<sup>228</sup>.

Ce montage ne correspond à aucune figure attendue. Ni simples ellipses, ni montage alternant entre deux lieux ou deux actions, non plus que plan ayant son autonomie. Cette organisation incohérente du point de vue temporel est en-deça du syntagme narratif immédiatement assimilable, mais les éléments de montage de l'action sont si puissants pour décrire la fuite, qu'ils s'y associent au lieu de s'y opposer. La forme libre donne son potentiel narratif à la dynamique de l'action. Son aspect racontable est porté par l'ampli-

<sup>224</sup> Tome 1, Paris, Klincksieck, 1968.

<sup>225</sup> Jean-Luc Godard, 1965.

<sup>226</sup> *Essais sur la signification au cinéma, op. cit.*, p. 215.

<sup>227</sup> *L'analyse structurale du récit, op. cit.*, pp. 126-130.

<sup>228</sup> *Essais sur la signification au cinéma, op. cit.*, p. 215.

fication stylistique du montage. Cette non concordance est assimilable, elle renforce même paradoxalement l'expressivité du récit. Le montage ressemble à une succession d'états mentaux, avec anticipations, retour en arrière. Peut-être même y a-t-il un lien très direct d'homologie avec cette autre activité narrative, celle que l'on se fait en silence pour soi-même. Comme le dit le même auteur à propos de la rêverie :

Les "petites histoires" que nous nous racontons ressemblent passablement, par leur cohérence de type d'emblée diégétique, aux grandes histoires que nous racontent les films à histoires<sup>229</sup>.

Lorsque le récit passe de l'état potentiel, le *racontable*, à l'état actuel, le *raconté* une compréhension du monde et du sujet a lieu, elle passe par la médiation du langage. Les images filmiques ou encore dessinées en séquence en sont des relais, dans certaines situations, disons justement des situations de constructions *narratives*.

Raconter, *forme pronominale*

Tout comme la séquence fragmentée de *Pierrot le fou* oblige le spectateur à construire l'action à partir d'éléments de la représentation comportant de fines incohérences temporelles, la lecture narrative des images répond à des fonctionnements similaires.

Cette faille ouverte par la séquence du film de Jean-Luc Godard, décelée comme ouverture d'un temps discordant, justifié par la nature de la scène, mais aberrant dans l'illusion filmique ne peut être intégrée immédiatement dans une construction transparente du récit cinématographique. Cette réflexion pour définir la construction d'un récit est prolongée par Alain Masson lorsqu'il propose sa description du récit cinématographique et lui assigne un lieu radical et unique, celui de l'expérience du spectateur<sup>230</sup>. Prolongeant la phrase de C. Bremond que l'on rappelle : « on peut raconter un film à ceux qui ne l'ont pas vu<sup>231</sup>... » , il propose de résoudre le dilemme sou-

<sup>229</sup> *Le signifiant imaginaire, op. cit.*, p.163.

<sup>230</sup> *Le récit au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 1994.

<sup>231</sup> « Le message narratif », *op. cit.*, p. 4.

levé par les deux conceptions du récit filmique ou en image. Maintenir une fonction narrative en absence de discours verbal attesté, et *raconter* sans être une narration au *sens technique*. A. Masson, évoque la construction narrative comme une opération dont l'issue est la narration verbale réelle à autrui. La possibilité de raconter ici encore est potentielle, et réside dans le suspens d'un récit à venir, il se tient dans un racontable. « Aucun film sans doute ne se passe d'argument, du moins s'il veut être racontable<sup>232</sup>. » L'argument se distingue de l'intrigue, il s'y oppose même. Plus large, c'est le monde de l'histoire. L'argument est ce que vise le spectateur, « c'est la somme des connaissances qui permettent de comprendre la représentation<sup>233</sup> », hors de l'énigme de l'intrigue trop mécanique qui appelle une simple réponse logique. Il fait parler. « Le besoin de préciser l'argument cause des conversations interminables à la sortie des cinémas<sup>234</sup>. » A. Masson assume les contraintes de cette construction solitaire avant de la partager, par écrit dans son ouvrage à partir de quelques films classiques. « Mon récit jugera<sup>235</sup> », dit-il. Ou bien encore, «...ma narration, ajuste peu à peu des faits, figurés, mentionnés ou devinés<sup>236</sup>. » Dans *Fenêtre sur cour*, Jeff, le héros immobilisé avec sa jambe cassée introduit la figure du narrateur dans la fiction. Il nous ressemble, nous qui sommes pareillement sommés de construire l'histoire, tant bien que mal, avec des approximations et des marges que chacun de nous se donne à partir des éléments que lui confie l'auteur. Au cinéma, il nous faut répondre à la situation narrative implicite.

Comprendre un film ce n'est ni lire ni déchiffrer; ce n'est pas non plus effectuer une somme de données. (...) ma narration flotte, se retourne, se précipite tout à coup, impuissante à assigner continûment un sens à chaque chose<sup>237</sup>.

Ma maladresse de narrateur appartient à l'œuvre<sup>238</sup>.

Au cinéma, le spectateur ne reçoit pas le récit, il doit *se* le construire.

<sup>232</sup> *Le récit au cinéma, op. cit.*, p. 118.

<sup>233</sup> *Idem.*, p. 112.

<sup>234</sup> *Ibidem.*, p. 112.

<sup>235</sup> *Idem.*, p. 67.

<sup>236</sup> *Ibidem.*, p. 67.

<sup>237</sup> *Idem.*, p. 49.

<sup>238</sup> *Idem.*, p. 47.

Cette forme pronominale est aussi en jeu dans la compréhension de la bande dessinée. Elle faisait défaut dans le développement précédent de T. Groensteen. La faiblesse de ses objections tient à la forme grammaticale de son argumentation. La troisième personne du singulier trahit en effet une présence, ou une figure, ou encore un instance. Là est le point de désaccord avec J.-M. Schaeffer. Dans le cadre filmique tout comme celui de la bande dessinée, l'argument plaidant en faveur d'un récit *vrai* est tenu dans ces termes : « ...il ne fait aucun doute qu'*on lui raconte* une histoire<sup>239</sup>. » Qui est ce *On* ? La question reste ouverte puisqu'on ne peut pas lui attribuer directement la figure de l'auteur, ni de narrateur, sans précautions. L'auteur n'est pas là présent, même si cette illusion ou cette construction est au cœur de la lecture, de la réception filmique ou des CDroms qui engagent le récit. Pourtant, T. Groensteen cite lui-même en page suivante une phrase de Federico Fellini, comparant la bande dessinée et le cinéma. Cette citation permet d'établir le passage délicat de la troisième à la première personne, de la même façon que A. Masson se désigne au cinéma comme le « foyer linguistique virtuel<sup>240</sup>. »

La BD, plus que le ciné, bénéficie de la collaboration des lecteurs : on leur raconte une histoire qu'ils se racontent à eux-mêmes; à leur propre rythme et imaginaire, en allant en avant et en arrière<sup>241</sup>.

Cette formulation assez heureuse, qui porte l'argumentaire de T. Groensteen pour défendre l'idée que la BD est « une *espèce narrative à dominante visuelle*<sup>242</sup> » pourrait sans doute aussi convenir à la rigueur de J.-M. Schaeffer et aux tenants d'une définition narrative strictement verbale. Risquons librement notre interprétation à partir des développements assez complexes exposés dans *Pourquoi la fiction ?* Il existe une instance productive, ( pourquoi ne pas l'appeler *narrative*<sup>243</sup>, si c'est la visée explicite des

<sup>239</sup> *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 11.

<sup>240</sup> Souhaité par Albert Laffay, dans *Logique du cinéma*, Paris, Masson, 1964, cité par A. Masson, p. 12.

<sup>241</sup> *Idem.*, p. 13.

<sup>242</sup> *Idem.*, p. 14.

<sup>243</sup> J.M. Schaeffer propose de limiter à « la confection du film » pour l'équipe de cinéma. *Pourquoi la fiction, op. cit.*, p. 305.

réalisateurs ), composée des émetteurs lointains, auteur réel, éditeurs... collaborateurs divers ayant produit le sémiophore, l'objet, le film, l'édition numérique ou la bande dessinée en l'occurrence, cette instance existe bien, elle participe aussi à la prescription du mode de réception, ici narratif.

Lorsque le lecteur adopte le contrat et les postures induites par ces instances et le monde environnant, le récit est *construit, produit*, ce qui explique l'évidence de l'exclamation de T. Groensteen. La réception narrative de la bande dessinée, comme celle du cinéma, est aussi un fait culturel. Cette lecture est mixte dans le cas de la BD et relativement libre, mêlant textes, dialogues et voix narratives souvent distinguées par des codes graphiques. Le plaisir de la lecture de bande dessinée tient à ces mixités et libertés réglées, ses jeux. Celle du cinéma également. On y accède ou pas avec plaisir. La lecture du texte n'y suffit pas, tout comme la description des images n'en épuise pas l'intérêt, mais le déplace. L'attention demande aussi une observation libre des images. Le lecteur du texte trop pressé qui manque le stade de l'image n'y accède qu'en partie. C'est son jeu propre. Notons le déplacement proposé par F. Fellini, il *se* raconte, forme pronominale. Tout comme l'approche d'A. Masson le propose, le film et la bande dessinée, comme propositions non dialoguées et sans narrateur, mais simplement imagées, impliquent une participation narrative du spectateur. À partir des images, des situations, des personnages et selon des lois de vraisemblances, il doit *se* raconter.

N'est-ce pas la seule façon de comprendre cette proposition de R. Barthes commentant l'iconologie: « Toute image est d'une certaine façon un récit<sup>244</sup>. » Une certaine façon de construire le mode narratif particulier telle que les sciences cognitives l'ont mises en évidence sur le mode du récit intérieur, informé par la culture et les récits déjà constitués autour de l'image ? Jerome Bruner est une des voix qui défend cette position pour une modalité

---

<sup>244</sup> Roland Barthes, *Leçon: leçon inaugurale de la chaire de sémiologie littéraire du Collège de France*, Paris, Seuil, 1978, p. 38.

du savoir considéré comme narratif régissant aussi bien le monde réel que la fiction.

Grâce au récit, nous construisons, nous reconstruisons et même d'une certaine manière nous réinventons le présent et l'avenir. Au cours de ce processus, mémoire et imagination se mêlent<sup>245</sup>.

Se raconter s'est en quelque sorte bâtir une histoire qui dirait qui nous sommes, ce que nous sommes, ce qui s'est passé, et pourquoi nous faisons ce que nous faisons<sup>246</sup>.

Le récit à la forme pronominale est une façon de construire son identité. C'est en ce sens très large qu'il y a dans la narration permanente du *Soi* une caractéristique propre à maintenir un équilibre psychologique. Cette activité d'intégration et de construction narcissique s'empare des situations quotidiennes, tout comme des situations fictionnelles pour composer avec tous ces éléments. Daniel Dennett désigne ce lieu par une expression riche, il parle de *Centre de gravité narrative*.

Adoptant cette notion, on ne cesse ainsi d'élargir les conditions de la définition du récit, depuis le texte, jusqu'à l'image qui le porte en potentiel sous forme de *racontable*, enfin jusqu'aux situations de la vie quotidienne, constamment orientées vers une organisation narrative maintenant confondue avec la compréhension même du monde.

#### *Le Centre de gravité d'Homo narrans*

Pour expliquer la conscience, D. Dennett a recours aux métaphores parfois contestées du cerveau comme ordinateur, il utilise le concept de machine virtuelle, de logiciels... mais on en retiendra ici, l'importance accordée à la réflexivité du langage<sup>247</sup>. Dans une approche neurologique, se parler à soi-même semble une manière d'assimiler efficacement les nombreux événements nouveaux qui ne cessent d'affluer au cerveau. Cette conception économique procure une représentation efficace du futur, et complète les consignes intégrées lors des essais coûteux d'apprentissages par l'expérimentation. « “Je

<sup>245</sup> *Pourquoi nous racontons-nous des histoires?*, Paris, Retz, 2002, p. 82.

<sup>246</sup> *Idem.*, *op. cit.*, p. 58.

<sup>247</sup> *La conscience expliquée*, Paris, Odile Jacob, 1993, trad. Pascal Engel, de *Consciousness explained*, Little, Brown and C°, 1991.

ne dois pas refaire cela” est le refrain de toute créature qui apprend à partir de l’expérience<sup>248</sup>. » La mémoire fonctionnerait comme un réservoir d’histoires constamment réactivées, actualisées et ajustées au monde par les informations contextuelles. Favorisant la mémoire et les acquis, l’autostimulation aurait « permis l’augmentation de la réminiscence<sup>249</sup>. » Cette activité réflexive de construction du sujet aurait comme forme privilégiée la narration, elle emprunterait les formes réflexives du récit intérieur.

Ce flux d’événement est entraîné par une quantité d’habitudes acquises; celle de se parler à soi-même en est le principal exemple<sup>250</sup>.

Activité incessante, elle a une fonction intégrative et constructive essentielle à la solidité du moi. La réflexivité a lieu aussi dans le sens du sujet vers le récit qui ne le contrôle pas mais plutôt qui en résulte. D. Dennett nous affirme que :

Nos récits sont tissés, mais pour la plus grande part, nous ne les tissons pas, ils nous tissent. Notre conscience humaine, et notre ipséité narrative, en sont le produit, non la source<sup>251</sup>.

Ces flux narratifs, ou chaînes de narrativités que R. B. Nair a repris pour les articuler en situation orale, dans les témoignages et les récits de catastrophes produits en Inde, consistent à poser selon D. Dennett, un lieu, à situer un *Centre de gravité* qu’il qualifie de *narratif*. Nos récits intérieurs ceux qui nous définissent pas le tissage de notre identité narrative se tiennent en un lieu. En reprenant aux physiciens le nom de centre de gravité, il cherche à évoquer la notion d’équilibre physique qui passe nécessairement par ce point unique, quelle que soit la masse et la forme des corps considérés. C’est donc par un fait de langage, même dans sa forme potentielle, mais sur un plan narratif, un *racontable* que l’équilibre du moi se construit, se maintient, s’échange.

---

<sup>248</sup> *La conscience expliquée, op.cit.*, p. 347.

<sup>249</sup> *Ibidem.*, p. 347.

<sup>250</sup> *Idem.*, p. 275.

<sup>251</sup> *Idem.*, p. 518.

On a discuté la thèse du livre *Homo Ludens* de J. Huizinga, dans lequel toutes activités humaines se rapportaient assez abusivement au jeu, et surtout à sa composante agonistique. Le récit ne serait-il pas, à son tour et avec encore davantage de légitimité, sous cette dernière acceptation neurologique portée par les philosophes de l'esprit, une situation aussi fondamentalement humaine que celle du jeu ? Par symétrie, devrions-nous nommer *Homo Narrativus*, *Homo Fabulator* ou encore *Homo Narrans* l'homme capable de culture, et dont les capacités narratives seraient elles aussi essentielles ? L'actualité éditoriale semblerait attester une tendance à crédibiliser cette hypothèse, pour les deux premières déclinaisons qui sont des titres de récentes publications<sup>252</sup>. Le dernier terme, associé à une communication scientifique est encore plus directement évocateur. Il est revendiqué par Bernard Victorri, dans une publication qui a pour sous-titre : « le rôle de la narration dans l'émergence du langage<sup>253</sup>. » Le passage d'un protolangage inadapté à la transmission d'informations autre que celles se référant à la réalité immédiate (*hic et nunc*) serait un progrès de langage qui tient à des capacités narratives. Cette explication est compatible avec les thèses de D. Dennett. Elle en situe l'enjeu plus précisément dans les propriétés aspectuelles du langage. Les possibilités pour le locuteur de se situer dans le temps de l'action de manière complexe et mobile tiennent une part essentielle dans sa démonstration. Ce qui fait l'ambiguïté des langues naturelles par rapport aux langues artificielles de la programmation se révèle un avantage pour cette mobilité narrative et non un inconvénient.

Le temps verbal dépend du choix d'un point de vue par le narrateur. Rien ne lui impose de s'ancrer sur l'instant de l'énonciation. (...)

Ces modèles font jouer un rôle essentiel à une "fenêtre temporelle" (appelée intervalle de référence ou d'assertion) qui est ouverte par le locuteur à sa guise, donnant ainsi au narrateur la même facilité pour se

<sup>252</sup> Nathalie Ferrand & Michèle Weil, *Homo Narrativus : recherches sur la topique romanesque dans les fictions de langue française avant 1800*, Université Paul-Valéry, Montpellier 3, 2001. Jean Molino & Raphaël Lafhail-Molino, *Homo Fabulator : théorie et analyse du récit*, Montréal & Arles, Léméac-Actes Sud, 2003.

<sup>253</sup> *Langages* N° 146, Bernard Laks & Bernard Victorri, *L'origine du langage*, « Homo Narrans : le rôle de la narration dans l'émergence du langage », Paris, Larousse, 2002, pp. 112-125. Article consultable en ligne : <http://users.info.unicaen.fr/~beust/Semantiques/programme2001-2002.html> [09/2006]



déplacer dans le temps que celle dont dispose un metteur en scène<sup>254</sup>.

Dans cet article, il s'agit pour l'auteur d'insister sur le lien entre les langages évolués comme les nôtres capables d'évoquer des événements passés ou imaginaires, qui auraient tout d'abord été intériorisés. Ces propriétés langagières auraient été mises à profit pour limiter la violence que l'augmentation continue de la capacité cérébrale n'a pas manqué de provoquer. La réduction des inhibitions biologiques naturelles des espèces concomitante avec l'augmentation de la spéculation sur les intentions d'autrui amène à accomplir des actions violentes pour augmenter ses chances de survie dans le groupe. L'hypothèse que de graves crises de violences meurtrières auraient été régulées par des rites où la narration de crises antérieures aurait eu une place déterminante est avancée. Des rappels collectifs de désastres passés seraient susceptibles de les anticiper pour les éviter. L'énoncé de principes, à l'origine de construction de mythes, et d'énoncés de lois qui commandent des comportements préférentiels pour le groupe demandent une capacité narrative que seul un langage à marqueur temporels souple autorise. Convoquer des réalités passées et anticiper l'avenir, ces capacités narratives pourraient expliquer l'extinction des *Homo sapiens* archaïques il y a trente mille ans et la survie des groupes possédant la capacité collective de se souvenir, et de *se* raconter collectivement.

Cette perspective du rôle non pas éventuellement narratif, à côté de la description ou de l'argumentation telles que la littérature les situe, mais au contraire originellement narratif du langage est déterminante. Précédant les traditions écrites, le récit résulte d'une propriété mentale fondamentale, relayée par le langage. On pouvait se douter que la narration excède le cadre littéraire, qu'elle excède aussi l'écrit pour être un élément dans les échanges quotidiens de nos conversations. Mais lui donner aussi comme lieu initial et latent, tous les récits non actualisés, les scénarios potentiels qui nous passent dans la tête devient plus inattendu. Cette définition très souple, du récit

---

<sup>254</sup> « Homo Narrans: le rôle de la narration dans l'émergence du langage », *op. cit.*, article en ligne non paginé.

considéré comme une structure d'échange disponible pour recevoir des schèmes d'actions humaines verbalisés est la plus intéressante. Elle explique nos capacités illimitées à tout transformer narrativement, c'est à dire à situer, et se situer dans un passé et à se projeter dans le temps. La différence entre potentiel narratif et récit actualisé permet également de maintenir le passage obligé par la traduction verbale. Au niveau individuel, les schèmes pré-narratifs restent des projections mentales n'ayant pas acquis le statut de récits actuels tant qu'ils ne sont pas mis en forme par le langage, oral ou écrit.

Dans ce cadre, la narration en image cesse d'être l'objet d'un désaccord entre des conceptions antagonistes, sur la nature verbale ou non du récit. L'image narrative figurative, n'est pas autre chose qu'un dépôt de formes agencées susceptibles, pour un spectateur qui adopte la posture narrative, et possède sensiblement les mêmes éléments culturels que l'auteur d'accéder à une part plus ou moins importante et précise des actions, donc du récit que l'image représente. Le même raisonnement est tenu pour le texte, qui ne véhicule pas directement un contenu actantiel, mais une traduction en signes linguistiques d'actions humaines. Si les structures narratives sont profondément associés à la formation du langage, alors l'écoute du conteur est la situation première du récit. La situation d'interlocution est une variante qui tient à la régulation des interruptions. La transcription écrite est une fixation économique qui permet d'en retrouver la voix. Alors que les immersions en images nous ramènent à des situations moins formalisées, moins élaborées, plus proches de nos propres pensées.

## ¶ Entre jouer et raconter

Entre jeu et récit, il n'y plus seulement une ligne de tension ou d'opposition, mais des termes deux fois dédoublés. Le récit peut prendre les formes actuelles ou potentielles, ses manifestations vont naturellement du pré-narratif au verbal. Quant au jeu, il est défini différemment dans le jeu-*game* aux règles constitutives et dans le jeu-*play* avec ses régulations et ses pro-

priétés qualitatives. Il nous faut tracer les liens entre les formes manifestes et latentes du récit, racontable et raconté d'une part, et les types de jeux définis par leur type de régulations des relations. On a substitué à une polarité unique, deux axes qui définissent un espace. Il sera possible de situer selon les moments et la nature des actions possibles nos objets d'éditions sur ce graphe.

Dans cet espace limité par le racontable, le jouable, le joué et le raconté, les éléments originaires du jeu et du récit entretiennent des liens complexes et paradoxaux. On peut à la fois préciser les lignes de similitudes du côté de la logique de l'action, et remarquer aussi la tension irréductible que produisent leurs temporalités distinctes.

#### *Affinités, similitudes structurelles*

Dans l'ordre des rapprochements entre situation de jeu et situation de récit, l'immersion produite par l'activité ludique et la construction narrative présentent des traits communs. En particulier celui d'une forte concentration qui abstrait de la vie pratique. Il y a, dans les deux cas, une mise en suspens de la vigilance ordinaire au profit d'une situation d'attention plus ou moins flottante ou dynamique, mais détachée des contingences pratiques. Cette similitude a-t-elle été relevée par les inventeurs du premier jeu vidéo ? En tout cas, il est étrange que la première console de jeu électronique apparue en France au début de 1974 se soit appelée *Odyssée*<sup>255</sup>. À moins de relier ces deux postures fictionnelles sous le terme d'immersion, la relation entre la référence littéraire et la pratique des jeux vidéo semblerait artificielle et presque inexplicable. Quelle autre justification y aurait-il pour Magnavox<sup>256</sup>, l'inventeur américain de ce prototype de simulation de tennis, de bataille navale et de ping-pong branché sur la télévision, à évoquer l'Antiquité ? Est-ce uni-

<sup>255</sup> *Odyssée* aux États-Unis : <http://pong-story.com/odyssey.htm> et <http://pong-story.com/odypubfr.htm> : [08/2003]

publicité d'un magazine français de 1974 : *Votre téléviseur à l'épreuve des balles !*.

<sup>256</sup> Son inventeur ne lui assurera pas la notoriété mondiale du clone *Pong*, rapidement imité par Nolan Bushnell, le fondateur d'Atari à qui revient, une fois payées les royalties d'un procès, la postérité d'un des plus célèbres jeux vidéo.

quement l'intention d'associer ce jeu avec une origine mythologique ? L'Odyssée est ce *récit primitif*, ainsi qualifié avec ironie par T. Todorov pour mieux en souligner la complexité de l'organisation narrative cachée sous une mythique simplicité<sup>257</sup>. Au cours de l'analyse de ce récit, pour trancher brutalement à contrario du titre même de son article, il affirme dans le cours du texte : « ...il n'y a pas de "récit primitif". Aucun récit n'est naturel, un choix et une construction présideront toujours à son apparition ; c'est un discours et non une série d'événements<sup>258</sup>. » Or le jeu-*game* issu de ces consoles ne produit pas de discours mais des événements successifs directement transposés de pratiques sportives dont le plus célèbre restera Pong, la simulation du jeu de tennis de table. Il n'y a pas d'autres récits dans ce titre de jeu que des potentiels de parties mémorables ou de situations à se raconter. On ne peut pas nier que des récits, peut-être ne voient le jour, à partir des amorces fictionnelles de relations entre les joueurs. À en juger par les tendances du *rétro-gaming* qui maintiennent ces jeux en service, ils suscitent encore un intérêt, leur *game-play* daté procure même un plaisir esthétique d'autant que le jeu est techniquement dépassé.

L'affinité du jeu et du récit peut aussi se lire de façon moins anecdotique dans l'approche théorique de l'analyse de la logique de l'action. C'est l'option retenue par C. Bremond lorsqu'il s'engage dans la construction des possibles narratifs et non dans une description des niveaux discursifs du récit. À ce niveau, pré-narratif, on se souvient qu'il définit précisément la règle hiérarchique « des séquences enclavées<sup>259</sup> » de ces fonctions selon une logique du « narrable<sup>260</sup> ». Les analogies entre actions racontées et actions produites au cours d'un jeu sont évidentes. Dans le jeu, l'acteur ou le joueur est dans la situation du narrateur, mis en situation optative dans une suite ac-

---

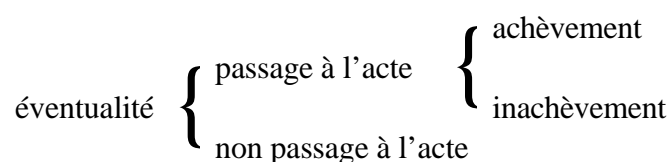
<sup>257</sup> « Le récit primitif : l'Odyssée », *Poétique de la prose (choix)*, suivi de *Nouvelles recherches sur le récit*, Paris, Seuil, 1971, 1978, p. 21.

<sup>258</sup> *idem.* p. 23.

<sup>259</sup> « La logique des possibles narratifs », *op. cit.*, p. 82.

<sup>260</sup> *Ibidem.*, p. 82.

tantielle dont la séquence élémentaire est décrite par C. Bremond<sup>261</sup>. Reconstituée ici par l'analyste, il doit prendre les décisions habituellement assumées par le narrateur, rôles impliquant les personnages aux moments sensibles de la séquence élémentaire : les alternatives d'actions qui structurent la logique du récit. Cette description dichotomique est « celle des événements du récit qui sert de base à la classification des rôles assumés par les personnages du récit<sup>262</sup>. » Les séquences s'enchaînent selon la logique qui définit le récit, de la même façon les suites de décisions ludiques s'enchaînent successivement et produisent le jeu. Le modèle élémentaire est repris et simplifié dans *Logique du récit*<sup>263</sup>, discuté et objet de la discussion avec P. Ricœur<sup>264</sup>, comme on l'a vu, il se présente sous cette forme :



Peut-être cette analogie structurale de l'action, aussi bien jouée que racontée est-elle le lieu d'une rencontre possible entre jeu-*game* et récit verbal. En situation *interactive*, certaines séquences seraient extériorisées, comme *libéralisées*, temporairement hors du champ de contrôle de l'auteur, d'autres restant sous sa responsabilité. Les actions déléguées par le narrateur permettraient-elles au lecteur de devenir réellement le *héros* ? Qu'on en doute et il reste à savoir quel rôle lui est réellement réservé dans la typologie des acteurs : agent... pseudo-narrateur, auteur indécis ou patient manipulé pour reprendre certains termes de C. Bremond. À moins qu'il ne soit, par ses actions pertinentes, cherchant à s'inscrire dans le projet arborescent du narrateur le *donateur d'objet magique*, un médiateur essentiel, une des figu-

<sup>261</sup> *Idem.*, p.67. Cf Paul Ricœur, *Temps et récit*, tome II, *La reconfiguration dans le récit de fiction*, Paris, Seuil, 1984, p. 78.

<sup>262</sup> *Idem.* p.66.

<sup>263</sup> *Logique du récit*, Paris, Seuil, 1973, p. 131.

<sup>264</sup> *Temps et récit, op. cit.*, p. 78/87.

res définies par Vladimir Propp<sup>265</sup> dans sa description narrative des contes merveilleux russes... dont C. Bremond s'inspire pour en critiquer la rigidité du programme narratif. Mais peut-on légitimement représenter hors du récit ces alternatives offertes au joueur interactif ? Dans une phrase conclusive, C. Bremond nous y invite en ces termes, conjuguant le verbe raconter sur le mode réflexif, il met en relation toute décision avec celle d'un monologue intérieur discursif :

Quand l'homme, dans l'expérience réelle, combine un plan, explore en imagination les développements possibles d'une situation, réfléchit sur la marche de l'action engagée, se remémore les phases de l'événement passé, il *se* raconte les premiers récits que nous puissions concevoir<sup>266</sup>

Ce lien entre la forme d'introspection narrative, issue de expérience acquise et mémorisée, et de sa projection dans le temps de l'action, n'est-ce pas là précisément le moment d'incertitude mis en scène dans le jeu instable et ouvert des choix à opérer ? N'est-ce pas exactement décrite la situation de jeu-play telle que la définition neurologique adoptée par la philosophie de l'esprit a été mise en évidence ? Le besoin d'histoires, leur raison d'être fondamentale, prend appui sur la nécessité de structuration temporelle et logique de toutes les actions dans la vie courante.

Le double film d'Alain Resnais *Smoking, No Smoking* reproduit une situation semblable, mais elle est malicieusement intégrée dans la fiction. Le choix dramatique qui appartient cette fois au personnage semble déborder l'écriture du film. Au début du film, par le simple jeu fictionnel fondé sur l'hésitation de Célia, un des cinq personnages joués par Sabine Azéma<sup>267</sup>, le film se dédouble et produit deux objets-séances filmiques. Par l'absence délibérée de choix de l'auteur, deux récits et deux histoires s'ouvrent à partir de l'hésitation entre fumer et ne pas fumer. On peut voir là un effet ironique, une mise en scène perverse ou ludique de la situation interactive, l'attente de

<sup>265</sup> Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, ( publié en russe en 1928 ), Paris, Seuil, 1965 réédition 1970, pp.55-63.

<sup>266</sup> «...il se raconte », nous soulignons. « La logique des possibles narratifs », *op. cit.*, p 82.

<sup>267</sup> Adapté d'après Alan Ayckbourn, « Intimate Exchanges », Arena Film-Camera One-France 2 Cinéma, 1993. Une arborescence du film est disponible sur <http://nezumi.dumousseau.free.fr/resnmulti.htm#smok> [09/2006]

la fiction interactive promise par les professionnels du cinéma, récupérée, *in extremis* par le narrateur dans un détour fictionnel. La série des hésitations à venir dédoublant à l'infini des films potentiels installe un vertige borgésien, celui des séries illimités. Ensuite, dans chaque film, A. Resnais s'est limité à trois niveaux, dont un sans alternative, les autres dédoublés, ce qui produit six issues finales par film. Puisqu'on ne saurait vivre les séquences parallèles et alternatives en même temps, elles se succèdent, ce qui produit des retours en arrière surprenants. L'impression est différente d'un flash-back, ou une ellipses, car il faut en quelque sorte *effacer* la suite pour en penser une nouvelle version. Dans ce jeu du récit se tient le plaisir vertigineux du film, sa liberté facétieuse face au temps. Il est drôle et curieux de voir se succéder des options alternatives.

#### *Irréductibilité temporelle*

Discutant « La postérité américaine de Propp<sup>268</sup> », C. Bremond poursuit par l'analyse critique du modèle de Alan Dundes et s'interroge sur la pertinence de ses comparaisons précises établies entre les récits et les jeux des Indiens d'Amérique du Nord. À partir d'une simplification du modèle de V. Propp<sup>269</sup>, réduit à six fonctions au lieu des trente et une du modèle historique déduit des contes russes, A. Dundes cherche précisément à appliquer « sa méthode au folklore non verbal, et spécialement aux jeux d'enfants<sup>270</sup> » sur la base commune de la logique des actions. Si « l'intrigue d'un récit progresse comme le cours de n'importe quel jeu », alors la comparaison est productive et nous ramène à la position précédente, qui tend à assimiler en son aspect le plus profond jeu et récit sur le mode de la similitude des structures de l'action. Mais C. Bremond commente cette comparaison :

La structure du conte, comme celle du jeu, exige l'ouverture, à chaque moment de son évolution, d'un réseau de possibilités alternatives entre lesquelles le destin opère sa sélection. Cet arbitrage n'appartient pas, par

---

<sup>268</sup> C'est le titre du chapitre 3 de *Logique du récit*, *op. cit.*, p. 59-80.

<sup>269</sup> *Morphologie du conte*, *op. cit.*

<sup>270</sup> *Logique du récit*, *op. cit.*, p. 73.

lui-même à la structure du jeu ou à celui du conte. C'est un fait de parole<sup>271</sup>

La parole du conte et celle du jeu ne sont pas les mêmes. Et il dénonce la confusion dans laquelle A. Dundes s'engage dans cette comparaison structurale. Toujours selon C. Bremond, la remarque importe :

On peut surtout reprocher à Dundes de ne pas conserver le même point de vue lorsqu'il passe du conte au jeu : dans un cas il construit la chaîne des événements passés, dans l'autre le réseau des possibles à venir<sup>272</sup>.

Il explicite les enjeux de ce changement de point de vue. Les lois du conte peuvent être retrouvées dans les récits recueillis, tandis que le joueur peut expliquer les règles de son jeu. C'est bien le temps qui est l'objet de la différence irréductible du point de vue. Puisqu'à la fin, en effet, mais à la fin du jeu seulement, « une partie achevée devient un récit comme un autre<sup>273</sup>. »

Par-delà les similitudes structurelles de l'action, le temps vécu et le temps représenté s'opposent radicalement entre temps du jeu *joué* et temps du récit *raconté*. La narration est une représentation de l'action, tandis que le jeu *est* une action. Appliqués au même événement, il y a un antagonisme radical que le cinéma présente en ces termes :

Un récit ne continue à être perçu comme tel qu'aussi longtemps qu'une marge, même infime, le sépare de la plénitude du *hic et nunc*. Le réel ne raconte jamais d'histoire, (...) un événement doit être en quelque façon terminé pour que - et avant que - sa narration puisse commencer<sup>274</sup>.

On reste convaincu que cette formulation de C. Metz peut être valablement retenue. Même si on a insisté à décrire les niveaux pré-narratifs du racontable, qui rejoignent sans doute la *mimèsis I* de P. Ricœur dans le récit possible de nos existences quotidiennes<sup>275</sup>, il n'en reste pas moins essentiel de réserver le terme de récit *actuel* à ses actualisations verbales. Cette défection du temps qui est inscrite dans le dispositif cinématographique entre fil-

---

<sup>271</sup> *Idem.*, p. 76.

<sup>272</sup> *Idem.*, p. 75.

<sup>273</sup> *Idem.*, p. 74.

<sup>274</sup> Christian Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, tome 1, Paris, Klincksieck, 1968, p 31.

<sup>275</sup> *Temps et récit I, op. cit.*, pp. 108-125.



mer et diffuser échappe aux circuits vidéos en direct dont les propriétés *narratives* ne sont pas revendiquées.

L'expression de cette irréductibilité temporelle entre la vie et le récit, « Vivre d'abord, raconter ensuite<sup>276</sup> » est aussi à l'origine de la réflexion de Dorrit Cohn sur la narration simultanée en littérature. Alors que le statut proprement narratif est couramment refusé à des passages en monologues intérieurs, à la première personne et au présent, auxquels il manquerait l'écart temporel que la narration réclame entre l'événement et son écriture, elle souhaite voir malgré tout reconnaître à ce mode d'écriture une place dans les différents registres narratifs de ce « présent fictionnel<sup>277</sup> ». Si la situation pragmatique de ces récits est définitivement non assimilable en terme de vraisemblable, c'est sans doute ce qui en fait l'intérêt esthétique. Le problème est le suivant : comment interpréter la situation de vivre et de raconter simultanément ? Impossible à vivre, cette rupture, que D. Cohn appelle un « texte déviant » est pourtant attestée dans de nombreux romans contemporains et lui semble relever d'une narration paradoxale. Elle propose d'en accepter la posture narrative « non imaginable » qui est la leur, sans en refuser pour autant celui d'un mode narratif nouveau, qui resterait à intégrer dans une narratologie encore incomplète. Sa formulation est explicite :

En effet, dans la narration simultanée, l'hiatus temporel entre le moi qui raconte et le moi qui vit ses expériences - un hiatus que le journal intime et le roman épistolaire peuvent ramener à des jours, des heures, voire des minutes - est littéralement réduit à zéro : le moment de la narration *est* le moment de l'expérience, le moi qui raconte *est* le moi qui vit ses expériences.

Ce qui fait la différence entre la vie et la littérature, puisque dans le vie ce jeu d'écriture n'est pas possible. *Vivre ou raconter* est une alternative impérative et sans moyen terme dont le texte littéraire s'affranchit. La littérature y a même fréquemment recours aujourd'hui, sans que l'inimaginable de la situation pragmatique de la narration ne pose véritablement problème.

---

<sup>276</sup> *Le propre de la fiction*, Paris, Le Seuil, 1999, p. 149.

<sup>277</sup> *Idem.*, p. 164.

Au contraire, l'irréalité de la situation concourt naturellement à la fiction.

Une autre antinomie temporelle de cette sorte est relevée dans une note de *Temps et Récit* lorsque P. Ricœur met deux explications de l'action en contradiction. L'explication téléologique de l'action est décrite en termes de conduite intentionnelle, tandis que l'explication causale tient aux mouvements corporels. La visée d'un mouvement et la raison du même geste obéit à deux logiques non contradictoires mais à des descriptions différentes. Ces deux explications sont compatibles mais non simultanées. L'exemple est simple, mais son mode quasi expérimental et neurobiologique surprend quelque peu :

les deux explications sont compatibles, ce qui est exclu, en revanche, c'est que j'adopte en même temps les deux explications : ainsi je ne peux pas en même temps lever mon bras et observer, par exemple sur un écran, les changements survenant dans mon cerveau. Quand j'observe, je laisse les choses arriver, quand j'agis, je les fais arriver. C'est donc une contradiction dans les termes de laisser arriver et en même temps de faire arriver la même chose à la même occasion<sup>278</sup>.

Ces différents exemples présentent sans doute des contextes différents, mais il ont en commun de relever des antinomies temporelles entre l'action à accomplir et l'action à rappeler, à représenter, à raconter. De l'inversion du temps chez A. Dundes entre logique du récit achevé et logique du jeu en cours de partie, à l'irréductibilité qui traverse le cinéma et déclenche en littérature un appel à des aménagements en narratologie. Enfin l'opposition dans les termes de la description nous induit à distinguer l'action à accomplir de l'action représentée, et là encore sans alternative autre que celle d'une alternative radicale.

Quelles perspectives s'ouvrent à la critique des éditions numériques après ces longues analyses sur le jeu et le récit ? L'incompatibilité dans le temps est-elle le signe d'une définitive déliaison pratique qui confirmerait l'oxymore indépassable, l'impraticable récit *interactif* ?

---

<sup>278</sup> Paul Ricœur, *Temps et récit I*, Paris, Le Seuil, 1983, p. 247.

### *Convertibilités et régime de l'alternance*

Malgré tout, et conciliant des temporalités incompatibles par des successions articulées, le témoignage de Toni Morrison nous indique la nature des liens riches et complexes que la situation de jeu et celle de récit peuvent entretenir, en particulier dans l'enfance :

Ma grand mère jouait au loto avec mes rêves. Elle me demandait de les raconter, puis elle les traduisait en chiffres qu'elle allait jouer dans les loteries clandestines. Je lui racontais un rêve de mariage, elle consultait un livre d'interprétation, et elle composait des numéros du loto. Un mariage c'était deux plus un, trois. La mort de quelqu'un c'était zéro. Des fois, j'inventais des rêves extraordinaires pour lui plaire. Elle adorait que nous brotions des histoires, ma sœur et moi, toute la famille. Le soir, nous improvisions, des aventures de dragons, des blagues, des intrigues amoureuses, nous rivalisions. Grand-mère nous mettait des notes. Parfois à une bonne histoire, tout le monde applaudissait<sup>279</sup>.

On ne voit pas de meilleurs termes que ceux liées à la traduction, la conversion, la transformation pour nommer les relations entre ces jeux et ces récits. La convertibilité du jeu en récit et réciproquement est la propriété qui nous semble le mieux révéler leurs inter-relations complexes. Les jeux et les récits, avec leurs termes en devenir, le jouable et le racontable sont dans un rapport de concurrence vis à vis du temps. Ils s'excluent sur cet axe temporel mais se dynamisent réciproquement dans leur succession. Similaires quant à la structure de leur action, ils rivalisent sur l'axe du temps pour nous sortir de l'ennui. Mimant la vie elle-même, chacun à égale distance de la fiction, leurs qualités se font apprécier. Et leur relation induit une attitude esthétique. Ils ont encore en commun de requérir la même absence de contrainte, et d'être délivrés de tout « urgence pragmatique<sup>280</sup> ». Je ne peux pas jouer, ni écouter un récit, ou produire un récit sans une quiétude préalable. Cette tranquillité sans quoi l'action vitale doit intervenir<sup>281</sup> est une condition première pour permettre la posture intentionnelle esthétique.

<sup>279</sup> « L'œuvre aux Noirs de Toni Morrison », *Le Monde* 2, n°17, 8 mai 2004, p. 41.

<sup>280</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Adieu à l'esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2000, p. 19.

<sup>281</sup> Tels les enfants Nambikwara de C. Lévi Strauss qui ne connaissent pas le jeu, à cause de cette pression des conditions de survie.

La relation esthétique est un processus homéodynamique, puisque l'attention et la réaction appréciative y forment une boucle interactive dont l'enjeu est sa propre reconduction (la situation est la même que celle qui prévaut dans un jeu<sup>282</sup> ...

On voudrait ajouter aux récits, puisque dans l'exemple qui suit, J. -M. Schaeffer cite l'exemple des enfants qui jouent à des identifications de jeux de rôles, développant des scénarios de gendarmes et de voleurs, qui sont des situations à fort potentiel narratif, du jeu-*game* qui offre un pur racontable. Entre jeux et récits, l'attitude esthétique compose ses successions temporelles.

Prenons deux derniers exemples de cette dynamique avant de terminer ce parcours théorique pour nous retourner vers des objets éditoriaux numériques. Lorsque la narration littéraire se nourrit de jeu-*game*, son caractère génératif est généralement souligné. Il aurait le pouvoir de « suractiver l'imaginaire », nous dit Alain-Michel Boyer<sup>283</sup>. Dans la littérature, les exemples sont forts nombreux de situations ludiques pour produire ou relancer le récit. Dans *Jouer et philosopher*, C. Duflo en a fait ses interludes, avec *Le Maître ou le tournoi de Go* de Yasunari Kawabata, *Le Joueur* de Dostoïevski, *La Défense Loujine* de Vladimir Nabokov, *Le Joueur d'échec* de Stefan Zweig. Autant de récits littéraires volontiers nourris de situations de jeux.

La psychanalyse est la situation même d'une convertibilité du jeu-*play* en récit. On en connaît la perspective curative envisagée quand on rentre dans son jeu. On pourrait dire là son jeu-*game*. Il y a une série de règles constitutives dans le jeu psychanalytique qui vise cette conversion de l'expérience traumatisante en paroles. On retrouve la description faite lors de la discussion de D.W. Winnicott de cet interdit de la sortie du jeu-*game* à l'intérieur duquel le jeu-*play* devient possible à la condition expresse de ne pas mettre en danger les conditions de ce jeu initial. Dans son article très brièvement cité, Steven Wainrib, nous donne une explication très détaillée du jeu

<sup>282</sup> *Adieu à l'esthétique, op. cit.*, p. 52.

<sup>283</sup> Jeu/Game; Play, DITL, Dictionnaire International Termes Littéraires, article Jeu:

du Fort/Da, celui qui suit la description de S. Freud où l'enfant se fait lui-même disparaître devant un miroir. Il y a une gradation dans cette maîtrise non plus instrumentale avec la bobine, mais directement investie corporellement.

La mère n'est pas là ? Oui répond le jeu, mais on sait pourquoi, on l'a jetée, et puis maintenant on peut la récupérer, tirer les ficelles de sa bobine. On peut même jouer à se faire disparaître dans le miroir, et se transporter ainsi là où elle ne voit plus l'enfant. La séparation, c'est jouable, si c'est jouable, c'est vivable<sup>284</sup>.

La maîtrise ainsi acquise sera ensuite relayée du jeu à la parole, et c'est là que se construit véritablement l'identité. L'étape nécessaire des premiers jeu-*play* est orientée vers la parole, et la dimension constructive de celle-ci. puisque:

Ce n'est qu'avec l'avènement du langage et l'organisation du *Je* que le sujet entra en partie dans une autre logique, linéaire, celle du sujet pré-existant à ses énoncés<sup>285</sup>.

Voilà peut être le seul lieu qui est véritablement linéaire, celui du temps vécu, irrémédiablement orienté vers le futur, sans réversibilité, celui qui serait aussi le signe de la finitude. N'est pas cette inquiétude existentielle qui est refusée dans la victoire sur le temps annoncée triomphalement dans les clichés de l'interactivité ? Dans laquelle, les arguments les plus discutables s'inscrivent au crédit de la liberté rêvée du joueur en immersion, omnipotent et vivant une réalité non pas virtuelle, mais simulée, portée par une tendance régressive et socialement dissociée, bien loin des récits partagés.

Entre jeu et récit, d'intenses discussions autour de ces deux notions agitent l'espace éditorial de langue anglaise autour du jeu vidéo et de l'hypertexte. Selon une face de ces questions, la légitimité du jeu vidéo passerait pas sa description en terme de récit. Mais cette description s'avère problématique. D'autre part, les récits littéraires sont considérés selon des logiques ludiques, au moins à travers les écritures à contraintes de l'Oulipo que l'hy-

<sup>284</sup> « Là où Ça joue », *op. cit.* p. 115.

<sup>285</sup> *Idem.*, p. 111.

pertexte réactive ou actualise. Comme on l'a relevé, des similitudes structurales et des incompatibilités temporelles se font jour dans l'actualité des jeux vidéos comme celles de l'hypertexte ou de la cyberlittérature. On a proposé de voir dans les propriétés de réversibilité et de transformation, de succession dynamique du jeu vers le récit ou réciproquement une approche esthétique de ces relations. On va en proposer un graphe à partir des propriétés différentes du jeu, dans ses formes game et play et du récit dans son état potentiel ou actuel. Il s'est construit en prolongement d'une représentation incomplète proposée par J. Murray dans *First Person*<sup>286</sup>.

Lorsque elle s'interroge, « Y a-t-il une histoire-jeu ?<sup>287</sup> », il faut comprendre : Pourquoi chercherait-on à décrire les jeux vidéos en termes de narration ? La similitude de structures dont celles de lutte, de rivalité et d'énigme de construction sont à l'origine de cette proximité entre deux cultures, celle du jeu et celle du récit. Au-delà de ces rapprochements, la symétrie et l'oscillation réapparaît :

Alors peut-être que la question serait plutôt y a-t-il un jeu-histoire ? Qu'est-ce qui est premier, l'histoire ou le jeu ? Selon moi, l'histoire vient toujours en premier car raconter des histoires est vital pour les actions humaines, que l'on retrouve dans chaque moyen d'expression, de l'oralité au multimédia numérique<sup>288</sup>.

Depuis son précédent ouvrage publié en 1997<sup>289</sup>, une grande quantité de *drame-cybernétiques* ont été publiés. Parmi ces jeux, celui de Will Wright, *Les Sims*<sup>290</sup>, représente particulièrement bien ce qui était visé dans le terme cyberdrama. « *Les Sims* n'est ni un jeu ni une histoire. » Cette *pièce dramatique* met en scène des acteurs virtuels dont les actions résultent à la fois d'un programme fort élaboré et des actions opérées par l'utilisateur. Il y a

---

<sup>286</sup> « From Game-Story to Cyberdrama », *First Person, op. cit.*, pp. 2-11.

<sup>287</sup> Encore une fois, les problèmes de traduction sont épineux, on réfererait traduire par récit-jeu, mais il ne s'agit pas de *narrative*. le texte est : Is there a game-story ?, *idem., op. cit.* p. 2.

<sup>288</sup> So perhaps the question should be, is there a story-game ? Which comes first, the story or the game? For me it's always the story that comes first, because storytelling is a core human activity, one we take into every medium of expression, from the oral-formulaic to the digital multimedia : *ibidem.*, p. 3.

<sup>289</sup> *Hamlet on the Holodeck, op. cit.*.

<sup>290</sup> Publié en 2000.

des éléments d'histoires que les utilisateurs peuvent partager dans leurs albums alimentés par des captures d'écran.

L'auteur encourage aussi d'autres productions dans un cadre universitaire<sup>291</sup>, parmi lesquelles le principe de *replay story*, (histoire en mode *replay*), qui paraît à la fois porteur de promesses mais sans doute aussi un véritable renoncement au point critique du récit interactif, la place du joueur qui défait et contredit le principe même de la narration par l'interruption temporelle. Le dernier développement qui amène un graphique intéressant prend pour point de départ l'idée que « Jouer et raconter ont toujours eu des points communs<sup>292</sup> ». Et le plaisir que l'on peut avoir à expérimenter ces mondes par l'interactivité est celle de leur *agencement*. On éprouve ce plaisir de l'agencement lorsque le monde, programmé et donc procédural, répond de manière cohérente et expressive à nos sollicitations<sup>293</sup>.

Le territoire qui s'ouvre à partir de ces considérations est produit par une mise en graphique selon deux axes orthogonaux qui représentent des degrés de jeux et des degrés d'histoire :

Mais pourquoi ne pas revenir une étape en arrière et réexaminer l'idée que le jeu et le récit représentent les deux directions d'un diagramme.

Il est surprenant pour un auteur anglophone de ne pas utiliser les notions que l'on s'est donné à partir des distinctions *game* et *play* ! Aussi on peut proposer de compléter les directions étrangement non désignées de ce tableau, les zones faibles du jeu et du récit dont on est conforté à trouver là un usage inattendu. Jouable et racontable, jeu à règles régulatrices et récit potentiel. L'axe horizontal définit les orientations du jeu selon les tendances *game/play*, l'axe vertical les modes du racontable et du raconté, selon la présence verbale ou non.

Sur ce graphique, une disposition spatiale des titres déjà commentés

---

<sup>291</sup> Information Design and Technology Program (IDT), à Georgia Tech.

<sup>292</sup> Gaming and storytelling have always overlapped., « From Game-Story to Cyberdrama », *op. cit.*, p. 9.

<sup>293</sup> When the world responds expressively and coherently to our engagement with it, then we experience agency, *idem.* p. 10.

peut être tentée. *The Complete Maus* est construit à partir d'un récit oral retranscrit, et possède un degré intermédiaire de jeu qui n'a rien d'un jeu-*game*, il se trouve donc tout en haut, centré dans le cadran supérieur droit. *Beyond* possède des propriétés narratives pendant les films continus et des propriétés de jeu-*play* assez riches. C'est un titre équilibré qui se situe plutôt au centre de ce même cadran. *Flying Letters* comporte peu d'éléments narratifs textuels, mais un maximum de jeu-*play*. Il est à droite, juste au-dessus de l'axe verbal du récit. *Outline* n'est pas réellement défini comme narratif, il possède peu de jouabilité, aussi est-il près du centre neutre, sur l'axe nul de la narration, un peu déporté côté jeu-*play*. Enfin, *Infinite CD for Unlimited Music* exclu le jeu et possède plutôt, si on en accepte l'idée appliquée à la musique, un fort potentiel narratif, il est sur l'axe du récit, tout en bas.

Cette cartographie ne doit pas être prise comme une organisation trop rigoureuse, mais une possible indication. En réalité, les modes narratifs et ludiques de nos éditions varient et leurs positions devraient peut-être même osciller... L'intérêt est de dégager des lieux peu exploités. Actuellement, aucune critique de titre n'est engagée du côté du jeu-*game*.

Les éditions sur support CDrom que l'on a choisi n'ont pas plus de prétention à produire l'immersion fictionnelle qu'un roman du XIX<sup>e</sup> siècle, peut être même moins. Mais s'ils portent du *racontable* qui s'articule avec le jeu, alors dans cette tension entre jeu(x) et récit(s), se situe l'enjeu de la perception et de la pratique esthétique. La contradiction initiale se transforme en négociation, elle inscrit une temporalité dans laquelle la figure de la succession s'impose presque totalement. Par le pluriel de ces termes, on voudrait suggérer, à partir des analyses précédentes, les complexités de ces enchaînements narratifs et ludiques, on aura compris que ces termes sont ici génériques et de non restrictifs. Diverses situations de jeu et des actualisations du récit qui se trament déterminent l'expérience de ces titres.

C'est par la voie de la critique que l'on voudrait à nouveau ouvrir un chemin, étroit certes par la rareté des expériences partagées, mais on vou-



drait participer à son ouverture pour enrichir un horizon culturel qui ne saurait être qu'un lieu d'échanges, de tensions et de discussions passionnées et contradictoires, de joutes argumentatives et de plaisirs esthétiques énoncés, donc les conditions d'une appréciation commune, celle d'un partage dynamique et vivant.

**Mac-PC : contraintes éditoriales...**

*Première condition pratique : s'assurer de la compatibilité. Est-ce la plate-forme prévue ? Les utilisateurs d'ordinateurs individuels ont été longtemps sommés de choisir leur camp : Mac ou PC, et cette alternative comportait parfois des échos communautaires chauvins. Sur ce registre simplificateur, les inconditionnels de la première configuration seraient passés pour des dandys fortunés, tandis que les seconds seraient aux yeux des autres du genre bidouilleur. Ainsi formulée, l'alternative frise la caricature, mais le choix de plate-forme est une réalité qui s'impose encore le plus souvent en pratique et cette dualité des standards n'est pas indifférente à l'histoire des éditions numériques. En quoi ces deux formats qui résultent d'enjeux économiques pour imposer des standards informatiques ont-ils influencé et limité la diffusion des éditions numériques ?*

Ordinateurs individuels Macs et Windows

*Est-ce utile de rappeler qu'il y a deux genres, deux familles d'ordinateurs personnels ? D'un côté la marque Apple, distinguée avec le Macintosh, de l'autre un standard commun à un grand nombre de marques, et même la possibilité d'assembler soi-même sa machine en kit, hors marque, pour lui donner les caractéristiques que l'on souhaite. Si le tableau est connu des usagers, derrière l'apparente symétrie se cache une disparité notable : moins de 5% de machines Mac sur l'ensemble du parc de la micro informatique personnelle fait d'Apple une marque adulée par certains mais marginale et un temps menacée de disparition face à l'univers dominant du PC. Sans entrer dans des détails*

historiques qui ne concernent pas la question des éditions, par exemple les péripéties de cette entreprise, ou celle de configurations disparues, comme la plate-forme Amiga de Commodore, ou encore l'alternative plus récente de l'OS Linux, la norme PC, pour Personal Computer, a été définie par IBM en 1981 pour se différencier à l'époque de la mini-informatique professionnelle. Jusqu'aux années 70, le calcul informatique était réservé à des applications scientifiques, civiles ou militaires, mais toujours dans un contexte professionnel qui demandait une équipe de spécialistes en électronique et en programmation. D'ailleurs, l'encombrement des premiers calculateurs des années 50 est légendaire. Dans un premier temps, ces usages ne concernent pas encore le cadre privé et quotidien. Lorsque la miniaturisation et la baisse des prix ont permis de fabriquer des machines destinées aux particuliers, les rivalités techniques et l'inventivité se sont débridées pour fabriquer d'abord ces objets personnels, devenus aujourd'hui dans les pays développés des produits de grande consommation. Hardware/software, l'électronique d'une part et les programmes de l'autre, il faut considérer ces deux niveaux pour mesurer les conséquences éditoriales de ce double parc Mac-PC.

D'un côté, l'histoire ressassée de deux étudiants, Steve Jobs et Stephen Wozniak, qui fondent Apple Computer en 1976 et fabriquent l'Apple I, leur prototype de ordinateur. Ils programment un système d'exploitation original, puis adaptent ensuite les recherches du laboratoire de Xerox sur les interfaces homme-machine. La souris et les icônes graphiques seront commercialisées par cette entreprise qui est considérée pour avoir longtemps porté les idées les plus novatrices en matière d'informatique grand public, jusqu'à suppléer par un design surprenant et inventif les objets lorsque les caractéristiques techniques ne seront plus un facteur différentiel du marché<sup>1</sup>. La marque Apple, qui seule maîtrise à la fois hard et soft, la machine et le système d'exploitation, rend captif ses clients en échange d'une promesse de meilleure convivialité d'usage. Ses clients et usagers se retrouvent ainsi très vite et nombreux dans la création professionnelle assistée par informatique : la musique, le graphisme, l'édition, l'image, l'éducation... Ce confort d'utilisation a longtemps eu un prix assez élevé, mais il donne un statut à part à cette société qui a su jouer de cette différence pour en faire une image de marque dans ses communications.

De l'autre une norme publiée par IBM, dont les informaticiens convien-

<sup>1</sup> L'invention de l'iPod culminant en marge de l'informatique comme l'accessoire qui sauve l'entreprise et crée de nouveaux usages liant mobilité et téléchargement de musique avec l'Apple Store.

ment eux même de l'ambition paradoxale. En dépit d'une optimisation discutable, de nombreux industriels concurrents ont fabriqué ces machines, les ont améliorées et un système d'exploitation indépendant s'est imposé, le DOS de Microsoft. En mode console, il requiert la saisie de lignes de commandes, tout comme l'informatique professionnelle dont il est issu, pour donner les ordres à la machine. Avant la sortie de Windows 93, qui adopte à son tour la gestion graphique sur le modèle du Mac, il ne concurrençait pas encore Apple sur le créneau d'un produit intuitif, c'est à dire facile à utiliser sans aucune connaissance informatique. Un autre nom tout aussi mythique est associé à cette histoire, le fameux patron de la firme, Bill Gates, qui doit sa fortune à l'industrie logicielle et non à la construction des machines. Le succès de l'OS Windows est aussi celui de la suite logicielle qui l'accompagne, Microsoft Office, et qui s'imposera dans le domaine de la bureautique du monde entier. Avec Word, Excel, PowerPoint, Entourage, ces applications vont dominer les standards du traitement de texte, des tableurs et de la présentation<sup>2</sup>. En terme d'image, cet éditeur et son système focalise une culture critique, qu'expriment les hackers ou l'alternative plus récente du système Linux, encore réservée aux amateurs d'informatique. Avec le PC, l'ensemble hard, soft et la gestion des périphériques est aux mains de plusieurs unités industrielles dispersées, dont la cohérence est celle des normes et non d'une conception unique, d'une fiabilité nettement moins légendaire. En contre-partie, les marques d'ordinateurs compatibles Windows, ceux qu'on appelle les PC sont généralement d'un coût plutôt inférieur.

Concernant les éditions, cette alternative devrait plus justement être formulée : Mac OS - OS Windows, puisque l'OS, l'Operating System, le système d'exploitation informatique est ou non adapté au format de création de l'édition<sup>3</sup>. En réponse à ces deux familles de machines et leurs systèmes d'applications et de fichiers plus ou moins incompatibles entre eux répondent trois sortes de cdroms. Ceux qui sont exclusivement compatibles Mac, d'autres exclusivement compatibles Windows et un troisième groupe polyvalent qui fonctionne presque à l'identique sur les deux plate-formes, Mac & PC, comprendre

---

<sup>2</sup> On laissera de côté les questions du courrier électronique avec *Entourage* et du web avec *Explorer* dont les condamnations envers Microsoft pour position dominante sur les navigateurs, aux États-Unis et en Europe, nous éloignent de nos questions éditoriales *off-line*.

<sup>3</sup> L'OS était aussi lié à un type de processeur, jusqu'à très récente sortie des Mac-Pentium, compatibles aussi avec Windows, au printemps 2006.

Mac OS & OS Windows<sup>4</sup> .

HyperCard, une application multimédia

*Ce tableau n'apprendra rien aux spécialistes et peut sembler assez inutile voire hors de propos aux néophytes, pourtant il suffit à expliquer la dualité actuelle des formats, l'alternative résumée au choix des compatibilités Mac vs Windows, qui est la première condition pour consulter un cdrom et une limitation pratique à la diffusion. À l'origine de l'édition numérique, vers le début des années 90, les meilleurs cdroms sont principalement destinés à l'univers du Macintosh. Le multimédia, les images, les sons, la vidéo incorporés à la machine ont été l'objet d'une attention native sur le système Mac. On peut parler d'une culture du contenu visible dans la recherche de convivialité système-utilisateur dont la forme multimédia n'est que le prolongement. Rapidement et en version standard les machines Mac ont incorporées des cartes sons, des entrées micro et des sorties sons et parfois vidéo, des hauts-parleurs de contrôle. Les premières générations d'ordinateurs à intégrer un lecteur de CDrom incorporé est le fait d'Apple<sup>5</sup>.*

*L'orientation multimédia s'est exprimée aussi dans le premier logiciel d'intégration numérique issu de ce même univers, HyperCard. Cette application aura une place déterminante dans les premiers titres publiés par l'inventeur de genre, Bob Stein, co-fondateur de l'entreprise de publication de disques laser, Voyager Company. En avril 1996, sur les 66 titres que comporte le catalogue de l'éditeur, 18 sont uniquement Mac, les autres ont la double compatibilité, mais aucun n'est uniquement Windows<sup>6</sup>. Ce privilège n'est pas étonnant, car à l'époque, le Mac est la principale plate-forme de développement initiale, alors la version Windows requiert des mises au point supplémentaires en particulier pour le son, et une autre compilation exécutable. Ainsi, n'est-ce pas un hasard si les six titres de la collection musicale CD Companion Series, Beethoven, Dvorák, Mozart, Schubert, Strauss, Stravinski, font partie du lot, ainsi que deux autres titres de musiciens : All My Hummingbirds Have Alibis de Morton Subotnick et Puppet Motel de Laurie Anderson. Les six premiers étant développés sur HyperCard, sans équivalent sur Windows et les*

<sup>4</sup> Il s'agit des deux systèmes les plus courants, mais en principe, rien n'interdirait de concevoir des éditions pour Linux, par exemple si ce système d'exploitation était communément répandu.

<sup>5</sup> En octobre 1992, avec le Macintosh IIvx.

<sup>6</sup> Cf. Planche 4, p. 77.

deux autres sur MacroMind Director version Mac, en attente du portage nécessaire. Sorti au printemps 1995, la version Windows du CDrom de Laurie Anderson attendra largement plus d'un an<sup>7</sup>.

HyperCard est une application de la filiale d'Apple, Claris Corporation, dont la vocation est d'organiser l'accès à des contenus hypermédia. Bill Atkinson, à l'origine du projet est déjà une figure importante du développement informatique, auteur du logiciel de dessin MacPaint et des routines graphiques. Dans HyperCard, les données sont organisées sous forme de fiches dont la représentation symbolique est un empilement. Le tri des fiches activé par des liens fait passer une fiche au premier plan, elle est alors affichée. Initialement, le principe de ce logiciel n'est pas plus élaboré qu'un classeur à fiches de type Rolodex, le fichier en carton pour les annuaires téléphoniques ou les fichiers d'adresses rotatifs dont la description métaphorique reprends les propriétés. HyperCard peut stocker une grande quantité de données (comme sur les fiches), les organiser (indexer par les repères alphabétiques), permet le tri (tourner), l'ensemble forme une pile (le fichier complet). On passe du modèle de fichier mécanique à une base de données associée à un programme de développement au langage accessible, HyperTalk.

Une fois organisé avec les liens internes privilégiant certaines relations programmées, affecté de certaines temporalisations, ou conditions d'accès, le fichier est exporté, compilé en mode exécutable, pour une plate-forme donnée. Ce sera bien sûr celle qui a porté le projet de sa phase de conception à celle de la commercialisation de l'application. Les fichiers HyperCard ne seront jamais lus que sur les ordinateurs Macintosh. Il faudra attendre que d'autres applications concurrentes, comme MacroMind Director, voient le jour pour que l'univers Windows soit à son tour largement concerné par l'édition de programmes compatibles PC. Cette première limitation qui concerne l'édition des premiers titres interactifs à contenu culturel et artistique est inverse dans le jeu vidéo. La diffusion massive du format bureautique va créer un vaste marché sur lequel le jeu vidéo va se construire parallèlement aux consoles dédiées, à brancher directement sur le téléviseur, sans ordinateur. Aussi les différences initialement évoquées entre les plate-formes : élitisme, luxe et création contre modularité, personnalisation et large diffusion peut-elle être reprise à ce niveau : culture et multimédia contre diffusion massive de jeux vidéo pour de nombreux utilisateurs.

<sup>7</sup> À notre connaissance, le titre de M. Subotnick n'aura pas de version Windows, quant à celle de L. Anderson, elle est encore en chantier en juillet 1996, lors de l'interview de Bob Stein dans Wired : « The Teachings of Bob Stein », cf. annexe p. 557.

Évolutions pénalisantes, versions, fréquences...

*Cette première ligne de partage absolue, effacée cette année par les machines Mac-Pentium, en cache d'autres plus subtiles. Les évolutions propres à chacun des OS rend aussi les compatibilités dépendantes de l'ampleur des ruptures à l'intérieur de chaque système. Une rupture radicale et pénalisante a eu lieu avec l'évolution des versions Mac OS 10 alors que la compatibilité existait depuis les systèmes 7 à 9, soit après dix ans de continuité. Les anciennes compilations en mode « classic » ne sont plus lisibles sous les systèmes 10 actuels comportant un nouveau noyau Unix. Incompatibilités absolues entre systèmes, incompatibilité dans le temps pour les évolutions majeures comme celle d'Apple, une autre comptabilité relative cette fois, n'interdit pas la lecture mais la modifie, parfois sensiblement. C'est une inadaptation de vitesse liée à l'évolution croissante de l'horloge des processeurs. Alors que le gain de rapidité semble un avantage, il se révèle un handicap face à une ancienne édition. Même si elles sont compatibles, les nouvelles machines lisent bien souvent les cadences initiales à des vitesses proportionnelles accrues par leur nouveauté. Les périphériques peuvent devenir également source d'incompatibilités. Dans l'édition off-line, les disquettes ont été rares et souvent suivies d'éditions de cdroms<sup>8</sup>, ce qui n'en limite pas véritablement l'accès. Par contre, si la compatibilité est encore assurée pour les cdroms par les actuels lecteurs de dvdroms, combien de temps les lecteurs de nouvelles générations assureront-ils la compatibilité ascendante ?*

*Comme objet technique, le cdrom n'est qu'un élément, une faible partie d'un ensemble complexe dont la lecture courante demande l'adéquation avec plusieurs autres éléments extérieurs. La somme de compatibilités absolues (plate-formes et versions) et relatives (vitesses) n'est pas si simple à réunir en pratique. Dans l'histoire des médias, les formats qui ne se sont pas imposés avec suffisamment d'autorité finissent par disparaître totalement, il n'est pas encore sûr que le cdrom connaisse bientôt ce sort définitif. Mais déjà, pour s'assurer de la comptabilité des premiers titres publiés, il y a un peu plus de quinze ans, faut disposer de matériels anciens et des systèmes d'époque dont la conservation suppose déjà une archéologie des machines et des programmes. En pratique, quand « ça marche », on a rempli la première condition pour commencer une expérience qui a des chances de rencontrer un point de vue esthétique.*

---

<sup>8</sup> *Reactive Square* et *Flying Letters* de John Maeda, en 1995 et 1996.

II<sup>e</sup> partie

Appréhender, expérimenter, abandonner



## Chapitre 4 Les formes de l'invitation

L'expérience de l'édition numérique nécessite, avant de lui consacrer un temps de consultation, d'assurer d'abord le couplage entre le support éditorial et un dispositif informatique compatible. Assurer ce bon couplage requiert parfois une certaine expertise, car l'adéquation nécessaire entre les données techniques inscrites dans le support, le *format*, et les caractéristiques de l'ordinateur est sans cesse fragilisée par la diversité des systèmes, des processeurs, des extensions et surtout de leurs évolutions. En pratique, ça ne *marche* pas toujours au premier contact et l'installation demande parfois un ajustement, des compétences et divers réglages propres à l'univers du numérique... Ces questions techniques ont été évoquées au cours du premier chapitre<sup>1</sup> et viennent de retenir notre attention à partir des compatibilités de plate-forme. Une fois l'épreuve technique de cette évidence surmontée, il restera à trouver les modes d'usages pratiques, à accepter ou inventer les temporalités de l'exploration ou de la découverte.

Lorsqu'on n'a pas été contraint d'abandonner à cette première étape, il faut accorder un temps de lecture ou d'usage qui ne répond à aucune pres-

---

<sup>1</sup> Cf. supra p. 40.

cription explicite. Ces éditions produisent des objets non définis temporellement, dont la limite appartient le plus souvent à l'utilisateur, c'est donc à lui que revient la décision d'interrompre et de clore l'utilisation, la *séance* de consultation. À la différence du cinéphile qui s'accorde avec le film comme objet temporel monolithique annoncé, les sessions d'utilisation d'un même CDrom évoquent une sorte de *remake*, un jeu successif scandé de répétitions et de différences. Seule la fréquentation assidue, répétée qui produira des expériences fragmentées, nécessairement incomplètes, reliées entre-elles par la mémoire de l'utilisateur donne une idée de ces éditions. Cet usage discontinu rappelle les libertés que le lecteur peut se donner dans la lecture du livre dont la pratique suivie et continue de la première à la dernière page, au même rythme et dans un temps unifié, n'est bien souvent qu'un idéal théorique. En tant qu'objet constitué de feuillets reliés, l'évidence matérielle de l'objet-livre donne droit au fragment, de même, le temps des expériences multiples et successives du numérique *off-line* est originellement dispersé.

Mais doit-on considérer que ces expériences partielles ne commencent qu'à l'instant précis de la rencontre technique favorable, entre un ordinateur adapté et un support de stockage de type CDrom, à ce moment où le programme s'exécute et produit, pour un observateur, des données sensibles dans les périphériques de sortie : images, sons ou textes ? Sans doute pas, et il semble au contraire judicieux d'accorder une importance aux moments qui précèdent la consultation, de porter une attention aux entours physiques, à la présence matérielle de l'objet. Précédant cette limite, celle de la mise en lecture informatique, les éditions *off-line* tirent de ces éléments connexes une réalité tangible essentielle. Sous des formes adaptées au disque compact, et indépendamment des contraintes informatiques précédentes, des variations appartenant à la tradition du livre sont souvent présentes dans cette périphérie graphique. Le livret illustré en est l'exemple le plus fréquent. Puisque qu'on a qualifié de discontinu, partiel et souvent répété l'usage informatique des titres sur CDrom, ces données extérieures et permanentes prolongent les sessions exploratoires et anticipent à chaque fois les nouvelles. Par une

fonction d'adresse évidente à l'utilisateur, avant chaque consultation, on peut y voir les formes d'une invitation renouvelée.

### **1/ Citation, ironie, & archivage : *PrayStation*, Joshua Davis, 2001**

Au premier contact, *PrayStation* se démarque singulièrement des objets éditoriaux sur support CD protégés par les boîtiers cristal et *digipaks*<sup>2</sup>, les plus habituels, qui répondent aux usages protecteurs utilisés dans l'édition musicale. La taille de sa boîte épaisse et haute n'évoque pas le livre et ne se range pas aisément sur l'étagère d'une bibliothèque. L'emballage rustique en carton brut ressemble à un paquet d'envoi provisoire simplement destiné au transport. Faut-il seulement le conserver ? Pas de nom d'auteur, seulement une mention, sans doute un titre, « PrayStation Hardrive », et des signes graphiques qui rappellent des cadres et des schémas sur une étiquette noire et argent. La petite figure repérable d'un Space Invader<sup>3</sup> se répète sur chaque face. Des fragments de phrases tronquées sont lisibles : « ...ting complexity from sin... », « Chaos Theory, nature and applied interactive de... » , des adresses de sites, cyphen.com, praystation.com, dreamless.org... Cette boîte est à elle seule une énigme. L'ouverture de cette étiquette scellée confirme l'impression d'une garantie d'origine et d'un emballage consommable. À l'intérieur, un boîtier noir en plastique comporte un socle et se tient droit comme une stèle ou un monument... miniature<sup>4</sup>. Si l'aspect de ce boîtier peut sembler tout aussi énigmatique à certains, les amateurs de jeux vidéos ne s'y trompent pas : au premier coup d'œil c'est

<sup>2</sup> Il s'agit d'un nom de marque déposée qui est passé dans le langage courant de l'édition des disques numériques. Cette présentation permet d'associer à une épaisse page en plastique moulé qui retient le disque un livret papier de plusieurs feuillets, transformant l'objet d'édition en une sorte de mixte du livre et du disque. Mesurant 12,5 par 14 centimètres, le format en faux-carré de l'édition audio reste proche de la taille du disque, alors que celui de l'édition de CDroms fait davantage référence au livre: 12,5 par 20 centimètres en orientation verticale, dite *portrait* ou *à la française*. Le coût élevé de la licence « *digipak-digiboxs* CGI-USA » a provoqué une concurrence qui produit des solutions assez similaires, signe que la marque a imposé là quelques standards.

<sup>3</sup> Jeu vidéo fort célèbre, sorti en 1978, sur les bornes d'arcade Taito. Pour plus d'informations, en anglais, les pages de l'encyclopédie wikipedia peuvent être consultées avec profit. [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Space\\_Invaders](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders)

<sup>4</sup> Cf. Planche 23.

une PlayStation, la célèbre console de jeux de Sony ! Au premier seulement, car déception du joueur, il s'agit simplement d'une réplique, un leurre ironique de taille un peu réduite, comme serait le prototype d'un designer. Mais l'amateur d'édition numérique qui connaît assez Joshua Davis est rassuré, le boîtier contient bien l'édition d'un CDrom et un livret de commentaires. L'entrée en matière étrange augure du reste : le trompe l'œil, l'ironie sont là, la facétie aussi, qui font partie du répertoire favori de ce développeur informatique atypique.

Il y a fort à parier que l'utilisateur averti, ou le collectionneur, qui ouvre la boîte de *PrayStation* n'est pas le joueur vidéo qui se méprend sur la console de jeu, la PlayStation, version PS 2<sup>5</sup>, mais plutôt un utilisateur familier du site web *praystation.com*<sup>6</sup> dont cette édition reprend le titre et le contenu. En effet, en 2001, à la date de parution de cette édition, l'auteur est déjà un designer célèbre dans les milieux du design interactif, de la programmation et des nouveaux médias. Il a publié, l'année précédente, un manuel pour le logiciel d'animation Flash dont il est un des spécialistes reconnus, en particulier pour le développement informatique dans le langage propriétaire ActionScript. Le livre *Flash to the core : an Interactiv Sketchbook*<sup>7</sup>, ouvrage didactique aujourd'hui épuisé, est commenté sous forme de site web avec des fichiers d'exemples à télécharger<sup>8</sup>. La célébrité de J. Davis est aussi renforcée par un premier prix à Ars Electronica, le festival de Linz en Autriche, un des plus anciens festivals consacrés aux technologies numériques en Europe, avec un Golden Nica dans la catégorie « Net Excellence ». Sans compter de nombreuses conférences sur le design d'interface tenues dans le monde

---

<sup>5</sup> Sortie en 2000. Le premier modèle de PlayStation sorti en 1994 au Japon marquait l'arrivée de cette marque sur le marché du jeu vidéo.

<sup>6</sup> <http://www.prystation.com>, [2002 ?] Déjà en 2003, le site est redirigé vers le site principal de l'auteur : [www.joshuadavis.com](http://www.joshuadavis.com). [08/2006]. Le lien *ps2 praystation* de l'année 2000 dans la rubrique *web* du menu *projects* donne accès au contenu du CDrom. L'adresse directe est <http://ps2.prystation.com/pound/v1/> [08/2006].

<sup>7</sup> Le titre indique le public visé. *Core*, le cœur, appartient à l'expression *hardcore coder* qui désigne les développeurs affûtés en programmation et non les utilisateurs des fonctions animations dans Flash. (À plus de 110\$, l'ouvrage d'occasion fait l'objet de spéculations pour trois fois le prix initial de 45 \$ sur [amazon.com](http://amazon.com).)

<sup>8</sup> <http://flashtothecore.prystation.com> [08/2006].

entier. À la publication de cet opus sur CDrom, J. Davis est une figure marquante, un expert non conventionnel dans le monde du design interactif.

### *Un projet paradoxal*

Quelle expérience cette édition ambitionne-t-elle de donner à son utilisateur ? Simplement une version *off-line* du célèbre site PrayStation, une sauvegarde, ou bien davantage que ce que le web peut apporter ? Y a-t-il un *bonus* pour l'acheteur de cet objet ironique en forme de fausse console de jeu, puisqu'après une recherche un peu attentive on finit par trouver, aujourd'hui, le programme équivalent en ligne sur le site de l'auteur<sup>9</sup> ?

Retour sur la méprise légitime ou ce qui nous semble être une forme de citation. L'univers du jeu vidéo est évoqué par la forme extérieure de la console mais la légère réduction de taille, réduite de 3/4 environ, suffit à donner à ce boîtier la présence d'un jouet ou d'une reproduction mineure et désuète. La version zéro du site était, en 1998, uniquement consacrée à des recyclages d'icônes et d'images de jeux vidéo grand public. Même si les versions ultérieures vont abandonner petit à petit cette imagerie, les icônes d'aliens des Spaces Invaders en sont le rappel. Le titre aussi confirme que la boîte cache une farce. Pourtant si l'homophonie du titre renforce la similitude visuelle, **PRAYSTATION** n'est pas **PLAYSTATION**. Le titre lui-même est une fausse piste. Pourquoi cette évocation en forme de calembour ? En anglais, le « Plug and Play » est une amélioration des systèmes devenue un argument de vente récurrent, justement celui qui vise à conjurer l'expérience difficile, en particulier lors de la connexion de périphériques, évoquée en introduction. La complexité technique de la micro-informatique, standards, logiciels, commandes, compatibilités douteuses... impose au grand public des ajustements parfois douloureux. L'utilisateur novice, et même parfois plus expérimenté, doit s'armer de patience pour que *ça marche*. Aussi l'immédiateté de la formule « Plug and Play » : *Aussitôt branché, ça fonctionne*, a-t-elle valeur promotionnelle pour les marques de périphériques en tous genres, mais devient

<sup>9</sup> Cf. notes ci-dessus, <http://ps2.prystation.com/pound/v1/> [08/2006].

surtout une incantation pour l'utilisateur. Cette formule a donné lieu à un détournement populaire et ironique, formule magique favorite de l'utilisateur frustré ou agacé, « Plug and Pray » : *Priez pour que ça marche après le branchement !* Dans le titre en mot-valise *PrayStation*, ces deux évocations sont présentes : la machine de jeu Sony, la PS 2, synonyme de 3D temps réel et de la galaxie communautaire du jeu vidéo et l'ironie des défauts, problèmes, insuffisances et soucis propres à l'univers informatique, unités centrales et périphériques.

Avec J. Davis, le mode de consultation de *PrayStation Hardrive* s'engage sur le second degré et l'humour. Jusqu'à présent, on a négligé la seconde partie du titre, *Hard Drive*, en français le disque dur, encore contracté devient un autre mot-valise : *Hardrive*. Pour comprendre cette référence au support de stockage, le disque dur, la mémoire de masse de l'ordinateur actuel, il faut continuer l'exploration préalable des pièces disponibles, il nous reste le livret, assez volumineux, avec ses 36 pages<sup>10</sup> et les commentaires de l'auteur. Écrit en anglais et traduit en japonais, son importance nous a conduit à en proposer une traduction complète, située en annexe<sup>11</sup>.

#### *À défaut d'interface graphique, une notice autobiographique*

La déclaration explicite de l'auteur dans l'avant-propos est surprenante, mais elle confirme les surprises précédentes. D'un expert en interfaces graphiques algorithmiques, on aurait pu s'attendre à une mise en forme brillante et même accepté quelques surenchères graphiques... Il n'en est rien et le programme qui nous attend est porteur de déception. L'avant-propos de l'auteur est sans équivoque, il ne faut pas chercher de méta-interface pour accéder à toutes les ressources du CD, il n'y en a pas. Pas d'application d'intégration, mais une copie sommaire du disque dur, un *backup*, voilà la dernière surprise que Joshua nous réserve. Les premières lignes sont explici-

---

<sup>10</sup> Non paginé.

<sup>11</sup> Cette version est un aide mémoire personnel, elle n'a pas de prétention à une traduction professionnelle. Mais il nous a semblé que l'accès au texte, encore imparfaitement traduit, est nécessaire et productive. Annexes pp. 511-518.

tes :

J'espère couper cours à la plupart de nos préjugés sur les comportements attendus des CD-Roms.

D'habitude on accède pour voir les médias d'un CD-Rom de façon ordinaire en lançant une application qui masque entièrement le bureau. Avec ce CD-Rom c'est tout le contraire. Il est possible à l'utilisateur de passer en revue les 397 dossiers, d'explorer les 3637 fichiers qui constituent les 462 Mo de données.

*PrayStation Année 2* est fait de tout ce que j'ai accumulé au cours de l'année passée. Tous les fichiers-sources, les ressources images et textes, accidents, jours bénis, etc...

Certaines données sont même déficientes - comme lorsqu'une connexion au serveur PrayStation se lance. Rien n'a été modifié. Ainsi vous pouvez explorer à loisir comment ça s'est construit et comment cela circule d'une chose à l'autre<sup>12</sup>.

Il faut donc s'attendre à un complet désordre, car ce que donne à voir Joshua est aussi inattendu que difficile d'accès, ce sont ses propres archives, dans une logique d'organisation et de nomination personnelle qui semble incompréhensible et même désinvolte à notre égard ! Ne cherchez pas le fichier "read-me", il n'y en aura pas, bien sûr ! Désordre apparent pour le voyeur invité qui se prendrait pour un *hacker* sur invitation et par provocation, mais rigueur de classement pour son auteur. Le livret didactique qui est notre seul guide est ponctué de signaux autobiographiques plus ou moins insistants. Les dédicaces d'abord attestent d'un véritable réseau amical et de travail lié à des auteurs de sites web. À une exception près, elles racontent et euphorisent la rencontre avec l'auteur. L'exception vient de Jeffrey Zeldman, qui répond à l'éloge attendu par une dédicace à l'ironie critique et confirme son affinité avec l'auteur par ce trait d'humour autorisé. L'organisation de l'ensemble est strictement temporelle, ou calendaire, puisque l'interface principale, celle du site de l'époque, est un agenda de l'année entière écoulée. Par contre chaque présentation de travaux donne lieu à des récits anecdotiques mêlées de principes de travail paradoxaux. On pourrait en résumer le contenu selon ce programme :

Constat : le premier fichier a été perdu.

Projet : ne jamais sauvegarder, mélanger le code de différents fi-

<sup>12</sup> Annexes, p. 511.

chiers initiaux.

Systeme : un fichier par jour pendant le mois de mars.

Commande : répondre à l'invitation de *rhizome*.

Optimiser : l'exemple d'une commande.

Repérages : améliorer le calendrier en ligne.

Rencontres : Rolf Ruiz de *Tequila*.

Payer en retour les dédicaces dithyrambiques :

merci à tous mes amis.

L'édition *PrayStation Hardrive* est la mémoire d'une année de la vie complexe et dynamique du site. Le rôle déterminant des échanges par e-mail, rapides et nombreux y est rappelé à plusieurs reprises. Ces fragments de vie esquissent, sinon une véritable biographie, au moins des éléments de relations amicales parmi les plus déterminants pour la vie professionnelle, avec un ton de proximité qui est marqué par de réelles affinités, celle d'une communauté. Voilà ce que nous livre J. Davis en guise d'introduction : la vitalité délurée et impertinente d'un adolescent talentueux qui joue avec ses copains. Il nous faudra revenir plus avant sur l'investigation frustrante et assez pénible qu'il nous propose de ses fichiers de programmeur et chercheur d'interfaces graphiques programmées.

## **2/ Du support protégé au discours implicite, l'adresse**

Après la présentation de cet objet atypique, comment caractériser le rôle habituel de ces éléments, ici constamment tenus à l'écart par l'ironie, et qui entourent les éditions numériques ? Le premier contact matériel avec tous ces objets d'éditions numériques *off-line* passe par la manipulation, la préhension d'un objet enveloppant, qui a pour fonction d'assurer la protection physique du support. Boîtier *crystal* ordinaire associé aux CD-audio et *digipaks* pour l'édition de luxe, plus proche du livre, ou la variante en boîte



rigide, *digiboks*<sup>13</sup>. Sur le plan matériel, il y a une parenté entre l'édition numérique sous toutes ses formes et les CD-audio, puisque le disque de douze centimètres qui contient les données informatiques est issu du même modèle initial. Leur aspect extérieur est strictement similaire. Hormis les éditions limitées, coffrets, diverses intégrales ou *collectors*, le domaine de la musique suit principalement les contraintes du rangement qui imposent la régularité des formats, surtout lorsque l'impératif fonctionnel et économique domine. À partir des années soixante, les pochettes de disques trente trois tours avaient donné une échelle avantageuse, proposant un média unique et facilement identifiable offert aux graphistes, illustrateurs et directeurs artistiques des labels. En remplaçant le disque vinyle, le compact disque audio a créé un objet standard plus discret pour lequel les écarts de présentation sont l'exception. Ainsi, dans leurs boîtiers habituels, les disques au format CD sont facilement empilés, classés et identifiés. Par contraste, de nombreux titres de l'édition numérique sur support tendent à se démarquer de cette standardisation.

#### *Un pacte avec l'auteur ?*

Véritablement, la présence physique, *objectale* des éditions *off-line*, leur apparence extérieure est la première indication sensible et signifiante. Si elle tient lieu de discours implicite, quel sens lui donner ?

Le film a son générique, le livre ses pages de garde et sa couverture, ce sont deux formes qui caractérisent des lieux de transition. Ils précèdent, inaugurent l'entrée dans le film, la fiction ou le texte... plus généralement ils annoncent une expérience qu'ils contribuent à orienter. S'agissant du cinéma, Christian Metz le souligne, « Le générique a une fonction d'adresse évidente, et même, chose rare au cinéma, "officielle"<sup>14</sup> ». Proche du modèle filmique, on

---

<sup>13</sup> Mêmes brevets américains pour la version en forme de boîte rigide en carton au format 15 par 21,5 centimètres, dont la tranche mesure 1,6 cm.

<sup>14</sup> *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Klincksieck, 1991, p. 63.

retrouve au début de certains titres numériques cette fonction d'adresse<sup>15</sup> assumée par une séquence temporelle continue, un véritable générique évoquant la situation de réception cinématographique. *Beyond* nous en a donné un exemple particulièrement typique, relayé par un générique de fin qui résonne en écho, par la symétrie temporelle d'une séquence inversée s'éloignant cette fois du modèle filmique qui doit scrupuleusement lister de nombreux crédits<sup>16</sup>. Précédant encore les signes produits par l'ordinateur, les objets d'éditions présentent eux aussi, sans médiation, cette zone intermédiaire qui ne se réduit pas à assurer une fonction de protection, mais comporte aussi des signes, des images et des informations textuelles. Distincte du générique filmique, elle ressemble davantage à celle qui est mise en œuvre par l'édition littéraire et que Gérard Genette considère comme un *seuil*, qu'il propose de nommer, en 1982, le *paratexte* avant d'y consacrer, dans le domaine de la littérature, un ouvrage complet en 1987<sup>17</sup>. De quoi s'agit-il précisément ?

D'un "ensemble hétéroclite"<sup>18</sup>, situé à plus ou moins grande distance du texte littéraire, composé de "signaux accessoires, autographes ou allographes qui procurent au texte un entourage (variable) et parfois un commentaire (...) sans doute un des lieux privilégiés de la dimension pragmatique de l'œuvre, c'est à dire de son action sur le lecteur - lieu en particulier de ce que l'on nomme volontiers, depuis les études de Philippe Lejeune sur l'autobiographie, le *contrat* (ou *pacte*) générique"<sup>19</sup>.

Le CDrom est à cet égard très proche du livre, perçu dans le champ et parfois la tradition valorisante de l'édition. Pour Philippe Lejeune, la nature contractuelle du genre a un caractère impératif, puisqu'il est question de l'authenticité scellée autour du nom propre, le nom de l'auteur qui désigne

---

<sup>15</sup> Celle de l'auteur évoquée par Raymond Bellour à propos d'*Immemory*, de Chris Marker, *L'entre-Image2*, *op. cit.*, p. 336.

<sup>16</sup> Planche 12 b, p. 187.

<sup>17</sup> Après quelques flottements terminologiques avoués dans l'introduction, le sens correspond à celui qui est fixé aux premières pages de *Palimpsestes*, *La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982, p.10, et très largement développé cinq ans plus tard dans *Seuils*, Paris, Seuil, 1987, par le même auteur.

<sup>18</sup> *Seuils*, *op. cit.*, p. 8.

<sup>19</sup> *Palimpsestes*, *op. cit.*, p. 10.

implicitement une personne réelle<sup>20</sup>. La notion gagne à être remise dans ce tout premier contexte. P. Lejeune précisait déjà en 1975 :

Pour être poursuivie, cette recherche sur les contrats auteur/lecteur, sur les codes implicites ou explicites de la publication, - sur cette frange du texte imprimé qui, en réalité, *commande* toute la lecture (nom d'auteur, titre, sous-titre, nom de collection, nom d'éditeur, jusqu'au jeu ambigu des préfaces), cette recherche devrait prendre une dimension historique que je ne lui ai pas donnée ici<sup>21</sup>.

C'est cette intention précisément formulée qui donnera matière à de nouvelles et subtiles distinctions ensuite pour G. Genette<sup>22</sup>. Si l'on peut continuer provisoirement à s'inspirer de ces nominations issues de l'édition littéraire, l'aspect qui nous concerne ici est essentiellement le péri-texte éditorial, qui se situe dans l'espace même du volume et ressort des responsabilités directes et assumées sinon de l'auteur au moins de l'éditeur. Mais en s'éloignant sensiblement des nécessités contractuelles induites par l'autobiographie, la relation a perdu le caractère autoritaire initial, le pacte est un terme trop fort pour garder ici une valeur générique. Puisqu'on en retient surtout le caractère pragmatique, on préférera alors considérer dans la relation un contrat moins engageant, et considérer qu'il s'agit plutôt d'une forme d'invitation contenue, sous la complicité de l'éditeur, dans ces adresses de l'auteur.

#### *Comme des jeux de société*

On a précédemment évoqué *Xploral* de Peter Gabriel qui conserve en 1993, dans ce domaine éditorial musical, la place d'un précurseur<sup>23</sup>. Multipliant les médias annexes dans un boîtier imposant, chaque détail tend à le différencier des publications courantes et en particulier des albums musicaux du chanteur. Excédant la simple protection mécanique, on pourrait qualifier

<sup>20</sup> Philippe Lejeune, *Le pacte autobiographique*, Paris, Seuil, 1975, réédition 1996, pp. 13-46.

<sup>21</sup> *Le pacte autobiographique*, op. cit., p. 45.

<sup>22</sup> Dans *Seuils*, il distingue le *péri-texte* situé à proximité immédiate du livre qui se différencie de l'*épi-texte* qui désigne tous les éléments extérieurs à l'édition et qui la concerne : critiques, correspondance, entretiens... Il résume par l'équation suivante : paratexte = péri-texte + épi-texte, à la page 11 de l'opus cité.

<sup>23</sup> *Supra*, pp.222-223

cette tendance d'*hyperbolique*. La variété de formats des boîtes et divers rangements des CDroms traduisent fréquemment une présence ostensible. Une même orientation concerne plus largement l'ensemble des présentations commerciales des logiciels : des systèmes d'exploitation aux encyclopédies, des applications aux titres éducatifs, l'hypertrophie semble la règle. Pour être précis, la boîte d'*Xploral* mesure exactement 23 centimètres sur 23 pour une épaisseur de 3 centimètres. Elle appartient à la catégorie la plus visible de notre collection, celle des grandes boîtes cartonnées qui contiennent le boîtier cristal ordinaire pour conserver le disque compact.

L'antinomie vient de cette tension expansive qui symboliquement s'oppose à la compacité technique inhérente aux supports numériques. Essentiellement textuel, le cas limite des encyclopédies est révélateur : le linéaire de rayonnage et le poids des éditions-papier intégrales est contracté dans un seul disque, les autres lui apportent en plus des données iconiques, sonores et surtout vidéos ! On peut voir dans cette excroissance des boîtes, et l'inclusion des rangements successivement emboîtés, une compensation paradoxale à la réduction vertigineuse offerte par la numérisation. Si l'objet impose un format assez disproportionné et peu justifié, c'est aussi que cette présence physique accompagne commercialement un prix sensiblement élevé<sup>24</sup>. Il n'est pas certain qu'il résiste longtemps à l'usage quotidien d'utilisateurs peu enclins à s'encombrer de la sorte. À défaut de ne contenir qu'un disque, réduites à la fonction de PLV<sup>25</sup>, ou de blisters jetables, les boîtes inutiles finissent par être jetées. Seule la présence d'objets annexes, cartes postales, posters ou livrets, présents par exemple dans *Xploral*, justifierait de les conserver.

À cette approche déduite d'une critique du marketing, on pourrait ajouter l'hypothèse d'une motivation plus positive, et d'y lire moins la réponse symbolique par compensation de l'implosion spectaculaire des don-

<sup>24</sup> Pour donner une impression de valeur à ses applications bureautiques, Microsoft a utilisé en couverture du CDrom Office, un "Certificat d'Authenticité" décoré avec des guillochages qui appartiennent à la tradition fiduciaire et au code visuel des billets de banque. (Microsoft Office 1996 pour Macintosh)

<sup>25</sup> Publicité sur le Lieu de Vente.

nées numériques que celle de retrouver une similitude avec d'autres types de rangements. Ces boîtes n'évoquent-elles pas leurs homologues traditionnels : les boîtes de jeux de société qu'elles rejoignent sur une étagère ? Il ne s'agit évidemment pas des versions dites de plateau, mais de nombreux types de jeux de cartes, de dés ou dérivés comportant une notice et différents accessoires à conserver ensembles dans ce genre de grande boîte cartonnée. Cette hypothèse oriente un usage ludique, certes plus limité dans le face à face individuel à l'écran que lors des parties collectives et conviviales autour d'une table de ces jeux de société, mais détermine sans doute l'horizon du *jeu-game* dans l'invitation vers l'expérience à venir.

### **3/ Les collections éditoriales**

La notion de la collection suppose l'élection sélective et la réunion d'éléments à la fois différents et susceptibles de manifester des similitudes aux yeux d'un spectateur. À la limite, l'auteur de la collection peut même en être le seul spectateur, son propre regard en fonde la logique. La structure de la collection est celle d'un jeu, la pratique de son rassemblement une partie infinie. Dans le domaine éditorial, lorsque les objets de la collection sont des livres, il existe deux types de collections. Postérieures à la publication, les bibliothèques publiques ou privées sont des collections d'objets-livres réunis sur des critères de lecture. Celles antérieures à la publication, faites de manuscrits rassemblés, puis publiés, sont les collections éditoriales. Elles organisent en sous-catégories le catalogue des maisons d'éditions importantes. Les collections littéraires obéissent aux mêmes principes que toute collection, mais les objets y sont des textes. Le choix et la cohérence stylistique font référence à une intention éditoriale dont le format, la qualité de papier, les choix typographiques, l'image de marque, bref tous les paramètres physiques du livre sont réglés. Mais la question de l'écriture n'est pas moindre, puisque la collection littéraire induit des présupposés éditoriaux complémentaires à ceux des auteurs. Souvent, au moins chez les grands éditeurs,

l'auteur est lu en rapport avec une collection avant d'être associé à une volonté éditoriale plus générale, une publication. Effet de validation, *La Pléiade* chez Gallimard se mérite, la collection *Poétique* au Seuil est sérieuse, *Psychismes* chez Dunod connote l'ouvrage universitaire et didactique de psychanalyse... La collection chez un éditeur comporte quasiment une fonction auctoriale, qui ne donne pas de droit d'auteur, mais ouvre le droit au nom. Souvent, cette *œuvre* de collection d'œuvres littéraires est signée par un ou des noms<sup>26</sup>. La responsabilité de publication qui est déléguée dans la collection engage des choix et suppose des valeurs. Elle a justement une fonction instauratrice, ce qui nous ramène à la nécessaire visibilité de ce repérage. Dans le paysage de la distribution ou dans une bibliothèque, une collection se distingue par des caractéristiques physiques marquées. En est-il de même dans l'édition numérique *off-line* ? Malgré le caractère épars et diffus de ces éditions, on a relevé plusieurs ensembles éditoriaux, des collections, dont la cohérence s'inscrit en continuité avec la culture du livre.

#### *CD Companion Series et First Person*

Nous retrouvons à nouveau Voyager Company, où il n'est pas surprenant de repérer les premières formes de collections. Dans un catalogue aussi fourni qu'hétérogène<sup>27</sup> et dont la variété des titres impose sans doute d'opérer des classements, le premier titre, celui qui est sans doute le tout premier CDrom de l'édition numérique sur ce support, inaugure déjà une collection : la *CD Companion Series*, consacrée à des écoutes analytiques d'inspiration musicologique d'œuvres majeures du répertoire classique. Sous une apparence extérieure assez compacte, le boîtier plat de 15 x 21, identique pour l'ensemble des titres de Voyager<sup>28</sup> présente un portrait peint avec le titre de l'œuvre et le nom de l'auteur. Un premier titre pour une première

<sup>26</sup> Ici respectivement Jacques Schiffrin puis Raymond Queneau, Gérard Genette et Didier Anzieu.

<sup>27</sup> Plus de 70 titres après le milieu des années 90.

<sup>28</sup> Modèle de type *Compton*, selon le premier usage professionnel de l'entreprise NewMedia, cité par Larry Boden, « Les multiples chimères du monde du packaging », *CD-RAMA* n° 8, Meudon, CD-RAMA & Continental One, été 1995, p.45.

collection : la neuvième Symphonie de Ludwig van Beethoven, présentée par le critique Robert Winter à qui l'éditeur confiera également une œuvre de Dvorák, de Mozart et de Stravinski. Avec deux autres titres consacrés à Strauss et Schubert<sup>29</sup> les mêmes rubriques principales organisent ces titres à vocation didactique marquée. Ils ont en commun de proposer des types d'agencements multimédias jusqu'alors inédits entre le texte et la musique. La proximité immédiate entre les informations encyclopédiques et les fragments audio, la qualité de ces éléments sonores, la circulation et l'indexation en font des outils pédagogiques singuliers. La collection offre, à travers une figure professorale faisant autorité, un cours d'analyse démonstratif et flexible, avec une mise en relation dans le contexte historique et un véritable jeu-*game* de test approfondi de connaissances susceptibles d'être acquises à la consultation du titre. Sous la forme d'un dialogue agonistique et drôle, on joue contre le compositeur.

La contribution de Alan Rich ne se limite pas à l'édition critique dans cette collection du célèbre quintet *La truite* de Schubert, il y dirige une autre collection musicale *So I've Heard*, qui n'est plus centrée sur une seule œuvre mais plutôt sur un compositeur et ses influences<sup>30</sup>.

Sous le titre de *First Person*<sup>31</sup>, l'éditeur regroupe encore une autre série de monographies de figures reconnues, scientifiques, intellectuels ou penseurs, avec Donald Norman, Marvin Minsky, Stephen Jay Gould ou Mumia Abu-Jamal. À partir d'ouvrages ou de conférences, la collection documente une pensée théorique, ou dénonce une situation, comme celle du dernier. M. Abu-Jamal est un condamné à mort dont la culpabilité n'est pas établie et devient aussi une occasion pour questionner la légitimité de la peine de mort. Dans l'essai consacré à Marvin Minsky, penseur fondamental des nouvelles technologies, co-fondateur du Media Lab du MIT, et auteur de l'ouvrage de référence *The Society of Mind*, la mise en scène interactive lui donne la parole

<sup>29</sup> Respectivement par Russel Steinberg et Alan Rich.

<sup>30</sup> *Bach and before, The Classical Ideal, et Beethoven and Beyond*. Nous n'avons pas consulté de CD de cette collection, aussi ces brèves informations viennent-elles du catalogue 1996 de l'éditeur.

<sup>31</sup> Première personne.

et son livre est entièrement accessible dans un format qui permet l'accès interactif au texte, au format numérique propriétaire de Voyager, *Expanded Books*. Ce format qui est aussi présent dans le CDrom *Maus* pour la retranscription des interviews entre Art et Vladek Spiegelman<sup>32</sup>, crée à lui tout seul une autre collection purement textuelle sur support numérique<sup>33</sup>.

Ces dynamiques éditoriales par affinités ont pour effet de situer les titres dans des filiations ou des proximités et de fournir les premières clés de la réception. Une étude musicologique n'est pas reçue comme la présentation d'un auteur célèbre, même si des écarts subsistent entre ces divers titres dans une même collection. Si ces collections peuvent rappeler celles d'un éditeur littéraire, elles ne sont pas directement revendiquées par un nom de directeur de collection, mais à travers les comptes rendus et interviews disponibles aujourd'hui, le nom de Bob Stein revient avec beaucoup d'insistance. Sa présence actuelle comme directeur de l'Institut for the Future of the Book<sup>34</sup>, où sont commentés ces titres qui relèvent d'une archéologie récente du numérique et les projets actuels d'applications d'intégration multi-média simples et gratuites qui sont en cours de développement, donnent la perspective de cette maison. L'édition numérique a à voir avec le livre, elle en est issue, elle en détermine aussi certaines formes à venir. Les applications TK3 de *Night Kitchen* et *Sophie* prévue pour l'automne 2006 permettent d'en situer l'orientation marquée dans l'éducatif et l'acquisition de connaissances. Ce qui était lisible dès les premiers titres et collections de l'éditeur reste vérifiable, le projet encyclopédique et les métamorphoses du livre hantait Voyager, l'Institut for the Future of the Book témoigne encore d'une même passion éditoriale.

---

<sup>32</sup> Cf. Planche 24.

<sup>33</sup> La richesse des expérimentations de Voyager suffirait à nourrir une recherche historique spécifique. Mais l'accès à ces titres et aux informations et contextes de l'époque récente ne sont pas si aisés, du moins en France. Sur le web, le site future of the book présente cette période « primitive » pour en définir les enjeux.

<sup>34</sup> <http://www.futureofthebook.org> [08/2006]



*Des éditions du ZKM à Sydney, avec Jeffrey Shaw*

Artintact, l'édition du CD-ROM Magazine du ZKM, nous a semblé déterminante dès l'origine de cette recherche<sup>35</sup>. On ne peut qu'en rappeler ici l'essentiel. Avant la compilation sur un unique DVDrom, dans les cinq éditions, il ne s'agit pas de différencier et de réunir des orientations par *genres*, ce qui est finalement le point de vue adopté chez *Voyager Company*, car cette édition du magazine numérique sera dans un premier temps l'unique collection de l'Institut du Centre, au moins sur support numérique. La seconde, *digital arts editions* qui est monographique remplace et prolonge les revues-livres d'Artintact avec leurs trois artistes dont les travaux étaient commentés.

*Focusing*, le premier opus est consacré à Tamàs Waliczky qui était déjà un des artistes d'Artintact 2 en 1995 avec *Der Wald*. *Cross-Current* est ensuite le deuxième titre de Dennis Del Favero, puis la série monographique diverge quelque peu et s'accorde pour le troisième titre une œuvre de collaboration. L'initiative vient cette fois d'une autre division du ZKM, l'Institut pour la Musique et l'Acoustique<sup>36</sup>, dans laquelle Kiyoshi Furukawa est lui-même en résidence pour la composition sonore et interactive. Masaki Fujihata, présent simultanément et plus habitué à produire des performances interactives va collaborer avec lui. Un développeur de l'Institut des Médias s'inscrit comme le troisième coauteur de cette production confirmant la place essentielle et subtile de la programmation informatique dans ce type de projet où les temps de réponse, les délais sont des critères déterminant. Le titre est surprenant pour un programme de formes abstraites associées à de savants mixages sonores : *Small Fish*, Petit poisson. Un an plus tard, la quatrième édition qui complète la collection, *Improvisations Technologies* sera la dernière à utiliser le support CD pour laisser place au plus performant DVDrom. La collection s'ouvre encore, à la limite de la cohérence, pour faire

<sup>35</sup> Cf supra, chapitre 1, p. 15.

<sup>36</sup> Institute for Music and Acoustics, une structure de recherche assez similaire à l'Ircam à Paris.

la place à ce titre, qui n'en constitue pas l'opus marqué #4, mais un titre hors série, une Édition Spéciale<sup>37</sup>. Le sous-titre désigne la place que cet objet singulier occupe dans la collection, car ce n'est pas l'improbable monographie du chorégraphe William Forsythe, mais d'abord un outil avant d'être une œuvre collective dont il est devenu finalement coauteur : *A Tool for the Analytic Dance Eye*<sup>38</sup>. Une première maquette en fut présentée dès septembre 95 à Paris<sup>39</sup> par Christian Ziegler et Volker Kuchelmeister, le designer graphique et le développeur. Cette application n'est pas le produit d'une initiative de W. Forsythe, mais résulte de l'exploitation des nombreuses bandes vidéos de répétitions, de cours filmés et de spectacles mis en forme didactiquement par le graphiste et le programmeur du ZKM. Le statut artistique de ce titre est assez curieux, mais il n'est pas négligeable que la collection se soit ouverte à cette dissection fragmentée et éclatée des propos et démonstrations du chorégraphe. Il y a une évidence de l'outil dans une transmission pédagogique dont l'esthétique et l'intelligence graphique concerne peut-être les danseurs, mais plus sûrement les spectateurs et amateurs de danse. Au départ, le chorégraphe n'était pas convaincu que cette expérience multimédia devait dépasser le cercle de ses danseurs et élèves. Pourtant ces méthodes prennent sens avec une certaine évidence et magie, sans être une véritable alternative à la notation chorégraphique. Sa dimension didactique pourrait sembler trop technique, mais au contraire, elle séduit. Les vidéos de W. Forsythe dont l'espace est matérialisé par des formes ou des traces graphiques est un moment particulièrement réussi, il aura fallu le convaincre du bien fondé d'une publication à partir de simples notations vidéo, élaborées certes, mais des notes de cours, pour qu'il en devienne enfin, lui aussi l'auteur.

Après l'étape *danse* de la collection, le titre suivant marque encore davantage qu'une inflexion, c'est toute l'orientation de la collection qui se pro-

---

<sup>37</sup> Avec la mention : « Special Issue » sur la boîte.

<sup>38</sup> Outil visuel d'analyse pour la danse.

<sup>39</sup> Aux *États généraux de l'écriture multimédia*, organisée par Art 3000 au Forum des images.

jette ailleurs, vers la narration, le cinéma et la vidéo interactive, mais aussi dans l'espace, en Australie, avec la co-production d'une université de Sydney qui a invité J. Shaw en résidence. Si ces collections doivent leur existence à une équipe, des structures, elles sont aussi le fait déterminant d'une volonté individuelle marquée, celle de J. Shaw dont les variations suivent les escales. Professeur invité par l'université de New South Wales<sup>40</sup> de 2000 à 2002, puis co-fondateur du projet iCinema à partir de 2003 dans ce même lieu, l'aventure allemande s'est déplacée en Australie, conservant des liens privilégiés avec le ZKM, vers le cinéma interactif. *(.dis)Locations* est le titre de l'édition qui témoigne de cette transition, par un catalogue d'exposition. Sauf erreur<sup>41</sup>, l'édition est plutôt le reflet de l'exposition *Morphologies* qui a eu lieu fin 2001 à Sydney, présentant les travaux de sept artistes en résidence ou associés au ZKM, et renoue ainsi avec l'œuvre collective façon *Artintact* tout en bénéficiant de l'espace du support DVD. Par contre un symposium du même nom, *(.dis)Locations*, s'est tenu conjointement pendant deux jours à Melbourne avec des conférences et deux installations, une de J. Shaw: *Place Urbanity: a psycho-ethnographic portrait of Melbourne*, l'autre de D. Del Favero: *Pentimento*. À travers cette évolution et ce déplacement<sup>42</sup>, l'émergence de *iCinema*, un centre de recherche partagé par des futurs ingénieurs, des informaticiens et des étudiants avancés des beaux-arts marque une nouvelle dynamique éditoriale de la collection associée *iCinema-Digital Arts Editions* dont la greffe résulte de ces nouveaux ancrages professionnels à Sydney et Melbourne<sup>43</sup>. Un premier titre, *Un\_imaginable*, est annoncé depuis 2005 comme le premier de trois projets sérieux et imposants, trois sommes, à paraître sur les cinq années à venir et témoignant d'une nouvelle

<sup>40</sup> University of New South Wales, UNSW. Selon la bio de Jeffrey Shaw sur son site personnel: <http://www.jeffrey-shaw.net/> [08/2006].

<sup>41</sup> Ce parcours rétrospectif est établi à parti du site actuel de iCinema : <http://www.icinema.unsw.edu.au/index.html> [08/2006]

<sup>42</sup> Depuis 2001, le format DVD s'est imposé. Pour tenter de compléter les divers titres de cette collection mutante, en 2003 et 2004, le ZKM a publié dans la collection *digital arts editions* un catalogue des travaux du duo viennois *Granular-Synthesis* en DVD-vidéo et *Norman M. Klein* en DVDrom interactif. Nous n'avons pas encore pu consulter ces éditions.

<sup>43</sup> [http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj\\_digarts.html](http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_digarts.html) [08/2006]

approche, par thématique cette fois. La question centrale est celle des liens entre le récit numérique et le monde contemporain<sup>44</sup>. Ces investigations doivent être aussi bien théoriques qu'artistiques. Notre long parcours depuis Karlsruhe jusqu'à Sydney peut être provisoirement suspendu à ces intentions prospectives et prometteuses, mais la longueur de ce développement nous semble conforme à l'importance de ces éditions. En 1995, elles furent pour nous les premières à être repérées, avant même celles de Voyager Company, et aujourd'hui elles restent parmi les seules, dans le champ artistique en particulier, à s'autoriser à la fois la régularité de parution et la mobilité, l'adaptabilité des supports et des thématiques.

#### *Reactive Book Series*

Les quatre petits livres précieux de John Maeda, les *Reactive Books*, forment une collection singulière. Composée d'un unique auteur, quatre années successives d'une parution annuelle, entre 95 et 98 puis plus rien de cette nature. On ne reviendra pas sur *Flying Letters*, déjà cité comme un objet singulier pour la place centrale accordée au programme<sup>45</sup>. Mais on évoquera à nouveau le premier, *The Reactive Square*, qui donne le ton et le nom à la série. Il se démarque par un usage rare de l'interface audio, puisque le carré en question, une figure graphique dont la référence à Malevich n'est pas ce qui convainc le plus...<sup>46</sup>, se décompose à l'écran en fragments mobiles qui se déplacent au gré de l'intensité sonore avant de se recomposer. (Ce jeu était destiné initialement à amuser ses enfants). Outre le designer-programmeur, l'unité de la collection est paradoxale pour une publication numérique, c'est d'abord une extrême attention à la matérialité du livre. Le papier, la typographie, le format, tout ce qui nous rappelle le « péritexte éditorial » des seuils de G. Genette prend ici un sens particulièrement tactile. Le texte

---

<sup>44</sup> [http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/pub\\_unimaginable.html](http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/pub_unimaginable.html) [08/2006]

<sup>45</sup> Cf. supra pp. 174-179.

<sup>46</sup> John Maeda, *Maeda@Media: journal d'un explorateur du numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2000, p. 115.

de ce livret est l'invitation à utiliser, ou jouer la disquette encartée<sup>47</sup>. Dans le livre, le grain du papier est rapporté à des souvenirs enfantins : « Chaque fibre accueille nos mains dans une tradition familière et confortable qui nous a été donnée dans l'enfance et constamment par la suite à l'école et au travail<sup>48</sup> ».

En page suivante, suit une définition du livre :

Le livre est un projecteur de cinéma actionné par l'homme, (lui ajouter un grand film ), sa cadence varie singulièrement au rythme des humeurs et de la fantaisie du spectateur. Cet accord harmonieux et rare entre un objet et son utilisateur naît de l'évidente simplicité requise pour manipuler des pages reliées en séquence. À chaque feuille de papier correspond l'instant précis qui demeure immobile, en attente de sa libération par l'action de feuilleter les pages<sup>49</sup>.

Ensuite, la froideur de l'écran est encore portée à son comble imprimant, comme à l'écran, neuf boutons de commandes rudimentaires face à la richesse des 9 véritables onglets du livre papier. Toutes les oppositions entre les deux médias, la matérialité des livres contre l'évanescence insaisissable de l'écran numérique sont amplifiées pour définir le contexte. Une façon de mieux valoriser son entreprise. Car le projet précis de cette collection vise à prouver exactement le contraire. Dans cette série élégante, J. Maeda a justement « la volonté de réconcilier le support papier et le support électronique<sup>50</sup> ». Sa proposition est de créer un couplage papier-numérique sophistiqué. Le troisième titre, *12 o'clocks* est une nouvelle occasion de mettre en parallèle chaque page avec des représentations de pendules ou d'horloges légères et graphiques qui se synchronisent automatiquement et indiquent l'heure de l'ordinateur.

Le quatrième et dernier titre de la collection, *Tap, Type, Write* sera vraisemblablement l'ultime, l'éditeur Digitalogue ayant semble-t-il disparu

---

<sup>47</sup> La première édition de 95 utilise la disquette rigide 3 pouces 1/2, la réédition de 1999 le mini CDrom 8 cm.

<sup>48</sup> « Each fiber greets our hands in a comfortable, familiar tradition that we were introduced to as children and constantly thereafter in school and at work. » page (non paginé) ???

<sup>49</sup> « A book is a human-powered film projector (complete with feature film) that advances at a speed fully customized to the viewer's mood or fancy. This rare harmony between objects and user arises from the minimal skills required to manipulate a bound sequence of pages.

<sup>50</sup> *Maeda@media, op. cit.* p. 113.

depuis<sup>51</sup>. Une fois encore, le titre avec ses répétitions et la couverture à grosse trame graphique qui annonce par le toucher l'interface singulière du projet ne dément pas sa destination enfantine. Sans autre indication textuelle, l'encre en léger relief surprend par la sollicitation inhabituelle du sens tactile<sup>52</sup>. Le disque est simplement maintenu en page de garde. Après la dédicace et le titre, ainsi repoussée à la troisième double page, une ligne verticale énigmatique, en très petits corps typographiques, amorce un récit. Puis les mentions éditoriales viennent clore cette face du dépliant. Simplement inséré dans la couverture, on peut retourner le livret. Après deux pages de textures graphiques, et signes géométriques, la double page présente un court texte d'introduction<sup>53</sup>:

Maman était dactylo au palais de justice. Quand nous étions enfants, elle travaillait à la maison. On l'entendait travailler tard dans la nuit. Elle était fière, malgré ses mains petites, d'être au bureau la plus rapide à taper à la machine. Quand j'ai appris à taper, plus tard à la fac, je lui ai demandé : "Maman, à quelle vitesse tu tapes ?" Elle répondit en souriant, "Oh, facilement 120 mots /minute." "Houaou!" j'ai pensé. "je veux faire aussi bien" Alors j'ai travaillé tous les jours. Même quand je n'étais pas à la machine, je faisais comme si je tapais tous les mots que je voyais pour surpasser ma mère. Mes doigts bougeaient sans arrêt. À la fin, au cours de dactylo, j'ai réussi à faire 120 mots à l'examen. La prof' était tellement contente qu'elle m'a fait la bise. J'étais très gêné. J'ai couru à la maison pour lui dire : "Maman, j'ai fait 120 moi aussi !" Elle répondit, "C'est 120 que j'avais dit? Je voulais dire 80." Et elle sourit.

Ce récit, au ton enfantin, reste présent en mémoire lorsque les jeux du clavier de l'ordinateur répondent à la manière d'une machine à écrire gentiment infernale. Différentes à chacun des dix modules, les réactions paradoxa-

---

<sup>51</sup> En janvier 2001, le site [www.digitalogue.co.jp](http://www.digitalogue.co.jp), le magasin et distributeur de typographies auraient cessé leurs activités, selon J. Maeda sur le site actuel des Reactive Books.

<sup>52</sup> Procédé dit « thermo-gravure », parfois encore utilisé pour les cartes de visites, obtenu par chauffage d'une encre spéciale.

<sup>53</sup> Mom worked for the court as a typing clerk. When we were small, she worked at home. We could always hear her taping late into the night. She often boasted how although her hands were small, she could type the fastest in the office. When I began typing class in high school, I asked her, "Mom, how fast can you type?" She replied with a smile "Oh, well over 120 words a minute." "Wow!" I thought. "I want to type that fast." So I practiced every day. When I wasn't at the typewriter, I would imaginarily type out any word I saw, intent on besting mt mother. My fingers were always in motion. Finally at typing class one day, I made 120 on the typing test. The typing teacher was so happy she hugged me. I was very embarrassed. I rushed home and said, "Mom, I can type 120 too!" She replied, "Did I say 120? I mean 80." And smiled."

les se produisent lors du maintien des touches en pression, ce qui s'oppose à la frappe machine proprement dite... Les sons du clavier mécanique, le retour chariot, sont à la fois déplacés mais parfaitement synchrones. On a réellement affaire à une figure métaphorique : déplacement d'un élément et conservation de l'univers de référence. L'usage courant de cette figure rhétorique pour définir de nombreuses interfaces semble peut-être parfois inexact, il suffirait le plus souvent de parler de comparaison par transposition, car après la substitution l'univers initial disparaît totalement. Ici, la métaphore qui joue sur l'analogie entre clavier numérique et mécanique produit une étrangeté saisissante. Elle tient dans la relation inattendue mais cohérente entre le son et les actions.

Une fois le texte lu, le dépliant se révèle être un plan où sont reproduits sur une face les esquisses et documents de recherche du projet, et sur l'autre les pages du livret. De couleur bleue, les projets rappellent les plans d'architecte. Textes raturés, schémas rapides, telles se montrent les recherches dans leur genèse. Le plaisir esthétique est renforcé par ces jeux de connivences que nous donne J. Maeda, impression de familiarité, hésitations, corrections rendues visibles. Dans ces deux introductions, les mêmes thèmes se répondent en écho : l'apprentissage par l'émulation, l'imitation, l'autonomie. Ces indications du contexte autobiographique chargent les programmes à venir d'une implication directe. Du narratif explicite à l'expérience *interactive*, ce sont aussi les conditions de vision et d'intérêt qui peuvent guider le lecteur/joueur du programme annoncé. Véritables consignes de lectures, ici, sur un mode narratif, ces projets induisent que jouer, c'est rejouer des moments de l'enfance.

### *Codex Series*

Par leur format extérieur identique, ces trois compilations graphiques mises en œuvre par Matt Owens du studio Volume One<sup>54</sup> sous le nom *Codex Series* forment un ensemble cohérent et singulier de titres *off-line*. Avec

<sup>54</sup> <http://www.volumeone.com> [09/2006]

une parution régulière pendant trois années consécutives, il semble que cette édition ait cessé toutes parutions de CDroms depuis 2001<sup>55</sup>. En effet, *The Codex series1* paraît en 1999, *CodexTwo* en 2000, et pour finir *Codex\_three* en 2001. Il s'agit de CDroms qui sont aussi accompagnés de cartes postales<sup>56</sup>, et d'un mini poster, réunissant différents graphistes repérés pour leurs travaux en ligne. L'aspect magazine, sorte de fanzine de luxe est assez évident à première vue, avec ses clichés graphiques déstructurés tels que l'ordinateur et ses logiciels graphiques les permet et les induit. L'écriture de l'écran et les particularités des logiciels d'images : fondus, transparences, typographies chahutées. Le tout est nettement marqué de l'expérimentation graphique issue du net, et des codes de l'informatique de la fin des années 90. Ce sont des recherches visuelles et sonores réunies dans un même support numérique, ainsi l'impression de compilation est confirmée. La logique est davantage celle de l'accumulation de projets personnels plutôt que celle d'une ligne éditoriale véritablement rigoureuse.

4 projets sont présents dans le premier numéro, ils sont 9 créateurs multimédia pour le deuxième, enfin 14 dans le dernier. D'un numéro à l'autre, le principe cumulatif semble aussi augmenter les participations, sans autre cohérence que l'appartenance à une communauté de web-designers. On retrouve sans grande surprise J. Davis dans *CodexTwo*, avec un module intitulé Stardust et le même Space Invader que l'on repère encore comme un signe récurrent. Difficile d'en dire davantage pour l'ensemble, car chacun des projets pourrait être commenté. Certains sont des jeux-Flash, d'autres des animations, mais il s'agit toujours de projets issus du web-design. Alors que le sous-titre nous semblait assez passionnant, il peine à donner à ces ensembles élégants la cohérence d'une thématique attendue. *Codex : Narrative Exploration Beyond the Book*, tels est le titre complet. Les explorations sont absolument les recherches graphiques les plus *tendance* du réseau. Comme le

<sup>55</sup> <http://www.codexseries.com> [09/2006]

<http://www.codexseries.com/codex1/index.html> [09/2006]

<sup>56</sup> Il doit même y avoir des T-shirt d'après le site d'Adobe qui présente le studio one9ine auprès duquel Matt Owens a collaboré entre 1999 et 2003.

<http://www.one9ine.com> [09/2006]



note l'éditeur M. Owens pour expliquer le contenu de son site Volume One, ce sont les productions que je crée dans des cadres de commandes, mais que je ne peux pas vendre aux clients. Il y a là une fraîcheur et des objets amusants, peut-être l'intérêt plus profond de certains nous a-t-il encore échappé, mais pas encore d'objet susceptible de répondre à de nouveaux « récits au-delà du livre », tels que le sous-titre le promettait.

*Anarchive : pour une collection polymorphe*

La similitude des objets inscrits à l'intérieur d'une collection éditoriale semble être la condition d'un repérage visuel. Couleurs, format, typographies, absence ou choix iconographique, on l'a dit, le design fixerait les conditions d'une lisibilité d'appartenance et désignerait des intentions éditoriales. *Anarchive* échappe à cette unité graphique. Puisque cette collection consacrée à l'art contemporain a déjà publié trois titres fort dissemblables, on est en droit de s'interroger ce qui en ferait, malgré tout une véritable collection. Trois titres monographiques dont la parution s'est échelonné de trois ou quatre ans entre chaque publication consacrée d'abord à Antoni Muntadas, Michael Snow puis Thierry Kuntzel en 1999, 2002 et 2006. La périodicité ne témoigne pas d'une activité éditoriale brûlante, mais plutôt d'une lente maturation de projets. Il ne s'agit ni de simples catalogues d'expositions, de galeries d'œuvres transposées sur support numérique ni de véritables catalogues raisonnés, mais ils résultent d'une réflexion critique sur le média numérique : stockage de données et scénarisation des accès. Cette conscience qui induit une méthode est justement l'unité de la collection. L'unité plus structurelle que formelle s'appuie sur le principe de l'archive, mais comme le nom de la collection l'indique, une archive aussitôt barrée qu'annoncée, an-archive, une archive problématique. Il faut sans doute considérer que l'affirmation de principe de J. Derrida, rencontrée au hasard d'une lecture, n'est pas étrangère au titre de la collection :

Le trouble de l'archive tient à un mal d'archive, nous sommes en mal

d'archive. A écouter l'idiome français, et en lui l'attribut "en mal de", être en mal d'archive peut signifier autre chose que souffrir d'un mal, d'un trouble ou de ce que le nom "mal" pourrait nommer. C'est brûler d'une passion. C'est n'avoir de cesse, interminablement, de chercher l'archive là ou elle se dérobe. C'est courir après elle là ou, même s'il y en a trop, quelque chose en elle s'*anarchive*<sup>57</sup>. C'est se porter vers elle d'un désir compulsif, répétitif et nostalgique, un désir irrépressible de retour à l'origine, un mal du pays, une nostalgie du retour au lieu le plus archaïque du commencement absolu. Aucun désir, aucune passion, aucune pulsion, aucune compulsion, voire aucune compulsion de répétition, aucun "mal-de" ne surgirait pour qui, d'une façon ou d'une autre, n'est pas déjà en mal d'archive<sup>58</sup>.

*Anarchive* donc, qui n'est pas une privation d'archive, mais au contraire l'effet d'un manque, et un élan, une passion. Il y faut la passion des artistes pour s'engager dans le projet d'une édition ainsi fondée sur les traces, la genèse de leur œuvre. L'entreprise de la collection n'en prend pas les termes, mais il y a quelque chose de l'ordre de la critique génétique, celle qui en littérature part des traces, des brouillons et des ratures, des formes antérieures et imparfaites ou abandonnées par l'auteur et souvent délaissées de la publication pour en saisir le mouvement. Dans cette collection, le programme éditorial impose la participation directe et active de l'artiste pour constituer ou reconstituer une base d'archive qui n'est pas compilation mais activité dynamique et critique, une nouvelle organisation de données disponibles ou à établir. Le support informatique et multimédia est l'objet d'un questionnement qui refuse le *déjà-vu* et tourne le dos résolument à l'idée d'une formule type, un schéma pré-conçu économique dans lequel des œuvres des artistes trouveraient un média de diffusion. Les partis pris formels sont issus du travail même de l'artiste. Dans ce sens, encore plus singulier que le projet d'Interom annoncé par Muntadas en introduction, le deuxième titre, celui consacré à M. Snow est sans doute plus radical encore<sup>59</sup>. Avec pour interface principale, pour *table des matières*<sup>60</sup>, selon M. Snow lui-même dans la notice introductive, une image fixe extraite d'un film de 1974 : *Rameau's Nephew by Diderot (thanx to Dennis Young) by Wilma Schoen*. Ce

<sup>57</sup> Nous soulignons.

<sup>58</sup> *Mal d'Archive : une impression freudienne*, Paris, Galilée, 1995, p. 142.

<sup>59</sup> À cette date, nous n'avons pas encore consulté le DVD de T. Kuntzel *Title T.K.*.

<sup>60</sup> On mesure la force de la culture du livre.

plan d'une table de travail qui rejoue le bureau de l'ordinateur est propice à intégrer des liens vers les nombreux projets de l'artiste. Il y a aussi un accès direct par les touches du clavier, en tout six modes d'accès différents sont praticables, dont un moteur de recherche puissant et une interface différente pour le travail musical de M. Snow. L'objet d'édition bilingue anglais-français est symétrique et réversible, il est composé de feuilles d'impression dépareillées, des macules de couleurs différentes<sup>61</sup>, ces pages toutes différentes font que chaque exemplaire du livre est unique. Dans la toute récente édition de la collection Anarchive, *Title TK*, le livre prend encore une place plus déterminante. Entre ces trois numéros, la place du texte directement accessible est grandissante, ce qui signale qu'un nouvel équilibre se réalise entre les usages interactifs de l'objet numérique et la lecture habituelle, sur papier.

Depuis cette cohérence entre projets artistiques et documentations pour lesquels la collection Anarchive permet un accès complexe et riche des œuvres par les œuvres, la question de la musique, propose encore une autre complémentarité entre l'écoute, la vision et la connaissance.

#### *Les collections musicales d'Hyptique*

Parmi les collections amorcées vers la fin des années 90, le studio multimédia Hyptique à Paris a lancé deux collections musicales qui restent aujourd'hui à l'état embryonnaire. La première intitulée *Musiques tangibles* a produit deux titres la même année : *La musique électroacoustique* et *10 jeux d'écoute*, tous deux en 2000. L'autre collection dont le premier et unique opus est consacré à une œuvre de Hector Berlioz s'appelle *L'œuvre Ouverte*. En 2003, ce premier titre, *Autour des Nuits d'été* rappelle, à presque quinze ans d'intervalle, les toutes premières éditions monographiques de Voyager de la collection *CD Companion Series*. Dans le nom de la collection, le clin d'œil à l'ouvrage célèbre de U. Eco est évident. Littéralement, il s'agit de voir à travers une œuvre classique, ainsi *ouverte* à l'interprétation grâce à des apports critiques, sous forme multimédia. Le coffret complet

---

<sup>61</sup> L'exemplaire consulté était à dominante jaune et cyan.

contient à la fois le disque audio de l'œuvre, un CDrom et un livret de 64 pages. Dans les premières lignes du livret, Jean-Luc Idray, l'auteur du projet, présente le contexte qui a permis cette publication, il s'agit de la commémoration du bicentenaire de la naissance de H. Berlioz. La production est très nettement orientée par la volonté didactique dont l'initiative revient à cet inspecteur d'académie, qui sera relayée par l'éducation nationale. Avec une trentaine de collaborations pour la réalisation éditoriale, il s'agit d'une production numérique de qualité avec des moyens conséquents dont témoignent les qualités didactiques et esthétiques. Ce titre récent, même s'il reste isolé, offre une perspective économique possible et donne la mesure de l'édition numérique *off-line* actuelle, au moins dans sa forme institutionnelle. Partir d'un contenu didactique ou encyclopédique, ici patrimonial, réunir des soutiens convergents sur une opportunité éditoriale, croiser des compétences exigeantes sur le support numérique.

Hyptique, l'éditeur de cette collection, a déjà fait ses preuves avec les deux titres musicaux précédents. *La musique électroacoustique* résulte aussi d'une coproduction puisqu'il a été proposé à l'origine par le Groupe de Recherches Musicales, le GRM de l'INA, et qu'il a aussi été soutenu par l'éducation nationale. Il contient également un arrière plan historique et déjà patrimonial, celui des recherches radiophoniques de Pierre Schaeffer et Pierre Henry. Cet aspect culturel occupe une des trois parties du CDrom, à partir des années 50 jusqu'à nos jours sous la forme d'une frise historique permettant de situer des musiciens et d'écouter des extraits sonores<sup>62</sup>. La seconde permet l'écoute de six œuvres, écoute assistée visuellement grâce à l'acoustographe, un outil de représentation graphique du son développé par le GRM. L'auteur, Olivier Kœchlin avait déjà expérimenté ces traductions graphiques dans le CDrom et l'installation des *Musicographies*, une publication de Dominique Besson, produite en 1995 avec l'INA et le GRM<sup>63</sup>. Enfin un laboratoire permet d'expérimenter les effets des paramètres de sons avec les

<sup>62</sup> Au total, cette partie contient 2 heures d'écoute.

<sup>63</sup> Montréal et produite dans le cadre des manifestations les 38<sup>e</sup> Rugissants à Grenoble et du Mois du Graphisme d'Echirolles. Hors commerce.

GRM-Tools, des outils de production sonore développés par le même lieu de recherche. On peut utiliser une banque de sons fournis ou importer des sources sonores personnelles. Les réglages se font avec des outils filaires et des curseurs graphiques développés pour l'occasion. Ils sont plus intuitifs que les consoles à boutons que simulent parfois les appareils professionnels de régie son dans leur version logicielle. L'utilisation simplifiée de ces outils complexes, associés au monde sonore vise clairement le domaine pédagogique et l'initiation aux musiques électroacoustiques. Cette approche culturelle incite aussi à s'engager dans la production, au moins pour débiter, et découvrir ensuite peut-être d'autres outils musicaux.

L'autre publication tient encore à une initiative de collaboration, avec une institution parisienne, les ateliers l'IRCAM. *10 jeux d'écoute* est destiné à des enfants à partir de 8 ans, il est issu de recherches menées dans les ateliers avec des enfants qui visent à susciter l'écoute, la mémorisation et la reconnaissance des timbres, rythmes et matériaux de la musique contemporaine. Il est présenté comme un « petit solfège sonore pour qui veut aiguïser son oreille<sup>64</sup>... » Il faudrait rentrer plus en détail dans ces publications, mais concernant la question de la présentation extérieure, on en restera à la qualité visuelle et graphique de ces livrets rigides au format proche du *digibox*, 16 x 21 centimètres. Le disque est encarté en page deux, et un livret d'accompagnement, plus simple pour le premier avec seize pages, d'une quarantaine de pages pour le second, permet une description précise des divers modules sonores. Ce sont des objets mixtes, héritant du livre et bénéficiant du multimédia qui sont produits par Hyptique pour une utilisation individuelle ou dans un cadre collectif avec un tiers, à l'école ou en atelier. Dans ces trois éditions, les livrets présentent leur rôle didactique avec la facilité de la lecture préalable à toute utilisation avec l'ordinateur. Ils sont des outils de médiation privilégiés pour les usages didactiques prévus et encouragés par les co-éditeurs. On peut noter que le domaine musical produit une certaine vitalité éditoriale multimédia grâce à cette dimension pédagogique. Il faudrait consacrer

---

<sup>64</sup> Texte de la 4<sup>ème</sup> de couverture.

crer à la musique un espace à part car les conditions de productions et l'usage possible sur CDrom semble ouvrir un champ tout à fait singulier. Inauguré chez Voyager, il reste un domaine particulièrement investi par les éditeurs.

#### 4/ Appareil titulaire et mentions textuelles

Au-delà de cette première impression dégagée par l'objet et son inscription culturelle, la lecture des informations textuelles engage aussi des significations. Les mentions titulaires, sous-titres et indices d'appartenances génériques définissent la part lisible, donc la plus explicite, du paratexte éditorial. Elles signalent les intentions auctoriales les plus évidentes. Au premier abord, le titre affiche une fonction référentielle et publicitaire. Il doit à la fois s'identifier à l'objet qu'il désigne sans ambiguïté et inciter à son appropriation, viser à son utilisation sinon à motiver son acquisition. S'il n'est bien sûr pas possible de dégager une évocation univoque des nombreux titres de l'édition numérique, on peut tenter d'en dégager certaines tendances. Sur ce plan, l'appareil titulaire de l'édition *off-line* s'éloigne d'une tradition littéraire romanesque et partage plutôt avec l'industrie du cinéma la plus évidente des contraintes, celle de la concision<sup>65</sup>.

D'un point de vue quantitatif, les titres à syntagmes articulés et descriptifs sont plutôt minoritaires en face d'une majorité de titres elliptiques et parfois composés d'un mot unique. À partir des titres collectionnés, on retrouve ainsi une liste inattendue: *Advent, alire 8, Alphabet, Beyond, Carton, Continue, Demo 13, Engrammes, Eve, Flirt 1.0, Focusing, Immemory, Impalpability, K-Bo, Kitchenette, Muntadas, Outline, Ovo, Passagen, Pause, Portrait n°1, Prisma, Rewind*<sup>66</sup>. Parmi ces titres courts, la tendance à la condensation est encore accentuée par les mots à deux syllabes. Le resserrement phonétique de ces titres ouvre une énigme plus qu'il ne décrit des situations

<sup>65</sup> Nicole de Mourgues, *Le générique de film*, Paris, Klincksieck, 1994, pp. 191-228.

<sup>66</sup> À partir des titres de l'exposition Contact Zones, on peut encore ajouter : *Boy, Courier, Home, Metabody, Mutations, Praeternatural, Subterraneo*, cf. annexe p. 558.

engageant des personnes ou des lieux. Le choc de la brièveté permet une force singulière d'inscription dans la mémoire et affirme une identité forte. Ils assument une fonction référentielle mystérieuse qui éloigne de toute lecture descriptive ou narrative. Par contraste, les titres longs sont plus rares et résonnent avec cette profondeur du récit ou du drame : *An Anecdoted Archive from the Cold War*, *Au cirque avec Seurat*, *Bad Day on the Midway*, *Ceremony of Innocence*, *Mémoires de la déportation*, *Moments de Jean-Jacques Rousseau*. Les syntagmes composés engagent des agents ou des personnages, ils évoquent des actes situés dans le temps et l'espace.

Lorque ces repères font défaut, l'invitation se fait plus étrange, plus incertaine. L'élosion qui concerne parfois la présence du titre en couverture, incite à la découverte active. À travers les quatre années où s'échelonnent les publications de J. Maeda, l'évolution de la place du titre semble aller vers une discrétion croissante qui intrigue. Uniquement présents sur chaque tranche des livrets, seuls les titres des deux premières publications figurent sur la couverture pour *Reactive square* et *Flying Letters*. En 1997, une image composée de douze chiffres tournants de 01 à 12 évoque les 12 modules d'horloge et représente visuellement le titre absent : *12 o'clocks*. L'année suivante, le toucher en relief des points de trame de *Tap type Write*, remplace tout titre ou image en couverture. Ces absences titulaires et la retenue suspensive de l'adresse produite questionnent la réception à venir de ces objets. Elles orientent le lecteur sur le mode de la confiance et donnent au titre une place moins injonctive ou descriptive qu'une sollicitation à agir.

#### *Les évocations référentielles littéraires*

L'approche élémentaire de la fonction du titre d'une édition se satisfait parfois de la simple description précise du contenu. Loin des recherches rhétoriques, il s'appuie alors sur une nomination littérale et rigoureuse : *3<sup>e</sup> biennale d'art contemporain de Lyon*, *Actualité du virtuel*, *Encyclopédie Internationale des Photographes*, *La musique électroacoustique*, *L'annonciation de*

*la renaissance à nos jours*. Rien ne distingue ces références titulaires numériques de celles de livres auxquels ils empruntent d'ailleurs parfois le titre. Le recours au syntagme nominal confirme ici une vocation nettement didactique : le nom a une fonction directe de renvoi, ce renvoi est de nature descriptive. Derrière cette évidence, il s'agit aussi de catalogues et d'encyclopédies qui constituent la limite de notre étude par le caractère systématique et l'orientation documentaire du traitement des données. Assez logiquement, l'évocation privilégie un lien immédiat, direct et sans détour.

L'emprunt est parfois le produit d'une filiation directement issue de la littérature ou de textes transmis par la tradition. Il peut s'agir de l'adaptation la plus stricte comme d'une évocation plus distanciée. *Kama Sutra* est la version numérique de la bande dessinée érotique de Manara, parue sous le même titre en 1998 augmentée d'une traduction du texte sanskrit intégral attribué à Vâtsyâyana<sup>67</sup>. L'album de l'édition italienne originale est une adaptation imagée, actualisée et passablement réductrice dans ses ambitions narratives du texte éponyme, le célèbre traité des aphorismes sur l'amour.

Les premières publications *off-line* de Tom Drahos font preuve d'une même fidélité à l'égard des titres originaux : *Les fleurs du mal*, *Illuminations*, *Journal de l'année de la peste*<sup>68</sup>, puis deviennent plus libres, *Opium*, *Châteaubriant.com* et *Albertine off-line*.<sup>69</sup> On reviendra sur ces deux derniers titres mêlant le nom d'auteur ou de personnage avec une actualisation technologique qui induit à imaginer les libertés prises dans l'adaptation littéraire.

---

<sup>67</sup> Éditions L'Écho des Savannes/Albin Michel, Paris, 1997. D'après les études érudites sur le sujet, ce traité doit être situé dans une pensée plus complète et n'est pas réductible aux lectures occidentales qui en font un simple manuel d'érotisme: « Que soit loués les trois buts de la vie, la vertu (Dharma), la prospérité (Artha) et l'amour (Kâmâ) qui fait l'objet de cet ouvrage. » Commenté et présenté par Alain Danielou, *Kâma Sûtra*, Paris, Éditions du Rocher, 1992, p. 21.

<sup>68</sup> Respectivement Charles Baudelaire pour les deux premiers et Daniel Defoë pour le dernier.

<sup>69</sup> Adaptés respectivement des *Paradis artificiels*, Charles Baudelaire, 1860 et des *Confessions d'un mangeur d'opium anglais* de Thomas de Quincey, Londres, 1821, réédition 1856, puis de *Itinéraire de Paris à Jérusalem* et enfin de *La prisonnière*, Marcel Proust. Commentés et diffusés sur le site canadien de l'Agence Topo: <http://www.agencetopo.qc.ca/vitrine.index.html> [04/2004].



On retiendra surtout les emprunts titulaires directs qui fonctionnent en écho immédiat aux œuvres originales.

*Doors of Perceptions*, est une édition numérique produite à l'occasion d'une manifestation consacrée aux nouveaux médias organisée par l'Institut du Design Néerlandais à Amsterdam en 1993. Si l'on en juge par la phrase de William Blake, citée en exergue de la revue *Mediamatic* qui accompagne ce titre, la manifestation faisait référence à une célèbre citation : « Si les portes de la perception étaient clarifiées, toutes choses apparaîtraient à l'homme comme elles sont, infinies<sup>70</sup> ». Il est également possible de penser au titre que donna Aldous Huxley inspiré du même auteur pour décrire ses expériences mescaliniennes<sup>71</sup>. Mais les jeux de citations ne sont pas exclusifs, et s'il appartient au lecteur de mobiliser ses savoirs pour construire un sens supposé intentionnel, cette référence aux états de conscience altérés par les drogues n'est ni exclue ni impérative.

Z. Beloff intitule étrangement *Where where there there where*, son deuxième CDrom publié en 1998 lors d'une collaboration avec la troupe de théâtre new-yorkaise *The Wooster Group*. Le spectacle qui inspire cette production est porté par le texte d'une pièce de Gertrude Stein, *Doctor Faustus lights the lights* écrite en 1938. Avec ses répétitions et allitérations, le titre fait sans hésitation référence aux écrits de G. Stein. Selon le site de Z. Beloff, elle s'est inspirée librement d'un autre texte du même auteur : *Geography and play*<sup>72</sup>.

En 1996, pour intituler son édition numérique consacrée à la Beat Generation, Voyager Company a choisi une déclinaison du nom insistant sur l'expérience produite par la consultation du CDrom. Son titre, *The Beat Experience*<sup>73</sup>, est ainsi une sorte de détournement composé à partir du nom du

<sup>70</sup> *Le mariage du ciel et de l'enfer*, traduction André Gide, Paris, José Corti, 1981.

<sup>71</sup> *Les portes de la perception*, Paris, 10/18, 1997.

<sup>72</sup> « Somebody somebody is there somebody somebody is there somebody somebody somebody says there is where where is it where is it where here is here here is there somebody somebody says where is where. »

[www.zobeloff.com/where/ideas.html](http://www.zobeloff.com/where/ideas.html) [09/2006]

<sup>73</sup> Publié en 1996 par John Carlin, à l'occasion d'une exposition au Whitney Museum of American Art: *Beat Culture and the New America : 1950-1965*.

mouvement porté par Jack Kerouac et son texte fameux, *Sur la route*<sup>74</sup>, et l'édition numérique à explorer et expérimenter. Les interfaces font justice à cette dérive documentaire qui immerge le spectateur dans une ambiance illustrée façon *comics* par un voyage en voiture ou l'exploration d'une chambre en désordre. Ils servent de prétexte pertinent pour découvrir des documents historiques, extraits de films et de textes, musiques et peintures des auteurs concernés par ce courant littéraire américain des années 50.

#### *L'univers de la technique : l'accent numérique*

Le jeu des filiations titulaires directes se distend avec *The sub-division of the electric light*, de Perry Hoberman proposé dans le numéro 3 de la revue *Artintact* du ZKM. On quitte les inspirations littéraires pour rencontrer des évocations historiques ou scientifiques. Le titre a probablement un lien avec cette déclaration de Thomas Edison, semblant apporter une contribution décisive à l'invention de la lampe à incandescence. Il déclarait en 1878 : « Je viens de résoudre le problème de la fragmentation de la lumière électrique », employant le même terme de *subdivision* dans le dépôt de brevet pour protéger son invention<sup>75</sup>. Jusqu'alors, seule la lampe à arc, sans ampoule de verre ni filament, permettait l'émission lumineuse électrique. Cette source très puissante, mais délicate à entretenir et coûteuse en énergie équipait encore récemment les projecteurs des salles de cinéma, et non les appareils domestiques que l'auteur met en scène dans ce titre interactif. Cette privatisation de l'énergie électrique a été permise grâce à la *démultiplication* inventée par T. Edison, c'est le sens de cette sub-division. Elle accompagne les films d'amateurs dont on manipule ici le déroulement par l'inclinaison des projecteurs<sup>76</sup>.

---

<sup>74</sup> La documentation rappelle que le livre devait initialement s'intituler *Beat Generation* !

<sup>75</sup> « I have just solved the problem of the subdivision of the electric light ! » Le site web du Musée de L'Histoire de l'Amérique du Smithsonian Institut reproduit le brevet du 27 janvier 1880. [http://americainhistory.si.edu/lighting/history/patents/ed\\_inc.htm](http://americainhistory.si.edu/lighting/history/patents/ed_inc.htm) [04/2004]

<sup>76</sup> Cf. note de Dominique Chateau, « Trouble in the Image, sur quelques essais de poétique audio-visuelle », *Pour une Écologie des Médias, Art Cinéma, Vidéo, Ordinateur*, Paris, ASTARTI, 1998, p 45.

Parfois la présence de chiffres trahit simplement un dénombrement descriptif : *10 jeux d'écoute, 9 jouets optiques, 12 o'clocks*. En effet, il y a bien dix modules dans l'édition de l'Ircam consacrée aux enfants, neuf rubriques différentes pour accéder aux travaux de Pierre Bastien et Karel Doing et douze horloges dans le programme de J. Maeda. Mais à cet inventaire numérique, répondent aussi des titres plus directement liés à l'univers technologique informatique. L'évocation d'un rang initial dans une série à venir s'annonce dans ces derniers : *Portrait n° 1, Xplora1, Flirt 1.0, rom: one*. Si ces titres induisent une possible suite à venir il est plus que probable qu'ils ne l'honoreront pas ! On serait très surpris de voir publiés *Portrait n° 2, Xplora2, Flirt 1.1*. ou *rom: two*. Ces jeux de titres renvoient bien sûr à une version première et projettent fictivement une mise à jour ou une série qui reste bien peu probable. Si le comptage et les séries numériques font partie du système rationnel de stockage des informations, il s'agit de l'évoquer et de s'inscrire dans cette logique comptable, ou *computable* plus que de s'y conformer réellement.

De même, *Châteaubriant.com* et *Albertine off-line* évoqués plus haut sont inspirés de classiques de la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle, mais ces travaux de libre adaptation jouent d'un raccourci entre le nom de l'auteur et l'allusion aux noms de domaine sur internet ou au support CDrom, pour inscrire, par anachronisme, leur titre original dans le répertoire éditorial du numérique actuel.

L'évocation technologique prend encore un autre tour, celui des emprunts plus ou moins aisément décriptables de termes spécialisés : *Boot the system, Hardware Software Artware, Missing system, OSS/••••, Puppet Motel, A Shadow in Your Window* ou *www.documenta.de*. À l'occasion de sa X<sup>e</sup> édition, ce dernier emprunte directement à l'adresse du site web de l'exposition de la Documenta de Kassel son titre d'exposition d'art contemporain. « Boot » et surtout « Reboot » sont des termes qui caractérisent le lan-

cement du programme pour mettre ou remettre en fonction une machine informatique après son extinction ou un *plantage*, un *bug* du système. Le système d'exploitation, ou OS pour l'anglais Operating System, est un enjeu central pour l'industrie informatique. Déterminant la plate-forme et les compatibilités des logiciels, le système est à portée immédiate de tout utilisateur, tous ses apprentissages et ses problèmes techniques passent par lui. *Missing System* sous titre de *Infinite CD for Unlimited Music* de Vincent Epplay et Antoine Schmitt a été longuement décrit précédemment pour présenter ce titre sonore génératif<sup>77</sup>. O.S.S., les initiales du CDrom de JODI sont suivies de la barre de répertoire et de quatre points identiques à ceux qui masquent les caractères confidentiels d'un code secret tapé dans un champ texte sécurisé. Tout induit à lire cet OS inconnu comme un système d'exploitation étrange et secret qui sera d'ailleurs, en pratique, difficilement maîtrisable.

Clin d'œil aux spécialistes ou référence enfantine, puisque le terme « puppet » désigne en anglais une marionnette, mais aussi une fonction d'asservissement dans le langage de programmation qui a servi à développer le projet de Laurie Anderson. Dans *Hardware Software Artware*, le titre vise à dériver l'art informatique, *artware*, du couple habituel processeur, *hardware* et logiciel *software* dans la logique d'une combinaison étroite. Le jeu des répétitions, du rythme et des rimes lui donne l'évidence poétique d'une déclinaison de comptine<sup>78</sup>. Pour *Shadow* et *Window*, l'autre rime qui associe l'ombre à la fenêtre dans *A Shadow in Your Window*, il est difficile de ne pas entendre le pluriel Windows..., qui doit son nom à l'emprunt au système concurrent Apple pour la représentation des dossiers sous forme de multiples fenêtres informatiques. C'est encore le nom du système d'exploitation le plus célèbre qui annonce ici une certaine part d'ombre et de mystère.

---

<sup>77</sup> Voir supra, pp.198-207.

<sup>78</sup> Le CD qui accompagne le livre présente, en simulant le mode console d'une machine primitive, donc sans interface graphique, la base de données des artistes associés au ZKM à son ouverture en 1997, cf. supra p. 100.

### *Verbes et noms d'action*

Un dernier point à noter concernant les jeux titulaires est la présence de nombreux verbes d'action ou plus largement de termes qui anticipent les usages dynamiques de l'utilisateur : *Xplora1*, *Actions : la plante en nous*, *Continue*, *Focusing*, *Flying Letters*, *Let us play*, *Let us replay*, *Rewind*, *Shift Control*. Aux motifs incontournables de l'exploration et du jeu-game s'ajoutent ceux de la poursuite active et de l'injonction à agir avec *Continue* de Dieter Kiessling, présent dans *Artintact 4* et qui sera plus loin l'objet d'une analyse détaillée<sup>79</sup>. *Focusing* anticipe sur le paramètre visuel qui sera déterminant dans ce titre : la possibilité de mise au point photographique, permise par ce programme, sur des images qui sont disposées dans la profondeur de champ de l'image. Les lettres de *Flying Letters* ont la liberté de suivre avec légèreté les mouvements du curseur dans le travail de Maeda. Les derniers exemples décrivent des situations de contrôle musical : jouer ou rejouer, revenir en arrière ou rembobiner décrivent des actions physiques sur les supports d'enregistrements sonores, donc sur le son. L'association des termes *shift* et *control* a quelque chose d'un paradoxe. Un contrôle efficace peut-il être aussi fuyant ? Le titre installe une contradiction en forme d'avertissement, il faudra certainement composer avec cette opposition annoncée.

### *Sous-titres*

Puisque le titre propose des indices ou expose des intentions, il est à lui seul un programme condensé, mais l'examen de l'appareil titulaire plus complet, avec un sous-titre éventuel ou des mentions génériques apportent encore un niveau d'information complémentaire.

La fréquence importante de syntagmes elliptiques et mystérieux et la brièveté récurrente des indications titulaires font ressortir, par contraste, les quelques exemples de titres descriptifs pourtant moins courants. L'emprunt à la littérature paye sa dette avec honnêteté et parfois joue de l'ironie pour

---

<sup>79</sup> Voir infra, chapitre 5, pp. 422-428.

actualiser l'adaptation. Mais, à la différence du cinéma où « le titre est la partie la plus diégétique, voire diégétisée du générique : il fonctionne comme une amorce de la fiction et joue le rôle d'appât pour le spectateur<sup>80</sup> », les titres de l'édition *off-line* montrent peu d'affinité à engager un mode de réception narratif. Évoquant rarement des situations ou des personnages, les conditions élémentaires du récit sont le plus souvent ignorées dans le titre principal.<sup>81</sup> Mais puisqu'ils assurent pourtant le même rôle de séduction que les titres de films, ils le font plutôt à travers les contraintes propres au dispositif informatique et annoncent l'activation dynamique des données par des actions dont les principes de jeu sont à même de décrire le fonctionnement. L'injonction participative éloigne des formes du récit pour mettre en scène et en situation, les actions à venir. On l'a noté en introduction chez J. Maeda, l'ellipse y résonne comme un appel à la participation.

La présence de sous-titres et de mentions génériques vient compenser les effets d'une condensation titulaire ramassée qui devient parfois évasive. Elle tente alors de combler les imprécisions qui en résultent. *Xploral* déjà citée, devient beaucoup plus explicite grâce à la mention complémentaire : *Peter Gabriel's Secret World*. La traduction indiquerait que la découverte *Du monde secret* de l'auteur passe par l'*exploration* de cette édition. Le titre de l'édition numérique de la 3<sup>e</sup> biennale d'art contemporain de Lyon semblait assez explicite. Poursuivant sur le même ton, le sous-titre complète encore l'information par les contenus précis : *cinéma, vidéo, informatique, propos et documents interactifs*. Il s'agit de faire écho au catalogue traditionnel sur papier et non de s'y substituer, le CDrom se propose donc comme un support annexe de documents.

<sup>80</sup> *Le générique de film*, op. cit. p. 228.

<sup>81</sup> Dans le domaine de l'édition pour enfants, la série des histoires de l'Oncle Ernest est une exception à cette tendance d'une orientation plus ludique que narrative. La série inaugurée par l'*Album secret de l'Oncle Ernest*, a été déclinée en trilogie: *Le fabuleux voyage de l'Oncle Ernest*, *l'Île mystérieuse l'Oncle Ernest*, puis *Le Temple perdu... et la statuette maudite...* du même Oncle Ernest. La réussite commerciale a entraînée des déclinaisons pour différents âges: *La boîte à bidules...* Seul le concept de jeu pour adultes du même auteur a changé d'univers narratif pour le polar, combiné avec des liens sur internet, dans *In Memoriam*, sorti en 2003.

*Cd-rom version backup* est le sous-titre de l'édition numérique de l'exposition *documenta X* de Kassel, qui a pour titre principal l'adresse du site web *www.documenta.de*. Cette mention littérale et explicite de la fonction de sauvegarde du site sur support informatique figure uniquement sur le disque lui-même. Sur le même mode, l'édition *alire8*, précise exactement son contenu dans les termes du sous-titre : *revue animée d'écrits de source électronique*, qui fait de l'écran un espace exclusif de lecture et milite pour une littérature informatique procédurale<sup>82</sup>. Selon les termes des auteurs, *alire* élimine la forme du livre-objet au profit de ces éditions numériques sur disquettes dès 1989 puis CDrom à partir de 1997.

Loïc Connanski fait du sous-titre et des mentions annexes le lieu d'un commentaire décalé. Le titre *The Worst of Connanski* indique par lui-même ses intentions ironiques, par l'inversion des termes qui annonce un anti *best of*. Les sous-titres ajoutent à la dérision : *CD Rom demi-linéaire*, puis au verso *CD Rom inintéactif*. Avec la mention supplémentaire : *non convivial*, le dérisoire et la contradiction systématique ne surprennent plus l'utilisateur qui tente de visionner successivement les douze vidéos en répondant à la logique comico-perversive de l'auteur.

Dans le cas de localisations étrangères, le sous-titre permet de résoudre aussi des questions délicates de traductions. Produit par le groupe musical The Residents, *Bad day in the Midway* est commenté dans la version française "Le parc ou les personnages sont des attractions" et *You don't know Jack ?*, n'est-il pas assorti dans le même contexte d'une localisation : *Le quizz irrévérencieux et décalé ?* Le titre anglais conserve un parfum d'exotisme *high-tech* et garantit une origine culturelle que la traduction du titre risquerait d'affaiblir<sup>83</sup>. Le sous-titre identifiant devient laudatif lorsqu'il sert à rappeler des mentions élogieuses et annonce les premières réalisations audacieuses. On apprend ainsi que *Pop Art Villa* est *Le premier CD-Rom sur le*

<sup>82</sup> Cette publication de textes poétiques est présentée en ligne sur le site de l'équipe L.A.I.R.E., Lecture, Art, Innovation, Recherche, Écriture: <http://motsvoirs.free.fr> [09/2006].

<sup>83</sup> Associé à la farce et au bouffon, Jack, le prénom du valet au jeu de carte n'a pas le même sens en France, où l'équivalent serait sans doute Guignol.

*POP ART*, Que *Opération Teddy Bear*, est *La première BD interactive sur la Seconde Guerre Mondiale* et un texte ajoute sans crainte d'en rajouter : *Le CD-Rom le plus primé*, suivi effectivement d'une liste de 8 prix internationaux.

La mention annexe à *Kama Sutra*, l'adaptation d'une BD pour adultes de Manara prend la valeur d'un avertissement : *Attention, vous ne jouerez pas seul longtemps*. La portée programmatique du titre est explicitée dans ce sous-titre qui anticipe même l'issue de l'expérimentation numérique. L'intérêt de celle-ci ne pourrait se satisfaire des simulations de l'écran et chercherait une compagnie plus incarnée, annonçant que jeu virtuel prépare le jeu érotique réel. Cet avertissement qui ironise et projette déjà la fin de la consultation est assez rare pour être relevé, il signale sa vocation d'expérience intermédiaire, suggestive qui inciterait à l'action non simulée...

Toujours par anticipation, et dans le registre stimulant, au verso de l'édition *Actions*, le bref commentaire qui s'ajoute au strict sous-titrage *la plante en nous* s'apparente à une sorte de sous-titrage étendu et descriptif : *Une expérience interactive jubilatoire: une heure de vidéo présentée en 120 instantanés, 120 actions spontanées, 120 moments d'ironie et de beauté*. Cette édition permet d'accéder à ces nombreux fragments de très courts films par deux interfaces. La première, présente une image réduite de la totalité des fragments dans une mosaïque synoptique, l'autre associe à la fin de chaque film huit autres fragments par un tirage aléatoire.

#### *Mentions génériques*

Entre le titre et son éventuel accompagnement de sous-titre, s'installe une complémentarité qui justifie que l'on emploie souvent le terme d'*appareil* titulaire pour évoquer cet ensemble d'éléments. Accordant la priorité au titre, la hiérarchie traduite visuellement par des corps typographiques différents produit une lecture séquentielle de ces termes. Cette séquence est souvent assez semblable aux deux temps d'une énigme, celui de son exposition



et de sa résolution. Alors l'appareil titulaire fonctionne par l'articulation de ces deux niveaux dont on attend de l'issue un gain de précision. Ainsi accompagné, le titre peut rester particulièrement concis ou énigmatique pour éveiller la curiosité de l'acheteur ou de l'utilisateur, la réponse détaillée du sous-titre étant la première étape dans la direction de l'apaisement interrogatif. Articulé sous cette forme duelle, l'appareil titulaire amorce un programme éditorial dédoublé.

Dans un domaine où chaque objet d'édition définit singulièrement des types d'usage, la présence exceptionnellement rare de mentions strictement génériques ne peut surprendre. L'édition numérique n'a pas besoin de différencier les modes de réception en référence à des genres historiques issus de la tradition littéraire critique. De plus, la quantité des titres susceptibles de fonder des genres nouveaux, propres au numérique ne permet pas cette émergence. Aussi la référence explicite, et unique à notre connaissance, au genre romanesque est-elle inattendue. Sous le titre de *20% d'amour en plus* on se surprend à lire l'étrange mention « roman ». Au cours des siècles le roman s'est fait policier, d'aventure ou à l'eau de rose, de cape et d'épée, roman-photo ou roman-fleuve, même *nouveau* plus récemment. À défaut d'être un genre particulier de roman, cette revendication générique tient plutôt à l'usage du mot attesté au XVI<sup>e</sup> siècle: « œuvre d'imagination en prose, assez longue qui présente et fait vivre dans un milieu des personnages donnés comme réels, nous fait connaître leur psychologie, leur destin, leurs aventures<sup>84</sup>. » Effectivement, le projet de l'auteur consiste à présenter les aventures de Léo, le héros, dans des situations inspirées du quotidien. La forme qu'il utilise n'est pas uniquement la prose mais un mélange de textes brefs et d'images dessinées qui évoquent davantage les codes de la bande dessinée et s'accomode comme il peut des contraintes littéraires proprement textuelles. On peine à croire que cette mention tente sérieusement de l'inscrire dans une tradition romanesque surtout lorsqu'elle prétend devenir une

---

<sup>84</sup> Article *Roman*, Petit Robert, *op. cit.*.

œuvre de référence pour fonder un genre. Selon les références au verso, ce titre aurait été « salué par la presse comme précurseur de “ l’hyper-roman ”. » Le ton général du récit nous laisse supposer que cette volonté de légitimation ne doit pas être prise trop au sérieux.

Plus généralement, l’identification des objets d’éditions numériques préoccupe aussi les artistes plasticiens. De cette évocation du genre romanesque aux repérages des œuvres dans l’art contemporain, les mêmes précautions éditoriales sont en jeu.

### *Désigner l’œuvre*

Certaines indications annexes ont probablement une vocation d’identification élémentaire, pour rappeler par exemple qu’il s’agit effectivement d’un CDrom et non d’un disque audio ! Cette information sur la nature du format des données apparaît sur la tranche de *Beyond* sous cette forme : CD-ROM by Zoe Beloff, elle ne semble pas superflue en 1996. Deux ans plus tard elle a déjà disparue sur l’autre édition de Z. Beloff, *Where where there there where*, dont le nom d’auteur est également absent. Ce long titre assure seul le rôle de repérage et d’identification.

L’indication *CDrom* figure également sur le disque publié par Index+ la même année, *Opération Teddy Bear* et de même sur chaque titre de la série du ZKM, *Artintact* à partir de 1994. Le centre de Karlsruhe utilise en couverture une contraction entre le nom du support et le genre éditorial *magazine* avec cette mention : CD-ROMagazine. Mais, comme pour l’hyper-roman de François Coulon, souvent les déclarations assertives plus péremptives peuvent prêter à sourire. On peut penser que cet effort pour désigner avec insistance un objet, produit d’une technologie numérique dans les catégories existantes les plus traditionnelles relève probablement d’une volonté délibérément humoristique.

La question de l’œuvre et sa présence problématique sur ce nouveau support amène certains auteurs à apposer une mention descriptive pour

préciser ce qu'est leur production. Pierre Antoine formule cette relation entre l'œuvre et le support assez étrangement. On peut lire cette phrase au verso de son édition de 1998 : *Engrammes est une œuvre dont le support est ce CDrom*. Dissociant l'œuvre du support, le propos est-il d'insister sur la nature immatérielle de la production ou d'imaginer d'autres supports futurs à la même œuvre de création ? Faut-il y voir plutôt l'affirmation d'une volonté conceptuelle ou seulement l'expression de réserves pour imaginer de prochaines déclinaisons ? Puisque le support numérique n'a pas encore suscité, au regard du marché de l'art, un grand nombre d'œuvres incontestables, les artistes qui produisent ces éditions sont soucieux d'en préciser la nature, de l'afficher et se doivent surtout de l'inscrire en toutes lettres. L'effet d'humour vient encore de cette tendance tautologique. L'art conceptuel nous a habitué à des lectures spéculatives qui excèdent ou minorent les apparences sensibles, aussi la nomination littérale, le marquage d'un objet avec sa propre qualité d'œuvre n'est-elle pas susceptible d'une lecture trop naïve et apparaît plutôt décalée par excès de précautions.

Rédigée dans des termes similaires, l'édition de Jean-Michel Othoniel produit également le même effet redondant. Sur le papier adhésif qui scelle la pochette plastique sont inscrits le titre et une notice descriptive :

A Shadow in your window,  
Œuvre sur cédérom de Jean-Michel Othoniel,  
tirée dans trois langues à 500 exemplaires,  
100 épreuves d'artistes et 100 hors commerce.  
Numérotée et signées par l'artiste de 1 à 500

et plus discret :

prix: 350 francs

Le tout est suivi d'un paraphe authentifiant et du numéro dans la série ou des lettres HC, pour hors commerce. La nécessité insistante pour dire la qualité de l'œuvre, sa reproduction limitée, le rôle de la signature manuscrite, jusqu'à la fonction de garantie de cette étiquette qui doit être découpée ou déchirée, pour accéder au support disque, tout concourt à donner de la va-

leur à un objet qui ne semblerait pas en avoir. Simple format A4, au premier abord, la pochette de cette édition est particulièrement anodine et banale. Les efforts très insistants pour imposer une lecture artistique soulignent assez l'inquiétude que cette dimension ne soit pas, à priori, assez évidente.

## 5/ Des objets singuliers

Paradoxalement, on peut même lire cet excès de visibilité par défaut, la plus simple, la moins visible, la plus décalée des protections ayant valeur de programme. Dans cette dernière partie, on renoue avec le premier exemple détaillé, celui de J. Davis. Deux exemples vont retenir notre intérêt pour leur capacité à engager de manière singulière l'invitation à expérimenter. Tout d'abord le cas des éditions numériques hors commerce de JODI, dont on peut évoquer l'esprit minimaliste par l'attitude critique qui renforce la radicalité de leurs propos. Et la couverture photographique de *Beyond*, déjà commenté parmi les premiers repères *off-line* et dont la présentation singulière avait été mise de côté jusqu'à présent.

### *Minimalisme : JODI*

L'esprit critique des projets de JODI<sup>85</sup>, nous donne l'exemple radical d'une expression visuelle minimale avec OSS/••••. Semblable à celles qui protègent les CDroms de sauvegarde, une simple pochette translucide, souple, en polypropylène soudé laisse voir le CD qui porte les seules indications du titre en noir sur blanc. Économie, sans doute, mais surtout volonté d'en rester au mystère et à l'anonymat. Objets d'initiés, réseaux de diffusion limités, la retenue n'a d'égale que la surprise que ces programmes suscitent chez l'utilisateur non averti. L'absence totale de consigne d'usage ou d'indi-

---

<sup>85</sup> Formé à partir des initiales enrichies des deux artistes: Joan Heemskerk et Dirk Paesmans. Il s'agit d'une édition sur CDrom, distribution fifty-fifty.com. Ils se sont rendus célèbres lors des festivals artistiques pour leurs travaux pionniers par une approche critique et contre les usages fonctionnels sur le web.

[www.jodi.org](http://www.jodi.org) [05/2003], <http://404.jodi.org> [05/2003] et <http://oss.jodi.org>. [05/2003]

cation quelconque : ni auteur, ni date, ni origine, sans évoquer l'improbable mention des restrictions d'usage du copyright... signale assez la radicalité du projet. L'utilisateur est réduit à quelques conjectures. Seul le titre siglé évoque un O.S., le sigle d'un Operating System, l'application centrale des ordinateurs... Quant à la série de points, elle rappelle le masque habituel des codes secrets tapés dans les champs textes des accès protégés. À travers ces quelques signes, la culture informatique est la seule évocation, certes elliptique et allusive, donnée par avance. Elle fait tourner court les tentations interprétatives attendues. Ce CDrom contient une dizaine de dossiers qui ont aussi des noms curieux, tout aussi curieux que celui du titre : %20—, 000,0, ••••, ••• ••••, #Reset, 0,000, •• •••••. Leurs comportements sont imprévisibles et difficilement maîtrisables. Certains fichiers ouvrent des quantités de pop-up, ces fenêtres surgissantes qui finissent par recouvrir le bureau en clignotant, d'autres semblent désynchroniser le balayage de la vidéo de l'écran, ou bien encore affichent simplement les coordonnées de la souris... Les perturbations produites concernent la machine informatique qui semble affolée et dérégulée. Tous les contrôles de l'utilisateur sont déplacés ou interdits. Il faut mieux ne pas avoir de fichier en cours de travail ou sauvegarder avant de se lancer dans l'exploration avec JODI, car le bug n'est jamais impossible avec tous ces ordres qui saturent le processeur et finissent parfois par bloquer le système de l'ordinateur.

Le même degré de précision a été choisi pour le DVD-vidéo plus récent, *All Wrongs Reversed* ©1982. La même volonté elliptique est confirmée dans cette publication. Pas d'autre rangement qu'une boîte mince translucide et la surface blanche du disque avec le titre en noir. Simple élégance, une typographie *pixel* qui désigne encore avec insistance les limites d'affichage de l'écran informatique et les questions de résolution. Publié en 2004, *All Wrongs Reversed* ©1982, présente la mise en œuvre d'une programmation en langage Basic. Il s'agit d'un enregistrement vidéo monté en continu, une sorte de performance documentée de 45 minutes montrant des tests de codes sur

l'écran d'une antique machine informatique passablement décalée aujourd'hui ! Le copyright nous rafraîchît la mémoire. 1982, c'est encore un clin d'œil *low tech* à cette époque et à ces procédures qui paraissent rudimentaires. L'édition du DVD fait directement référence à l'installation *10 programmes Written in Basic* ©1984, permettant aux spectateurs de s'essayer à la programmation sur 8 machines de type ZX Spectrum. On voit donc alterner sur cette vidéo des séquences de l'écran de codage, en temps réel avec, à la suite, l'effet graphique produit. Témoin d'un travail en cours, intégrant parfois ses erreurs et les temps de chargement du programme, le copyright insistant et répété de Sinclair, la firme propriétaire de la marque, puis le résultat produit après que la commande *run*, (exécute) soit validée. Même sans justifier d'aucune compétence particulière dans la pratique du *Basic*, on se prend à émettre des hypothèses sur les effets de variations assez limitées du jeu des variables. Comprendre le rôle de valeurs arithmétiques, et inférer en retour des modifications graphiques c'est déjà comprendre quelque chose de la programmation. Le décalage des dates suffit à s'assurer aujourd'hui que cette édition est dépourvue d'intentions fonctionnelles, et qu'il ne s'agit pas là d'une volonté pédagogique ni didactique pour nous enseigner la programmation, mais de la fiction d'un cours méthodique, une exploration. N'être pas véritablement une méthode, mais jouer à inventorier systématiquement les possibilités du code lui donne toute sa valeur d'ironie, valeur accessible sans être un programmeur expert. Il s'agit moins d'apprécier le code pour lui-même que de profiter de la magie qu'opère par surprise l'opération machinique et obscure appelée l'*exécution*. Le titre ne dit pas cette expérience, mais il l'annonce comme possible, se réservant toutes les erreurs, les torts, *wrongs* et non les droits auprès de l'éditeur.

*Un usage strictement indiciel de la photographie*

La couverture de *Beyond* représente une photographie ancienne à larges marges et aux tons sépia maintenue avec quatre coins en papier noir

comme le fac-similé de la page d'un ancien album d'amateur. Calligraphié avec application, le titre placé sous l'image fait office de légende. L'ensemble évoque une ambiance délibérément surannée. La photographie est celle d'une femme endimanchée posant devant un édifice sévère, peut-être un musée ? La scène est cadrée assez maladroitement, une ombre au premier plan indique un obstacle près de l'objectif, trahissant probablement un opérateur inexpérimenté. Mais un regard attentif révèle rapidement qu'il ne s'agit pas de la reproduction d'une photo de famille mais en réalité d'une véritable image, une vignette tirée-à-part et encartée : le brillant du papier donnant même l'illusion d'une éprouve sur papier glacé. L'artifice est plutôt habile, ce qui peut être pris au premier regard pour un trompe l'œil est un collage. Cette couverture n'est pas une reproduction photographique mais le montage d'une photographie. De la représentation on passe au registre de la présentation.

La surface irrégulière du papier ne trompe pas. Ceux qui entretiennent une certaine familiarité avec les tirages contacts d'avant-guerre, souvent anonymes, entassées dans une boîte de fer blanc auront appris l'inimitable de ce moutonnement sur le mince papier. On croirait le *vrai papier* chamois, mince, dont le parfait glaçage demande un soin particulier. S'agissant d'une édition, l'hypothèse d'une véritable photographie semble improbable. Pourtant ces indices troublants incitent à vérifier et à sortir le livret de son boîtier cristal. Fait surprenant, l'image est réellement un phototype original sur papier photographique, tiré à l'ancienne ! L'hypothèse qui semblait la plus improbable doit donc être expliquée. Il aura été édité autant de tirages de cette image que d'exemplaires du CDrom de Z. Beloff, la méthode de tirage étant strictement comparable aux procédés anciens ! Mais s'il s'agit d'une série récente, une copie d'ancien en quelque sorte, la prise de vue elle-même ne serait-elle pas une mise en scène actuelle, une reconstitution ?

Pour répondre à ces interrogations sur le niveau du jeu et du semblant, il faudrait peut-être porter plus d'attention à cette seule mention écrite, la légende, le titre bien visible : *Beyond* soit *Au-delà*. Est-ce un *au-delà* des ap-

parences trompeuses ? Alors le titre devient un avertissement. La nostalgie un peu naïve de la photo de famille que l'on aurait volontiers qualifiée de gentiment *rétro* laisse la place à une interprétation plus complexe, elle signe une stratégie élaborée.

Pourquoi accorder tant d'importance à l'aspect de cette couverture qui ne livre pas immédiatement un sens évident et nous force à faire des conjectures sur les intentions de son auteur ? Dans l'édition traditionnelle, l'usage veut que la couverture donne les informations d'identifications précises, fonctionnelles : titre, sous-titre, auteur, éditeur, collection... Les libertés prises ici, absence du nom d'auteur, l'importance donnée à l'image, rapproche davantage *Beyond* des usages courants de l'édition musicale plus elliptique que celle du livre. Pour évoquer un univers, les informations textuelles y sont moins déterminantes que les évocations visuelles. Sur la couverture, rien ne permet de différencier ce titre d'un disque compact audio. Pour identifier cet objet, on a anticipé la lecture explicite du texte sur la tranche qui rappelle le titre, puis indique *CD-ROM by Zoe Beloff* suivi de l'adresse de courrier électronique *zoe@intreport.net*.

Cette mention incite à interroger directement l'auteur sur la signification de cette image de couverture. La réponse est étonnante :

Vous me posez la question des images en couverture de *Beyond*. Ce sont de véritables tirages anciens que j'ai trouvé au marché aux puces. Les 1000 exemplaires de *Beyond* que j'ai réalisé ont chacun une petite photo différente en couverture. Je me réjouis que vous l'appréciez. Cordialement, Zoe<sup>86</sup>.

L'intérêt n'est pas la manipulation un peu artisanale que suppose ce choix, mais la torsion rare qui joue sur le statut de l'image photographique. Généralement, pour être repérée, une couverture doit savoir susciter l'attention<sup>87</sup>. Lorsque la photographie est utilisée, la force d'évidence de l'objet référent domine. À priori, pour l'éditeur, la couverture est une donnée d'iden-

---

<sup>86</sup> « You ask about the photos on the cover of *Beyond*. They are real, old snapshots. I found them at a flea market. I made 1 000 copies of *Beyond* and each has a different little photo on the cover. I'm glad you like it. Best, Zoe »

<sup>87</sup> Selon le premier terme du sigle AIDA, de Hubert Nyssen, *cf. supra*, chapitre 1, p. 81.



tification essentielle. Ici la photographie est importante pour sa fonction indicielle mais non icônique. Dans ce choix, c'est encore tout le projet qui est lisible. Donner à penser les technologies dépassées selon la magie qu'exprime le texte au verso, on s'en souvient :

*Beyond* est un monde virtuel mystérieux... (...) ... la photographie capturant l'âme et le cinéma ressuscitant les morts<sup>88</sup>.

Peu importe qu'elle représente cette femme ou quoi que ce soit d'autre, sa valeur n'est pas le référent mais fonctionne selon le mode indiciel. Comme signe, la photographie est une icône indicielle selon les catégories de C. S. Peirce, sans que l'un l'emporte sur l'autre<sup>89</sup>. Elle entretient une causalité avec son référent, c'est tout ce qui importe ici, dans cette édition. Z. Beloff dévalue complètement la force icônique des images choisies au profit du caractère indiciel qui n'apparaît, il est vrai qu'à partir de la confrontation de deux titres au moins !

## ¶ L'orientation des sémiophores

S'il est une situation où le terme de sémiophore est particulièrement adapté, c'est celle qui concerne les CDroms et précède leur usage informatique. Les objets sont alors, en tant que tels, et préalablement à l'expérience qui requiert la médiation logicielle adaptée, déjà porteurs de sens. Se référant ironiquement au jeu-*game*, avec la fausse console de jeu vidéo, puis grâce à la lecture du livret, *PrayStation* permet cette première approche immédiate. Il s'en dégage les aspects d'une biographie à travers un réseau d'amitiés et de relations de travail. Plus que l'objet, c'est l'ensemble du péri-texte éditorial qui informe, oriente et engage la réception selon les savoirs extérieurs et antérieurs à la consultation. Cette attente se construit par intuitions, mais elle

<sup>88</sup> *Beyond* is a mysterious virtual world. In a playful spirit of philosophical inquiry, it explores the paradoxes of technology, desire and the paranormal posed since the birth of mechanical reproduction ; the phonograph severing the voice from the body, photographie capturing the soul and cinema resurrecting the dead.

<sup>89</sup> Jean-Marie Schaeffer, *L'image précaire*, Paris, Le Seuil, 1987.

est guidée et prend la forme d'une proposition qui se traduit comme une invitation à l'exploration. La similitude entre les conditionnements courants de jeux de société et les boîtes de logiciels ne saurait être absolument fortuite. Elle induit une possible communauté et une filiation dans l'usage ludique de certains titres.

Parmi les repères d'orientation les plus visibles, les collections éditoriales sont issues d'un principe commun. Thématique, structurel ou auctorial, une continuité légitime leur appartenance à un tout. L'édition littéraire en est le modèle initial, même si les variantes de l'édition musicale sont aussi présentes dans les premières collections de Voyager. Suivre Jeffrey Shaw dans ses périples depuis le ZKM jusqu'à l'Australie, c'est dérouler les variantes et inflexions des éditions numériques qui ont eu leur origine à Karlsruhe. Ses réflexions déjà convoquées à propos d'Artintact évoluent dans le cadre d'une nouvelle collection aux contraintes plus flexibles. On a insisté sur l'importance des péritextes éditoriaux, sur la forme narrative des textes inclus dans les livres-CDroms de J. Maeda, car ces récits chargent les jeux interactifs habiles mais parfois légers d'une gravité et d'une réflexion plus adulte. Quant aux ambitions déclarées des revues graphiques Codex, elles ont pu décevoir, car le propre de l'invitation est d'engager et de formaliser une attente. Faudrait-il de nouvelles explorations pour s'en détromper, et y trouver véritablement de nouvelles formes narratives ? Le récit y est bien une visée complémentaire, assez insaisissable, face à ce qui ressemble plutôt directement à des jeux détournés.

À l'inverse de ces attentes non remplies, les publications monographiques déjà disponibles dans la collection Anarchive nous confirment la richesse de ce support numérique, mais conforte aussi l'idée que des moyens de production importants s'imposent. Que le projet éditorial suppose des ambitions rigoureuses et un contenu véritablement consistant. Comme alternative ou en complément à l'édition de catalogues d'artiste, cette collection est devenue une référence. Des conditions de productions sérieuses et des engagements institutionnels cautionnent aussi les deux collections d'éditions

musicales portées par Hyptique. Mais les titres se font rares, un ou deux dans chaque collection, ce qui traduit le positionnement et les résultats assez fragiles de ces publications.

On peut lire dans les titres, sous-titres et mentions génériques diverses stratégies éditoriales. Entre la désignation trop évidente et l'énigme, tous les registres sont présents. Du côté des productions artistiques, on peut noter qu'une radicalité apparaît dans ces formes de l'invitation. Absolue discrétion, réserves extrêmes pour JODI et jeu-*play* subtil opposé aux réflexes d'usage de l'image photographique comme on l'a vu avec *Beyond* et ses collections de couvertures toutes différentes.

À travers cette invitation qui est diverse, multiforme, d'intensité variable on retrouvera deux orientations dominantes. Selon les modes principaux de l'attente qui demandent à être confirmés, les actions sont plutôt amenées à s'organiser dans un jeu réglé à découvrir ou à se mettre au service d'une histoire à découvrir. Il s'agit de décider lequel des deux modes domine, car ils sont souvent en étroite relation, dès que la consultation du CDrom a commencé.

**« Lisez-moi !, Read-Me First ! »**

*L'attention accordée à la lecture préalable de la préface ou son refus catégorique divise peut-être aussi radicalement les lecteurs que les désaccords les plus profonds dans l'interprétation des textes. D'entrée, c'est un type de relation différent qui s'y joue, et ce parti pris inaugural engage chaque lecteur sur un mode et un rythme de consommation du texte. Y aurait-il un plaisir particulier à la lecture assidue des préfaces ? Peut-être, s'il existe une certaine propension à goûter les phases initiales. Mais on imagine que la différence essentielle réside dans une alternative simple : lire ou non cette introduction, ce paratexte. On peut en réalité lui adjoindre une variante en questionnant le moment de sa lecture. Si certains lecteurs préfèrent réserver une entrée directe et aborder de front le risque du texte, ils n'excluent pas toujours le paradoxe, ou la liberté, de faire suivre cette lecture par sa présentation préfacielle. Transformer volontairement la préface en postface, ou même l'oublier, les libertés du lecteur à cet égard n'ont pas de limites. Par nature, les informations de la préface sont optionnelles.*

*Dans l'édition numérique, la présence fréquente d'un fichier d'accompagnement facilement accessible, dans un format texte<sup>1</sup>, tient le rôle que la*

<sup>1</sup> Le format texte simple, ASCII accentué dit ISO 8859/1 ou plus couramment ISO-Latin 1, est un ASCII 8 bits, non enrichi de données typographiques. Polyvalent, il garantit une lisibilité optimum sur de nombreuses générations de systèmes ou de machines à ce fichier « mode d'emploi ». Par précaution, sur Macintosh, l'application *SimpleText* ou *TeachText* est souvent fournie sur le CD. Confier les conseils d'accès à un lieu qui serait inaccessible serait une faute logique.

*théorie littéraire a attribué à la « préface auctoriale assumptive originale, (...) qui a pour fonction cardinale d'assurer au texte une bonne lecture<sup>2</sup>. » Mais qu'est-ce que la bonne lecture d'un texte ?*

*Dans le contexte particulier du numérique, la visualisation et l'audition des données présentes dans le support disque n'est pas toujours si simple. L'apparition des données à l'écran n'est pas garantie avec autant d'évidence que la présence des caractères typographiques sur les pages du livre, aussi le fichier joint au format standard a-t-il pour première fonction de préciser les conditions techniques de cette visibilité. La plate-forme requise, la puissance de la machine, les extensions nécessaires et parfois les manipulations utiles à l'installation d'éléments informatiques manquants doivent en assurer le décodage correct. Ce premier niveau technique conditionne essentiellement les possibilités élémentaires de consultation. Une autre dimension s'y ajoute parfois pour préciser les fonctions d'usage proposées. À ce deuxième niveau, les recommandations constituent un véritable mode d'emploi. De nombreux fichiers-texte sont un mixte variable de ces deux usages : notices et mode d'emploi. Tout utilisateur de cdrom un peu curieux, confronté à des dysfonctionnements ou adepte des protocoles préalables explicites aura rencontré ce document introductif dont le titre générique s'est presque imposé : « Read-me », lorsque l'anglais n'est pas traduit, soit « Lisez-moi » ou encore « Liesmich » selon la langue du pays d'origine<sup>3</sup>. Si le contenu de ce courrier adressé à l'utilisateur ne tenait qu'en ces deux niveaux, une notice technique et un guide d'utilisation, ces remarques suffiraient à en épuiser les usages fonctionnels. À défaut d'être encore une lecture, au moins la bonne perception des titres multimédia serait assurée.*

*Or, la lecture systématique de ces fichiers nous a révélé quelques surprises permettant d'affirmer qu'il est parfois regrettable de se priver de certaines de ces informations ou de manquer la nature du climat qu'ils souhaitent installer avec le lecteur. Dans le Read-me<sup>4</sup>, les partis pris préfaciels des auteurs ou des éditeurs révèlent un mode de relation qui se veut souvent rassurant, sinon réconfortant. Une certaine évolution de ton au cours de cette décennie semble également attester d'une sensible évolution des savoirs pratiques et des attentes supposées des utilisateurs. Après l'invitation initiale produite par*

---

<sup>2</sup> Gérard Genette, *Seuils*, op. cit., ( p. 183 ?), p. 200, coll. Points Essais.

<sup>3</sup> La version germanique est présente, bien sûr, dans les éditions du ZKM de Karlsruhe.

<sup>4</sup> Mais peut-on déjà sacrifier à l'usage et substantiver cette expression ? On emploiera comme de nombreux éditeurs ce néologisme par commodité.

*l'entour graphique, ce moment est un relais intermédiaire, une pause de nature mi-technique mi-prescriptive qui prépare de multiples façons l'imminence de l'expérience .*

*Lorsqu'il est le lieu d'un message de bienvenue, il trahit une certaine naïveté théâtrale qui semble présente dès les premiers temps de l'édition. Les interjections « Welcome to Doors of Perceptions 1 », « Welcome to Sound Toys » ou encore « Bienvenue à WaxWeb » créent une situation fictive, celle de l'étranger arrivant dans un nouveau territoire et serait accueilli par des autochtones bienveillants. Les deux premiers titres datent respectivement de 1995 et 1996, Waxweb, en ligne depuis 93<sup>5</sup>, est la version plus tardive de ce travail initial sur le web. Sur le même ton, le plus significatif et aussi un des plus anciens exemples revient à l'adaptation de l'album audio Freak Show par Voyager en 94. Insistant par répétition, le fichier Read-Me a pour titre : « WELCOME TO THE FREAK SHOW » et commence par la formule : « Bienvenue à Freak Show, l'attraction virtuelle des Residents. Prenez le temps de lire les conseils suivants concernant l'installation et l'utilisation de Freak Show<sup>6</sup>. » Transposé dans ce cdrom, le contexte strictement narratif du premier concept-album invite à visiter un spectacle forain offert par l'exhibition de créatures étranges et monstrueuses présentées par chaque titre musical<sup>7</sup>. Les conseils de consultation précisent :*

*Bien que le CD-rom Freak Show ne soit pas un jeu ( il n'y a rien à perdre ou à gagner, pas de score à réaliser et presque impossible de tirer son épingle du jeu ), le logiciel a certains points communs avec les jeux de rôles ou les jeux d'aventures. Disneyland des damnés, Freak Show est fait pour être exploré et produira une expérience différente à chaque utilisateur<sup>8</sup>.*

*Le thème du spectacle explique le ton particulièrement insistant, transposant à l'écrit la harangue du bateleur. Ce fichier-texte introductif présente une co-*<sup>5</sup> Hébergé depuis 94 par l' IATH, Institut for Advanced Technology in the Humanities de l'Université de Virginie : <http://iath.virginia.edu/wax/>, le CDrom est paru en 1999.

<sup>6</sup> Welcome to *Freak Show*, The Residents virtual sideshow. Please take a moment to read the following notes about installing and using *FreakShow*.

<sup>7</sup> Encadré par deux titres en miroir, l'initial et le final se répondent : 1-Tout le monde vient au spectacle des monstres, 9-Personne ne s'amuse en sortant. 2-Harry la tête, 3-Herman la taupe-humaine, 4-Wanda la femme-vers, 5-Jack le gars sans squelette, 6-Benny la bosse rebondissante, 7-Mickey le nain bougonnant et 8-Lilly.

Les titres originaux: 1-Every one comes to the freak show, 2-Harry the head, 3-Herman the human mole, 4-Wanda the worm woman, 5-Jack the boneless bump, 6- Benny the bouncing bump, 7-Mickey the mumbling midget, 8-Lilly et 9-Nobody laughs when they leave.

<sup>8</sup> Traduit d'un extrait reproduit planche 27a, page suivante.

hérence stylistique marquée avec la suite de l'expérimentation. Signe de la nouveauté et de choix encore inhabituels, il détaille et commente les cinq figures de navigation du curseur<sup>9</sup>.

Les remerciements et félicitations des éditeurs appartiennent au même registre emphatique teinté d'ironie. Le deuxième titre multimédia des Residents annonce : « Inscape et les Éditions Numériques tiennent à vous remercier pour l'achat de Bad Day on the Midway des Residents. Nous espérons que vous passerez beaucoup d'heures à fouiller dans les mystères de Midway. » Cette fois encore, le lieu de la fête foraine explique ce ton enjoué et la familiarité que l'éditeur cherche à installer explique le raccourci final. En une seule phrase, le titre a acquis son diminutif : Midway. Par la suite, le fichier-texte installe le lecteur dans un pseudo dialogue où il tient sa place à la première personne. « J'ai désactivé les extensions et les tableaux de bords superflus, mais le jeu semble toujours saccadé,... Il n'y a aucun son quand je consulte le jeu !... Malgré tout ça, j'ai toujours des problèmes avec ce CD-ROM... » Le tout est entrecoupé de conseils éditoriaux bienveillants qui consistent en vérifications diverses. Toujours dans cette recherche de proximité, après les Conseils techniques, l'éditeur qui propose d'En savoir plus, donne au lecteur plusieurs adresses : courriel, site web, adresses postales et même, d'usage plus improbable, le téléphone de Cryptique Corporation, la structure de production artistique des Residents à San Francisco... Cette insistance méticuleuse dans l'aide auprès de l'utilisateur désemparé appartient à une stratégie éditoriale qui souhaite surtout assister son client.

L'éditeur d'Immemory prétend assurer, en fournissant précisément les horaires et le numéro de téléphone d'un service hotline, une assistance particulièrement zélée<sup>10</sup>. Cette tendance à prévenir les difficultés techniques et d'usages doit nous inciter à interpréter les cas les plus rares où l'utilisateur se retrouve seul, en l'absence significative de tout conseils, sans le précieux Read-me. Si certains de ces conseils sont indispensables, ils préexistent le plus souvent dans la documentation annexe et figurent dans les livrets sous leurs diverses formes de mode d'emploi textuels. Par principe d'économie et d'efficacité, ces recommandations appartiennent encore aux moments des prescriptions non informatiques.

<sup>9</sup> *Idem.*, planche 27a. En 1995, le format QuickTime VR n'a pas encore imposé l'usage de ce genre d'interface illustrées simulant des parcours dans l'espace, avant la 3D.

<sup>10</sup> Assistance illusoire. Comme on pouvait s'y attendre, le numéro indiqué n'est plus actuellement attribué! (01 69 35 31 88)

*Est-ce par négligence, ou pour conserver à la découverte toute la saveur de l'immédiateté, que Xplora1 n'utilise pas ce lieu intermédiaire, cet entre-deux élémentaire qui appartient à l'écran tout en restant celui de l'information textuelle, cette sorte de sas informatique primitif, le Read-me ici absent ? Les conseils du livret semblent confirmer la seconde hypothèse : « Il n'y a que trois éléments que vous devez retenir en vous déplaçant dans le Monde Secret de Peter: Xplore Xperiment Xperience ». Confiant dans la lisibilité technique du programme, la présence d'autres informations serait sans doute superflue<sup>11</sup>. La familiarité du seul prénom est encore le signe de la proximité de ces conseils préalables, ainsi Peter est un complice. Une fois son portrait robot reconstitué, il nous servira d'ailleurs d'interface graphique et même de guide. Le mode d'emploi s'incarne dans un assistant-speaker-auteur, toujours le même Peter, dont l'omniprésence va ravir ses admirateurs. Expérience multimédia singulière, Xplora1 ne cache pas sa vocation promotionnelle à destination du fan-club.*

*Si Mémoires de la Déportation est aussi dispensé de cette étape technico-fonctionnelle du fichier Read-me, ce n'est pas pour être relayé par un présentateur, mais grâce à un Guide d'Utilisation particulièrement complet. Douze pages de conseils, avec les configurations, un plan synoptique complet du cdrom, des aides à partir de captures d'écrans... soit des images qui nécessiteraient pour apparaître à l'écran les garanties d'une compatibilité technique déjà avérée. L'importance de la transmission du récit historique impose une mise en situation initiale sans failles, le livret annexe confirme son efficacité pratique et immédiate. Concernant des faits aussi tragiques, ni les hésitations, ni le jeu-play de la découverte n'auraient cours.*

*Plus singulière est l'absence de conseils de navigation dans l'édition d'Artintact n° 4, puisque cette absence ne concerne que Continue, le travail de Dieter Kiessling. Il semble oublié face aux recommandations lapidaires concernant Trouble with sex, theory and history<sup>12</sup> et très détaillées de Trance Machine<sup>13</sup>, les deux autres travaux de cette édition. Le commentaire de ce dernier commence en ces termes : « Attention, d'après la description qui suit, Trance Machine semble plus compliqué qu'il n'est réellement. Pour entrer en transe, vous n'avez qu'à cliquer, écouter, regarder et cliquer. Votre ordinateur fait*

<sup>11</sup> Le format de l'application Hypercard aura assuré à ce titre une lecture sans problème pendant 10 ans, jusqu'à l'arrivée du système OS X, mais uniquement sur les ordinateurs Macintosh, il est vrai.

<sup>12</sup> De Marina Grzinic & Aima Smid.

<sup>13</sup> Anja Wiese.



*tout le travail et les calculs. Vous ne risquez pas de faire d'erreurs, il vous faut juste y consacrer un peu de temps<sup>14</sup>.» Par contraste, de telles précautions incitent à regarder avec d'autant plus d'attention l'esquive volontaire qui touche Continue. Comme pour chaque édition des autres magazines Artintact du ZKM, le livre est dépourvu de toutes consignes techniques. Si Continue est livré en l'absence de texte d'introduction, on peut supposer qu'il serait inutile, peut-être même gênant. La nature de cette proposition qui s'apparente à un jeu minimal, presque stupide, se passe en réalité de toutes consignes. Comme le suggère le titre, il intègre ses propres règles dans le jeu : à l'alternative Continue répond celle de cesser ou plutôt de quitter. Il faudra revenir plus longuement bientôt sur ce titre dont les épreuves d'apprentissage élémentaire, hors de tous conseils, en donnent le prix.*

*On ne sera pas étonné de relever un fichier texte étonnamment bref, sans construction syntaxique, à proximité de Outline, cet opus de Peter Downsbrough déjà longuement cité. Une vingtaine de mots suffisent à indiquer le titre, nommer l'auteur, préciser qu'il ne fonctionne que sur une plate-forme Macintosh, de préférence Power Mac ou G3, qu'il requiert 32 Mo et un lecteur de cdrom rapide. Une ligne de plus rappelle juste qu'il est important d'activer une extension vidéo. Le tout en deux langues, français et anglais ! Parce qu'il présuppose des compétences au lecteur, le Read-me de Outline est à l'image de son contenu et des travaux de l'auteur, un modèle de concision.*

*Les informations contenues dans le fichier « Read » de l'Encyclopédie Internationale des Photographes font encore un pas dans la brièveté. En plus du titre, l'information tient en une unique phrase mixte en franglais : « Double cliquez sur Français or double click English ». L'utilité très limitée de tels conseils laisse dubitatif sur l'intérêt pratique à joindre ce fichier au programme!*

*Toujours sur le mode minimal, les quelques recommandations fournies par John Maeda sont essentielles dans les Read-me de ses Reactive Books. Sur un ordinateur occidental dépourvu des caractères typographies courants au Japon, l'édition mixte, éditeur japonais et auteur américain, produit l'affichage de certains caractères illisibles. Mais une ligne parmi les trois points principaux a un intérêt majeur dans Flying Letters, elle indique la possibilité de*<sup>14</sup> *« WARNING : the following description makes "trance machine" seem more complicated than it actually is. In order to fall into a trance, all you really have to do is keep clicking, listening, looking, and clicking. Your computer handles all the assignments and calculations. You run no risk of making a mistake — all you need is some spare time. »*

*changer la police choisie par défaut dans le programme. En fonction des typographies disponibles dans le menu du système, lorsque l'Helvetica laisse sa place, l'aspect de ce programme est très sensiblement modifié. Le choix de graisses importantes ou de caractères dessinés, des symboles, métamorphose littéralement les neuf pages du livre numérique animé.*

*Dans l'édition du livre, G. Genette souligne que l'enjeu principal de la préface ultérieure est de répondre à la critique. On ne s'étonnera pas que l'édition numérique n'ait pas souvent recours à cette tactique, car dans ce domaine, la critique des titres reste pratiquement sinon à inventer, au moins doit-elle encore trouver son public et ses supports. De plus, actuellement, la réédition est encore rare.*

*Pourtant, en mars 2000, trois ans après l'édition originale, la réédition par mise à jour technique de Beyond aurait assez naturellement dû conserver le même fichier-texte annexe. Mais dans cette version 2.0 qui corrige certaines incompatibilités entre le format vidéo et les nouveaux systèmes d'exploitation, les conseils techniques ont sensiblement évolués<sup>15</sup>. L'auteur conseille de copier tout le contenu sur le disque dur pour améliorer les performances. Compte tenu des capacités des disques antérieurs, cette recommandation n'était pas envisageable en 1997. Mais à côté de ces évolutions de procédures liées aux progrès techniques, le ton lui-même est différent. La présentation initiale évoquant un monde virtuel mystérieux... a disparu, de même pour les conseils de la fin : « Faites travailler votre imagination! Dans les panoramas, cherchez des objets ou des images qui peuvent être des ZONES SENSIBLES. Si une vitre se brise ou une porte craque, c'est pour que vous puissiez entrer par là<sup>16</sup>. » Entre les deux versions, l'aménagement de l'entrée dans la fiction est moins subtilement aménagé. Intitulé sèchement, « "BEYOND", v2.0, READ-ME, March 20, 2000 », la dernière version suppose une familiarité qui faisait défaut le 16 janvier 1997, date de la première parution. Parce que les rééditions d'un même titre sont très peu courantes, l'occasion presque unique de mesurer semblable évolution reste trop isolée pour être extrapolée. Mais il est clair qu'elle ne s'adresse pas à d'éventuels critiques, et que l'allègement produit entre temps traduit une maturité du public. La pratique de l'édition numérique a modifié,*

<sup>15</sup> Il faut ici noter l'exigence rare de l'auteur qui assure elle-même cette mise à jour, gratuitement à la demande des possesseurs de la version originale.

<sup>16</sup> L'introduction est traduite page 182. Le conseil final dit : « Use your imagination! Within the panoramas, look for objects or images that might be HOT SPOTS. If a window breaks or a door creaks, that means you can go through it. »

aux yeux de l'auteur, la nécessité de produire ces conseils qui sont autant d'amorces narratives.

Le fichier-texte de *Rehearsal of Memory* intitulé «*Artist statement*» est encore plus particulièrement intéressant. Sur trois pages imprimables, il ne contient aucune donnée technique ni procédure d'emploi quelconque. Par un titre inhabituel, cette déclaration d'intentions est explicitement revendiquée par l'artiste, Graham Harwood, qui livre au lecteur les conditions de ce travail artistique précédées de son portrait photographique sur l'icône du dossier. Ainsi ancré dans le réel, et attribué sans équivoque à l'auteur, le contenu du texte vise à éliminer les lectures fictionnelles de la restitution de cette résidence conduite lors d'un atelier d'écriture avec des condamnés dans le quartier de haute sécurité d'un hôpital psychiatrique. Elle vise à restituer l'expérience collective par un programme interactif. Le nom, la localisation précise et la nature du lieu sont les premiers éléments qui déterminent le cadre de ce projet. Bien que l'auteur ait multiplié ces indices factuels<sup>17</sup> : l'Hôpital Ashworth, la proximité de Liverpool, cela ne suffit pas à éviter l'évidence fictionnelle facilement attachée au genre policier dont tous les ingrédients sont présents : infractions, condamnations, détention, violence, récits individuels pathétiques. Pour désamorcer ces germes de fiction, la lecture attentive du fichier-texte est irremplaçable. Dans un plaidoyer pour une considération critique, hors des clichés proposés par les médias, l'auteur désigne la fiction comme responsable de ces stéréotypes relayés par le milieu ambiant des représentations qui empêchent une juste appréciation de ces situations extrêmes.

*Il me semble que la folie ne peut être définie que face à la construction rigoureuse de la santé psychique considérée comme fiction. La norme est portée par le sens commun et elle définit une moyenne où la santé mentale peut être évaluée. Les fictions se nourrissent de principes populaires entrés en scène par l'invasion de la rhétorique que déversent la technologie de Hollywood, le monde de l'art et les médias.*

Ce manifeste teinté de conceptions progressistes et non répressives en matière de psychiatrie est articulé en trois temps. Le premier décrit les conditions pratiques de cet atelier, la fin pointe les enjeux des technologies numériques qui justifient le choix du média interactif et au milieu, un dialogue engagé avec un passager durant le trajet en train donne encore à l'auteur une exis-

---

<sup>17</sup> Pour utiliser la distinction proposée par Gérard Genette, dans *Fiction et diction*, « Récit fictionnel, récit factuel », Paris, Le Seuil, 1991 réédition 2004, p. 142.

tence plus fragile, humaine et donc plus crédible. G. Harwood nous fait part de ses doutes quant à la validité de catégories trop bien assurées séparant le normal du pathologique. La fiction ayant à ses yeux une responsabilité cruciale à cet endroit. L'évoquant de l'extérieur, il la dénonce avec force, et on souscrit à ce projet comme étant la construction narrative d'un univers véridique. Il force l'implication du lecteur en localisant la fiction dans la relation d'aveuglement qui nous fait refuser ces situations limites « qui sont notre propre miroir et notre amnésie face aux excès de notre société. (...) Ce travail concerne tous ceux qui partout cherchent à se rappeler le visage des figurants au cinéma de l'histoire. » Le sens politique de cette production est déterminée par le refus d'une lecture fictionnelle ou anecdotique. Ce dialogue central qui l'oppose au voyageur assis à ses côtés dans un train, montre la bonne conscience d'un militaire obéissant et borné, même prêt à tuer sans sommation l'auteur s'il en recevait l'ordre, trouble les cartes trop schématiques de l'ordre social simpliste dans lequel ce projet s'inscrit pour le dénoncer.

L'apport narratif factuel contenu dans ce fichier Read-me complète certaines affirmations qui sont déjà présentes sur la pochette-dépliant de l'enveloppe du cdrom. On a pointé son rôle clé dans la construction d'une dramatisation réellement vécue que la fiction aurait allégé. Un dernier exemple plus récent nous conforte dans l'idée qu'il est légitime de donner une place significative à ce lieu d'informations.

Il s'agit de PermanentFlux, édité à partir de quatre conférences sur l'art numérique tenues par Laurie Anderson, Frans Evers, Paul Garrin et Siegfried Zielinski à Amsterdam. Le style décalé de ce fichier-texte traduit l'évolution qui s'est produite en quelques années de publications. L'avertissement d'entrée est explicite et sans détour :

« 1: ATTENTION: CECI N'est PAS un GUIDE RAPIDE DE PRÉSENTATION  
(ou : à propos de PermanentFlux : manifeste pour l'utilisateur)

Si vous avez hâte de mieux comprendre ce que l'histoire de l'art du multimédia au 20<sup>e</sup> siècle a en magasin, vous avez très certainement acheté le mauvais disque. »<sup>18</sup>

À contrario des marques de bienvenue, ici les définitions négatives abondent et signalent en creux les attentes supposées : assistance, guidage, introduction au propos. En réalité, ce document réalise effectivement cet usage préparatoire mais sur un mode systématiquement ironique. Parce que la navi-<sup>18</sup> *Permanent Flux*, fichier « Readme », Amsterdam, De Balie, 1999, cf. annexes pp.594-596 et traduction p. 547.

gation proposée s'éloigne d'un accès que le livre et l'encyclopédie ont rendu habituel, l'ordre alphabétique ou thématique, et que la scénarisation de l'information y est inédite, l'argumentaire insiste sur les motivations de la désorientation que ce titre ne manque pas de provoquer. Cette approche déroutante qui suppose l'appropriation d'un Flux Permanent est explicitement le projet même du titre qui multiplie différents mode d'entrée : chaque conférence peut être écoutée selon deux interfaces à défilements variables très différentes. Chacune demande une appropriation assez complexe et délicate. Le tout est incorporé dans une grande interface, sorte de collage d'images qui se rapportent aux repères évoqués par les auteurs. Ce qui aurait pu se résumer à l'édition sonore de quatre lectures est en réalité un objet dense et surchargé de références de l'histoire de l'art du XXe siècle, en particulier les Avants-Gardes, en relation avec les questionnement actuels liés au numérique. Le terme d'illustration ne convient ici que pris dans le sens le plus riche d'un foisonnement autour duquel se greffent les quatre propos. Le rôle de l'avertissement est d'anticiper sur une lassitude ou l'incompréhension qu'elles pourraient susciter chez un spectateur impatient. Plus que des précautions, le ton cherche à provoquer l'engagement de celui qui est désigné comme un utilisateur.

*Autrement dit : PermanentFlux est un mélange hétéroclite de textes, de citations, piochez dedans jusqu'à ce que vous puissiez commencer à trouver les relations qui les unissent. D'accord, ça peut vous paraître un peu gratuit. " Hey les gars, vous me laissez faire tout le boulot ". Mais dans un sens c'est un peu ça<sup>19</sup>.*

L'exemple mi-sérieux, mi-plaisant de la relation aux sciences cognitives, emprunte à la reconnaissance d'un "ours" ( sa silhouette, sa structure, ses éléments constitutifs ), les méthodes de l'approche dite « connexionniste ». Par essais-erreurs successifs, l'expérimentation du système construit cette représentation schématique. De même, il s'agit de préparer l'utilisateur à un type inhabituel d'expérience et lui éviter de quitter trop rapidement ce programme dont l'errance incompréhensible au premier abord cache le véritable intérêt.

Prolongeant l'invitation première de l'objet éditorial, les informations contenues dans les fichiers-textes orientent la réception pour en préciser les conditions et les intentions. On a noté en introduction que ces conseils rele-

<sup>19</sup> In other words: **PermanentFlux** is a hodgepodge of texts, quotes, pics and bites until you start working with them by linking them together.

OK, this may sound cheap to you. 'You guys let me do all the work!' But in a way this is true.

vaient de deux domaines complémentaires, compatibilité technique et pratique de l'interface qui se succèdent le plus souvent. L'ordre entre les deux peut varier, indiquant quelle urgence semble primer pour l'éditeur. Le tout peut aussi disparaître. Dans *Puppet Motel*, la première édition de Laurie Anderson, les recommandations des conditions de visionnement et d'usage sont si précis et nombreux que l'éditeur a séparé ces deux fichiers. Un pour pour la séquence technique complète : *Configuration-Installation-Démarrage-Assistance*, l'autre pour les conseils d'usage : *Sachez-que-Exploration-Navigation-Conseils* et *Indices*, qui se termine par le souhait explicite : « BON VOYAGE ».

Read-me ou lisez-moi, le titre courant de ces fichiers est une invitation expresse. Sur le mode impératif, l'injonction à agir est aussi importante que les actions que le texte propose d'accomplir. Synonyme d'urgence, le ton bref et direct ne suppose pas d'hésitations, il faudra donc répondre avec une réelle efficacité. L'impératif d'action est même le paradigme des gestes qui suivent la lecture de ces conseils. Sur un mode inhabituel pour une anthologie de textes théoriques, l'exemple de l'édition du Centre Pompidou *Actualité du Virtuel*, déplace cette injonction par le nom du dossier à cliquer qui devient : « Jouez-moi ». Le jeu est une autre façon de qualifier les déambulations exploratoires qui sont une des conditions essentielles de l'édition numérique.

## Produire le récit aux risques du jeu

Dans les éditions numériques, l'opposition temporelle semble quasiment irréductible entre le récit verbal et l'action de jeu. Alors ces deux activités, lire ou écouter pour construire le récit ou s'engager dans des opérations pour le jeu, se succèdent. Il faut distinguer quelle est la forme dominante et première, qualifiée par l'invitation : la promesse d'une histoire, ou l'engagement dans le jeu. Les éditions à vocation narrative déclarée tendent à limiter les moments d'actions. Inversement lorsque l'orientation du jeu-*game* est évidente, par le contrat constitutif, le récit est réduit à un simple potentiel narratif issu du jeu-*play*. Dans ce nouveau chapitre de critiques de CDrom d'auteur, on passera du plus narratif au jeu radical par un ensemble d'éditions dont l'évidence narrative ira en décroissant et la présence de jeu, au contraire, sera graduellement plus déterminante.

La première partie sera consacrée aux adaptations de récits, littérature pour la jeunesse et bandes dessinées interactives. Puisque leur objectif narratif est clairement annoncé, ces titres sont modulés par des formes limitées de petits jeu-*game*, des énigmes ou devinettes, *puzzles* disent les anglophones. qui conditionnent la poursuite du récit. Ces actions brèves sont incluses dans l'ensemble narratif plus large qui donne sa cohérence à l'intrigue. Quelle est alors leur portée ? Comment concilier et articuler ces actions qui tendent

à interrompre le flux temporel des récits ? Sont-ils à la fois les moments de risques ou les chances du récit ?

On verra à partir de trois éditions, différentes résolutions produites par ces alternances. Dans les éditions pour la jeunesse, comme l'adaptation des livres de Nick Bantock, ou dans la bande dessinée de Edgar P. Jacobs et É. Lussan, l'accès à une histoire complète est conditionnée par les résolutions de tels obstacles ludiques à franchir. Ensuite, nous retrouverons la question du récit historique dans un contexte particulièrement problématique, celui des victimes de la déportation allemande lors de la seconde guerre mondiale. L'édition de ces témoignages qui n'acceptent pas de jeu gratuit s'inscrit dans le contexte institutionnel d'une fondation. Portées par les témoins, ces paroles ont une valeur politique et militante pour l'éditeur associatif dont le projet impose le nom : Mémoire de la Déportation. La nouveauté du support CDrom pourrait apporter une forme de diffusion de ces mémoires, susceptibles de rencontrer les nouvelles générations. La transmission est son ambition affichée.

Le troisième volet s'intéressera à la littérature générative dont le *jeu-game* défie la construction de la narration, interroge même la lecture et au-delà celle de la production du sens. Quel statut donner à ces récits effaçables et sans cesse renouvelés ? Deviennent-ils racontables ? Une nouvelle logique réduit les actions au minimum : elle limite l'initiative à son origine générative pour provoquer ses déclenchements et produire des textes. Parmi les nombreuses propositions de la revue *alire*, celles de Bernard Magné et Jean-Pierre Balpe seront examinées. Est-ce vraiment une littérature *inadmissible*, comme le propose ce dernier ?

Enfin trois éditions d'artistes sur CDrom qui prennent la forme de jeux seront considérées pour leurs constructions et potentiels narratifs, leur racontable sensiblement tenu. *Flirt 1.0* de Martin le Chevallier, *Slippery Traces* de George Legrady et *Continue* de Dieter Kiessling. A la fin de ce parcours, la thèse d'une relation complexe et finalement antagoniste entre les conditions du jeu celles de la narration sera confortée. Ce qui tend à limiter les actions pour conserver la narration, ou à se passer du récit verbal pour



structurer les règles du jeu. Lorsqu'un accès à un mode *replay* ou *historique* est possible, il montre la volonté assumée des artistes de donner au joueur un mode racontable.

## **1/ La suite du récit suspendue aux énigmes**

Adapté en 1997 pour l'édition numérique à partir de trois albums pour la jeunesse par Alex Mayew<sup>1</sup>, *Ceremony of Innocence* témoigne d'une production complexe et luxueuse, assez inhabituelle dans le domaine culturel du CDrom. Produit du même label Real World Multimedia, Peter Gabriel ambitionnait dès 1993 de nous faire découvrir son *univers secret* grâce à *Xplora1*. Associé aux conseils artistiques de Nick Bantock, l'auteur des livres, il est ici producteur exécutif. Sous forme de livrets, les documents d'accompagnement décrivent brièvement le projet : « Sabine et Griffin : Percez l'énigme de leur correspondance, plongez dans leur histoire d'amour. » Le lecteur indiscret est mis en situation d'accéder secrètement à une correspondance entre Griffin Moss, illustrateur londonien et Sabine Strohem, créature d'une île lointaine inaccessible. Alternant la lecture des lettres ou des cartes postales, nous sommes le témoin d'un dialogue fictif entre ces deux personnages. Chaque lettre ou carte est l'occasion d'un petit jeu-*game* dont la réussite conditionne la possibilité d'accès à la lecture du courrier. L'histoire se construit sur ce mode séquentiel dans lequel le récit est suspendu puis relancé, selon le rythme fictif des envois postaux.

### *Du livre au CDrom, une indiscrétion organisée*

C'est bien sur un mode narratif que les attentes principales se construisent dans cette édition. Portant la marque des livres qui l'ont largement inspiré, la production de ce projet utilise les méthodes appartenant au cinéma et à l'animation. L'attention portée au traitement sonore et la qualité dra-

---

<sup>1</sup> Peut-être est-elle aussi appréciée des adultes ? La trilogie de Sabine et Griffin, best-seller de l'édition américaine : Nick Bantock, *Sabine & Griffin, Sabine's Notebook, The Golden Mean*, San Francisco, Chronicle Books, 1991, 92, 93, trad. française : *Sabine & Griffin, Les carnets de Sabine, Le nombre d'or*, New-York-Paris-Londres, Abbeville, 1993, 94, 95.

matique inscrites dans la programmation informatique prolongent fidèlement les illustrations originales. Rarement un projet numérique aura assumé avec cette rigueur inventive la fonction dramatique du curseur. Affichant les textes originaux écrits en anglais, à la version française s'ajoute le charme d'une V.O. discrètement dédoublée. Le lecteur peut à la fois lire la correspondance et écouter sa traduction. Cette superposition pourrait être le résultat gênant d'une localisation hâtive, elle se révèle au contraire assez savoureuse.

Cartes postales, lettres, et albums d'images appartiennent d'abord à l'édition classique, ils sont scrupuleusement transposés dans le CDrom. De la mise en page de la correspondance dans le livre, à la sanction ludique attendue à chaque écran, la découverte successive correspond à la logique temporelle des envois postaux. Tributaire de ces échanges croisés, le spectateur se transforme en voyeur, indélicat, mais obéissant aux invitations répétées des réactions de l'écran. Dans les trois tomes des albums, chaque double page présente l'image du texte à venir et le texte qui l'a suscité<sup>2</sup>. Par son recto-verso, la page est un fac-similé de la carte. Arbitrer le tempo, telle est la place qui nous est proposée, non plus en tournant la page et en ouvrant les enveloppes pour dévoiler les confidences, mais en étant un acteur perspicace et patient du piège que constitue chaque image. L'accès au récit est à ce prix, puisque le verso des cartes postales ne se retourne qu'après la résolution du petit jeu-*game* induit dans chaque image du recto.

Production imposante, pourquoi ne pas aborder l'inventaire des contributions impliquées dans cet objet interactif par la fin ? Particulièrement riche et dynamique, le générique de fin comprend par neuf rubriques. Ce générique témoigne d'une organisation calquée sur les modèles cinématographiques, avec ses divers postes d'assistants... Retenus pour leurs voix, les acteurs principaux sont des figures du monde du cinéma aussi bien dans la version originale que dans la localisation en français : Isabella Rossellini et Ben Kingsley... Marie Trintignant et Tom Novembre... Les moyens de nous

<sup>2</sup> En *belle page* (à droite), les images se succèdent, en *fausse page* (à gauche) les textes se répondent. Ces termes d'éditeurs qui ont consacré *fausse* et *belle* comme antonymes pour désigner chaque côté de la double-page, le lieu du texte, sied bien à cette édition dans laquelle se règle cette alternance.

faire partager cet univers fictionnel empruntent directement à ceux de la production et de l'univers du film. Pourtant deux termes nouveaux apparaissent au générique: *programmeurs*, une douzaine... dont trois spécialisés en *multimédia* et *testeurs*, plus d'une vingtaine. Cet aspect de test est essentiel, il explique la qualité du jeu-*play*. À la différence du cinéma et plus proche du monde du jeu vidéo, le travail de création multimédia nécessite ces deux aspects conjoints : écrire les codes informatiques et vérifier leurs fonctionnements pratiques. Ce qui s'entend non seulement sur le plan strictement fonctionnel de l'accès aux médias, mais plus fondamentalement de l'adhésion au projet et du maintien constant de l'attention. Le jeu-*play*, ou plaisir du jeu doit trouver un équilibre entre l'ennui, le découragement par absence de contrôle et son inverse, l'omnipotence. Trouver le bon tempo, régler les contraintes et les libertés.

#### *Sensible au souffle magique*

Conçu pour être difficilement épuisé en un seul parcours, le premier écran propose de se nommer pour permettre une visite ultérieure. On devra entretenir avec ce titre une relation familière. C'est encore la marque des programmes de jeu-*game*, que de reconnaître le joueur. « Pour entendre les récits, il faut avoir été nommé », nous indique J. F. Lyotard<sup>3</sup>. Cet impératif est celui des conditions pragmatiques de réception des récits traditionnels. Le contrat de jeu qui se met en place ici, est-il la forme mineure et devenue individuelle de cette exigence ? Après avoir accepté, nous serons spectateurs.

Pour marquer l'entrée dans la fiction, l'imaginaire du cinéma s'engage par un long générique. La bande-son nous confirme le mode romantico-lyrique de l'histoire à venir : violons, variations, thème mineur, crescendo, plénitude de l'orchestre, silence brutal, ouverture au hautbois : porté par le son, le tout petit écran joue au Cinémascope. Les vibrations de la typographie rappellent les défauts de fixité du film, les fondus au noir rythment la fin des

<sup>3</sup> *Le Postmoderne expliqué aux enfants : Correspondance 1982-1985*, Paris, Galilée, 1986, p. 50, commenté après *La condition postmoderne : Rapport sur le savoir*, Paris, Minuit, 1979, pp. 39-40.

séquences. Résumant l'action de manière allusive sur le thème du voyage, le générique d'entrée condense les éléments de l'action et anticipe le jeu de l'impossible rencontre.

Le rythme musical accompagne l'apparition des mentions de la production, du titre et des trois acteurs qui vont incarner les personnages. Trois ... pour une histoire d'amour ? C'est peut-être une clé de l'énigme, car le spectateur, indiscret, ne dévoile-t-il pas à chaque écran une correspondance amoureuse dont il est exclu ? Comme témoin silencieux mais agissant, nous sommes l'acteur du dévoilement, réticent à s'identifier à ce narrateur étrange incarné par une voix off anonyme. Réservée seulement aux premiers visionnements, une annonce énigmatique suit le générique. C'est le court extrait, au mysticisme hermétique, d'un poème de William Butler Yeats :

Tournant, tournant, toujours en cercles concentriques, le faucon n'entend plus l'appel du fauconnier. Tout va se disloquer. Le centre ne tient plus. Le monde est envahi par la simple anarchie. Le flux sombre de sang qui déferle partout noie la cérémonie où naissait l'innocence<sup>4</sup>.

Ce fragment donne l'origine du titre de l'adaptation multimédia, il en donne aussi le ton mystique et lyrique auquel on peut ne pas être sensible<sup>5</sup>. Était-ce judicieux d'ajouter cette note sentencieuse alourdissant les écrits intimes des livres ? Il n'est pas tout à fait indispensable d'apprécier cette poésie mystérieuse pour goûter la qualité de cette adaptation que révèle une conscience des rythmes et un dosage des enchaînements assez complexes et réussis.

La magie opère et *Ceremony of Innocence* réussit parfaitement à retenir le joueur lors de sa visite, ou plutôt de ses visites. Ce qui fonctionne justement, c'est l'écoute attentive que le programme semble nous accorder. Dans le premier volume de l'édition papier, en deuxième de couverture et première page de garde, des bandes verticales alternées rappellent les lieux du drame : le plan du métro de Londres où vit Griffin Moss, et une carte des îles du Pacifique où déclare se trouver Sabine Strohem. Succession, alternance et répétition réglées sont ici des motifs récurrents qui seront adoptés

<sup>4</sup> D'après les crédits du générique, *The Second Coming*, Selected Poetry, Londres, Macmillan, 1962.

<sup>5</sup> On en retrouvera un autre fragment à la fin de chacun des trois actes !

et maintenus d'un média à l'autre. La subtilité des transitions est permanente. Visible dans les fondus au noir ou les fondus sonores graduels, aucune réponse brutale ne vient couper le flux du temps. Juste infléchi et négocié par les énigmes, mais jamais interrompu brutalement. L'immersion fictionnelle est préservée.

### *L'identification au curseur*


Image dynamique du lecteur, dans *Ceremony of Innocence*, le curseur est un acteur de tout premier plan. Incorporé au cœur de l'image, plutôt malmené, il doit traverser des épreuves initiatiques. Tantôt sujet à la dévoration à l'enfermement ou la disparition, objet de mouvements incontrôlés (il virevolte parfois sous l'effet d'un choc...) sa fiabilité habituelle est prise en défaut. Contraint de limiter ses déplacements, survol d'une zone impossible, escamoté derrière le cadre d'un timbre, à travers lui l'utilisateur subit les contraintes du jeu d'apparitions-disparitions. Il cesse d'être cette forme docile suivant notre comportement pour prendre sa place dans la narration. Actif, il est un relais précieux pour traverser positivement l'énigme de chaque carte. Image active du lecteur qui doit « "travailler" pour en déplier l'intrigue<sup>6</sup> ».

Le dévoilement des cartes prend le temps que l'utilisateur met à résoudre les énigmes, à en dépasser les obstacles de *devinettes* graphiques. Il alterne strictement avec la lecture des lettres. Arrivé au terme de ces épreuves et triomphant du Sphinx ( le titre de l'acte III ), on occupe alors la place de l'Œdipe mythologique. Libéré des contraintes de la succession du mode narratif, on dispose alors de l'accès complet aux épreuves passées qui cessent d'appartenir au règne du jeu pour constituer les éléments mémorisés du récit, rétrospectif<sup>7</sup>. Une vue d'ensemble des images est accessible à la fin du jeu. Loin de l'appel mi-messianique mi-fantastique du final, l'enjeu serait d'atteindre ce regard dominant et divin, synoptique et intemporel. Être enfin

---

<sup>6</sup> Comme le propose avec justesse M.-L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality, op. cit.*, p. 310.

« The user must "work" to let the plot unfold. »

<sup>7</sup> Ctrl + M ou  + M, pour map probablement.

autorisé à régner sur le menu final qui résulte de l'acquisition progressive de l'interface. Instaurant une nouvelle temporalité sans contrainte, autorisant progressivement et sans mystères tous les accès antérieurs, elle justifie cette quête patiente et obstinée : tout voir d'un seul coup.

Sur le site de l'éditeur Real World Multimedia, on peut lire cette confiance biographique, au ton anecdotique, qui présente l'intérêt de donner les motivations de l'auteur des livres :

Nick Bantock relevait son courrier au bureau de poste de la petite île de Bowen quand il aperçut un autre client ouvrir avec empressement un colis couvert de timbres exotiques. A la vue de son pauvre paquet à lui, si banal, il perçut comme un sentiment de jalousie. Le temps de rentrer à son atelier et l'idée de Griffin et Sabine avait germé dans son esprit. Il commença par s'adresser à lui-même des courriers décorés à l'aquarelle et à leur répondre.

Tandis que l'idée se précisait, il y associa les théories de l'inconscient de Carl Jung, communiquant ses tourments dans les images-clé du rêve et les conceptions de la vie de l'Égypte ancienne qui font agir ensemble deux niveaux- Peut-être est-ce là l'inspiration de l'étrange Sabine ?

Le personnage de Griffin est plus ou moins issu de sa propre expérience mouvementée d'artiste anglais harassé par la vie stressante de Londres, avant son départ pour le Canada en 1987.

Le projet initial n'était absolument pas destiné à la publication, mais son éditeur qui le découvrit pas hasard insista pour en faire une édition.

Les 3 millions d'exemplaires vendus dans le monde indiquent que c'était là une bonne initiative<sup>8</sup>.

Ce récit rapporté par l'éditeur du CDrom expose une fois encore le mode *romanesque* du désir dont on a évoqué le fonctionnement pour *Portrait n°1* dans le cadre de l'installation en présence de spectateurs. « Le désir *selon l'Autre*<sup>9</sup> », défini par R. Girard s'applique bien à cette triangulation

<sup>8</sup> Lien hypertexte : Nick Bantock's Griffin & Sabine : [http://realworldmultimedia.com/legacy/ceremony/\[09/2006\]](http://realworldmultimedia.com/legacy/ceremony/[09/2006])

Nick Bantock was collecting mail at his local post office on the tiny Bowen Island, when he noticed another customer eagerly opening a package covered with exotic postal markings. Looking through his own uninspiring junk-mail he felt a twinge of jealousy. By the time he got back to his studio the seed of Griffin and Sabine had been planted. He began to send himself lavishly decorated mail and to respond to it. As the idea developed he incorporated Carl Jung's theories of the subconscious mind communicating its concerns through archetypal dream images and the ancient Egyptian concept of life on two separate planes that could interact - perhaps the source of the enigmatic Sabine. Griffin's character was loosely based on his own experience as a struggling English artist, burdened by the oppressiveness of London life before he moved to Canada in 1987. The project was never intended for publication, but his publisher discovered it by accident and insisted on its commercial release - 3 million copies sold worldwide would suggest that it was the right decision !

<sup>9</sup> *Mensonge romantique et vérité romanesque, op. cit., p. 17.*

dont l'éditeur du CDrom fait état. L'absence du destinataire matérialisée dans l'objet désirable reçu par le client voisin intensifie et oriente le désir d'être reconnu. Il crée le fantasme de l'échange dont la correspondance postale est le signe palpable. L'univers de ce titre est porté par la même situation ternaire, désir à chaque fois relayé. La place de l'utilisateur est habilement désignée, tenue et justement relayée par les *légalibertés* du curseur. On peut penser que la charge de ces clichés romanesques et l'univers magique ne sont pas des obstacles insurmontables pour apprécier la rigueur avec laquelle les tempos sont réglés. Dans cette édition, l'alternance rigoureuse et logique entre les énigmes du jeu-*game* et la lecture autorisée des histoires donne au jeu-*play* sa dynamique narrative.

*Index + : adaptations de bandes dessinées*

Cette alternance fonctionne aussi dans la bande dessinée interactive. Nous avons apprécié *The Complete MAUS* en CDrom pour la profondeur génétique qu'il donne aux albums, tout en étant plus réservé sur son autonomie à exister sans la connaissance et la lecture conjointe sinon préalable de l'édition papier. S'agit-il d'une *narration interactive*, puisque les actions ne concernent pas la production du récit. À regarder les productions d'*Index +* à partir de 1996, il semblerait que les équipes de réalisation aient eu connaissance de ce titre et qu'elles aient voulu répondre aux problèmes posés par *MAUS*, mais dans un tout autre répertoire narratif. Répondant au problème de découpage de l'écran vis à vis de la page et surtout scénarisant de manière conditionnelle, par un jeu-*game*, la progression narrative, ces adaptations engagent une lecture *active* du récit, une lecture *ergodique* dirait Espen Aarseth. Ergodique, pour marquer la différence avec la lecture habituelle, puisque toute lecture est déjà une activité mentale. Il définit le cybertexte, dont relève la « littérature ergodique, lorsqu'elle recourt de manière non ordinaire à des actions pour permettre l'accès au texte<sup>10</sup> ». La manière ordinaire de lire impose juste de tourner les pages et de bouger les yeux, pour lui, ces

<sup>10</sup> *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1997, p. 1. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.

actions n'ont pas d'incidence directe dans la production du texte classique, non *ergodique*. Dépendant d'actions réelles, cliquer, saisir et déposer, effacer... la bande dessinée interactive serait ainsi ergodique dans cette version numérique à produire et activer.

Publié un an avant *Ceremony of Innocence*, le premier titre publié en 1996, *Opération Teddy Bear*<sup>11</sup> reprend les mêmes principes. Le récit est régulé temporellement par une succession d'étapes et d'épreuves qui conditionnent la poursuite du récit permettant la construction de l'histoire. Sa logique n'est pas digressive, ni arborescente, encore moins selon un réseau<sup>12</sup>. Le récit est orienté sur un seul axe, dont les variations sont des digressions, des seuils successifs ou conditionnels. M.-L. Ryan propose d'appeler cette forme « vecteur avec des ramifications latérales<sup>13</sup> ». Dans ces éditions issues de la bande dessinée, les branches latérales sont mêmes particulièrement réduites. Les nœuds sont plutôt renforcés sur l'axe, si on prolonge la lecture métaphorique et végétale produite par ces graphiques.

Dans *Opération Teddy Bear*, ces embranchements réduits ont surtout un statut singulier, puisque leur fonction didactique est extra-diégétique. Dans *Teddy Bear*, la fiction s'interrompt pour documenter l'époque de l'occupation allemande. En effet, cette fiction historique raconte les aventures de Paul, un jeune garçon de douze ans réfugié en Normandie chez son oncle, qui va rejoindre sa mère à Paris. L'oncle instituteur, résistant engagé, profite de ce voyage pour faire passer des plans militaires dérobés à l'ennemi camouflés dans l'ours en peluche de son neveu. Les péripéties compliquent le projet initial à cause d'une initiative du jeune héros, qui décide de partir par ses propres moyens au lieu de partir en train comme prévu. « Teddy Bear » est le nom de code de cette opération de résistance, confiée à son insu à cet enfant. Tout se complique lors de la traversée des lignes de combat. Le voyage,

---

<sup>11</sup> Ce n'est pas véritablement l'adaptation d'un album traditionnel déjà publié, mais un projet d'études en multimédia utilisant les codes de la bande dessinée, le récit animé et sonorisé. D'après Bénédicte Gillet, *La bande dessinée adaptée en CDrom*, en ligne : <http://membres.lycos.fr/bgillet/> [09/2006]

<sup>12</sup> Selon les schémas possibles des récits interactifs. Cf Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual Reality*, op. cit., pp. 246-258.

<sup>13</sup> The Vector with Side Branches., *ibidem.*, p. 249. Cf. Planche 42, p. 430.



mode narratif par excellence... Un aventurier courageux qui rentre à la maison, n'est-ce pas le schème fondamental de l'aventurier depuis l'*Odysée* ?

Laissons les détails de l'histoire pour regarder comment a lieu la production du récit. Visuellement, la page-écran s'affiche d'abord en filigrane clair, les cases sont à peine visibles. Il faut activer les images pour dévoiler l'image en contraste normal dans le sens habituel de lecture, de haut en bas et de gauche à droite. La lecture est la découverte possible de l'espace narratif des cases, matérialisée, temporisée, rendue conditionnelle par différents moyens. Soit une animation doit se dérouler dans la case active et d'un simple clic sur la vignette on passe à la suivante, soit de petites énigmes viennent jouer avec l'utilisateur : glisser un personnage devenu solidaire du curseur, effacer la buée de la vitre, cliquer sur tel jouet ouvre la case suivante... Le déroulement du récit est suspendu à la performance du lecteur. Lecture ergodique, si on reprend le terme d'E. Aarseth, ergodique, donc qui requiert un certain *travail*, pour permettre une production.

Les digressions nombreuses sont proposées à la fin du dévoilement de chaque planche-écran. À ce moment, on peut utiliser le tourne-page, triangle rouge en bas à droite, ou activer des indices visuels pédagogiques et historiques repérables. Ceux-ci ouvrent une parenthèse dans la fiction pour inscrire des documents d'archives cohérents et pertinents avec les éléments narratifs de la planche<sup>14</sup>. Ce mixage curieux oblige le lecteur à changer de type d'attention et de réception. Il doit passer du régime narratif au régime documentaire historique et didactique. La musique change également de sonorité. De nature photographique, les documents bénéficient de sa crédibilité indicielle. Cette sortie de l'immersion fictionnelle est brève et ces opérations ne construisent pas véritablement un récit potentiel parallèle et cohérent, car les actions sont assez modestes et surtout situées hors du cadre narratif principal. Par leur nature informative, ces sources réinsèrent la fiction dans l'histoire.

Dans *Opération Teddy Bear*, l'utilisateur est un catalyseur du récit, il participe au tempo de sa production. Les objets qu'il actionne temporairement ont le statut qu'on avait déjà proposé, semblable à celui d'objet magi-

---

<sup>14</sup> Cf. planche 32, p. 396.

que dans les contes merveilleux analysés par V. Propp. Il assure la progression du récit. Le jeu des bulles de textes, ou phylactères, répond à une logique dynamique, d'apparition et de disparition séquentielle qui donne davantage de place aux images. Ces animations conduisent les actions et rythment les dialogues, puisqu'une seule bulle de texte est présente en même temps. Enfin les sons de bruitage accompagnent les environnements sonores, mais il n'y a pas de voix. Enfin pas encore...

#### *Un récit radiophonique en BD*

Les différences avec *Maus* sont frappantes. Là où l'édition de Voyager documente le récit de l'intérieur à partir des éléments de sa production, c'est sa dimension génétique, E. Lussan documente sa fiction de l'extérieur avec des preuves historiques annexes. Le premier intensifie le témoignage réel à partir des conditions de production réflexive du récit, le second reverse dans la fiction le cadre historique factuel et documentaire. C'est sa forme de caution didactique et de témoignage historique.

Un second titre publié l'année d'après par Index + modifie un peu la donne, car la science fiction de E. P. Jacobs ne saurait se confronter à une réalité scientifique. Dans cette véritable adaptation de la bande dessinée *Du piège diabolique*, il n'y a pas de place pour une fonction hors-champ documentaire. La marge sert de hors-champ narratif, selon le modèle cinématographique d'un possible à venir. Elle reste le lieu d'apparitions strictement diégétiques cette fois, comme la voiture qui arrive dans le champ<sup>15</sup>. Côté droit ce sont les gains du joueur qui auront une fonction dans la suite du déroulement. Il y a cette fois de véritables digressions, des mini récits enchâssés, mais ils sont optionnels. On peut ou non les dérouler sans être pénalisé dans l'avancée du récit principal. La longueur de textes de E. P. Jacobs est bien connue de ses lecteurs, il a fait le choix stylistique assez paradoxal pour un scénariste de bande dessinée : confier l'essentiel de l'action au texte. Dans le CDrom, ces options digressives négligées par le joueur pressé répondent à ces critiques.

---

<sup>15</sup> Cf. planche 31, p. 395.

Autre différence, l'accès aux pages non encore *jouées* est interdit dans l'interface de navigation générale. Tandis que *Teddy Bear* autorise le lecteur-joueur impatient à parcourir les 70 pages de l'album en format réduit pour s'orienter, *Le piège diabolique* compte sur le strict suspense narratif qui interdit absolument le voyage anticipé dans le temps de l'histoire. Interdit légitime, car le sujet du livre est justement celui d'une machine à remonter le temps. L'autoriser au lecteur, c'est menacer le crédit de la fiction. Privilège de la fiction, et interdit fondateur d'un libre lecteur, on a là une règle constitutive qui fait de ce récit en CDrom un véritable jeu de découverte à règles strictes. C'est le contrat initial, la règle fondatrice, plus stricte que dans les albums que l'on peut parcourir.

Dans cette collection sur le récit en bandes dessinées activées par le dévoilement successif de la page, vignette par vignette, l'évolution vient de la version 2 de *Opération Teddy Bear*. On a affirmé que les nouvelles versions sont rares, celle-ci produite en 1999, trois ans après la première édition est fort différente. L'auteur lui a ajouté un pré-générique. On commence *in medias res*, au cœur de l'action, dans le mode tragique, et la première fin ouverte et indéterminée quand à l'issue du voyage est résolue par un épilogue heureux. Dans la première version, la mention de la dernière case : « Ne cherchez plus Paul depuis sa dernière fugue, Dieu seul sait où il est » n'est sans doute pas acceptable comme fin véritable. L'abandon du héros à son destin impose une révision. La version 2, *améliorée*... présente Murphy le soldat anglais protecteur arrivant en nouveau héros chez la mère de Paul, miraculeusement retrouvé. C'est une nouvelle histoire. Mais la plus importante modification vient de la narration. Elle est confiée à Suzanne, la mère du jeune héros dont la voix off revient en permanence accompagnée de la lecture de bulles de dialogues par les personnages. D'une édition à l'autre, le CD a été entièrement sonorisé ! Le racontable, le flou, l'incertain, le récit potentiel construit sur la culture et les présupposés de chaque lecteur se sont refermés et nourris de détails énoncés. Comme si le premier récit en images ne suffisait pas à tenir suffisamment l'histoire. Les voix apportent une densité, nou-

velle mais devient presque bavarde. Le ton est celui d'une dramatique radiophonique, accompagné des images et des dialogues écrits ! Le gain en quantité d'informations est patent, le lié narratif plus serré, et la focalisation interne par le regard de la mère produit une intensité dramatique plus forte, incarnée. Est-ce un effet de compensation ? Une volonté de réduire les risques du récit ouvert par les actions ? Dans ces titres orientés, et unilinéaires, les risques de divergences du récit sont inexistantes. Les variations produites sont juste des retards et des relances puisque l'intrigue est comme *garantie*, elle progresse continuellement dans le temps de l'action orienté selon le temps de la lecture. Elle s'actualise selon les mérites du joueur et suit les compétences éprouvées du jeu-play, dans le cadre fictionnel. Cette dramatisation par l'enregistrement des voix est à mettre au crédit d'une volonté expressive plus riche, un maintien de la fiction malgré les dérives ludiques, distractions conditionnelles qui détournent sans arrêt du fil narratif. Dans la nouvelle version, le son plus radiophonique amortit ces oscillations répétées de postures d'immersion. Le racontable de l'auteur est devenu raconté. Les interprétations libres du lecteur en sont d'autant plus limitées.

La thématique de la seconde guerre est particulièrement présente dans les éditions numériques. Parmi les *mémoires à lire*, read only memory, le support CDrom imposerait-il des sujets pour qui le témoignage et la mémoire sont des questions cruciales ? *Maus*, *Opération Teddy Bear*, *L'histoire de la Shoah*<sup>16</sup>, *Mémoires de la déportation*... autant de preuves de cette insistance. Ce support matériel semble apporter une garantie de pérennité et assurer une transmission aux nouvelles générations.

## **2/ Raconter : pourquoi, comment ?**

« Comment raconter ? » Cette interrogation initiale à laquelle aucun auteur de projet concerné par l'histoire, fictive ou factuelle, ne peut se soustraire s'est faite doublement exigeante pour les concepteurs de *Mémoires de*

<sup>16</sup> Direction artistique et graphisme : Dominique Prud'homme, Bruxelles, Endless interactif, Softissimo, 1997.

*la déportation*<sup>17</sup>. Après la situation de détention, cette question était déjà une obsession personnelle pour des témoins oculaires. Elle devient : comment raconter aujourd'hui l'histoire des camps ?... Ce titre multimédia n'a pas sous estimé l'enjeu de ces questions pour présenter les récits de cet épisode tragique, déportation et extermination, expérience extrême qui porte en elle les limites du racontable. La nature complexe et problématique des événements est représentée par de nombreux documents et analyses : les paroles directes des derniers témoins, des informations sous forme de plans, des cartes et les rares photographies. Ces documents sont souvent associés à de brefs commentaires introductifs signés collectivement par la Fondation pour la Mémoire de la Déportation, mais aussi à des extraits littéraires, ou des œuvres plastiques plus récentes créées en réponse à ce génocide. Parce qu'il est question de faits défiant la croyance, la mémoire directe et les témoignages sonores produits de l'expérience traumatisante des témoins occupent une large place parmi les documents. Ils orientent la stratégie éditoriale, son éthique.

*Un récit déjà écrit...*

Évoquer la question du mode narratif suppose déjà acceptée une nécessité première, celle de rapporter l'inimaginable, le quotidien vécu des survivants, parfois pendant plusieurs mois, aux limites de l'humain. Pour les témoins, cette injonction s'est imposée comme une raison de la survie, « nous devons pouvoir survivre pour raconter, pour témoigner<sup>18</sup>... », selon Primo Levi. Le récit futur, hypothétique et encore potentiel, devient une perspective, sinon l'unique perspective, évoquée par les survivants pour surmonter les épreuves au-delà du désespoir. Dans la préface de son livre, il insiste : « En fait il était déjà écrit, sinon en acte, du moins en intention et en pensée dès l'époque du Lager<sup>19</sup>. » Respecter la mémoire des victimes, nécessité éthique, dans une forme fragmentaire, tenter de comprendre et non de motiver, tel est le pari réussi de cette entreprise éditoriale, tout comme le fut

<sup>17</sup> Fondation pour la mémoire de la déportation, 1998, Grand prix Mœbius 1999.

<sup>18</sup> *Si c'est un homme*, Paris, Julliard, 1958, 1976 tr. 1987, p. 57.

<sup>19</sup> *Idem.*, p. 8.

celui des témoins eux-mêmes : en *se* racontant.

Le pari multimédia était risqué sur un thème aussi tragique. Au sérieux qui convient dans pareil sujet, le péri-texte éditorial est particulièrement riche et sa fonction d'orientation assumée. Il permet de ne pas se perdre et d'éviter les découvertes hasardeuses. Une brochure donne l'arborescence détaillée du CDrom, et fournit des captures d'écrans de navigation. Toute liberté superflue est tenue à distance. Un livret plus important contient des interviews des auteurs. Malgré la dimension collective et institutionnelle, à travers le rôle de la Fondation qui signe ce projet, trois auteurs en assurent la direction à partir d'une suggestion d'André Rogerie, Denise Vernet, Henri Borland et Pierre Saint Macary. Dans ce livret, ils répondent ainsi que A. Rogerie aux questions de Grégory Chatonsky. Il fut chargé de la conception multimédia et du design de cette publication. Les interviews donnent la force du témoignage et présentent les intentions des auteurs concernés à titre personnel par cette mémoire. Utilisant le mode réflexif sur lequel on a insisté, *se* raconter, le récit énonce ses conditions d'existence. Il est commenté, mis en scène dans les documents d'accompagnements. Le péri-texte éditorial donne à l'ensemble un crédit indiscutable. Le nom qui a tant d'importance, la biographie même des auteurs est l'en-tête de ces chapitres. Ils comportent la date de naissance, celle de l'arrestation, leur camp d'internement, la date de leur libération. « Ils nous enlèveront jusqu'à notre nom<sup>20</sup> », insiste P. Levi dans l'ouvrage cité au générique. Comme il se doit, ce CDrom d'histoire est construit avec le plus grand respect des identités.

#### *Rigueur historique, respect des identités*

Selon quels modes narratifs se présente ce titre ? Le générique nomme l'instance éditoriale, la Fondation, responsable de la production qui prête son objet au titre lui-même pour donner à entendre, à lire, à situer ces... *Mémoires de la déportation*. En ouverture, la lecture du témoignage de Primo Lévi en première page de son livre nous interpelle frontalement : « Vous, qui vivez en toute quiétude, bien au chaud dans vos maisons, considérez si c'est

<sup>20</sup> *Si c'est un homme*, op. cit. p. 34.

un homme que celui qui peine dans la boue, (...) considérez si c'est une femme que celle qui a perdu son nom<sup>21</sup> ... » Nous interrogeant sur l'être humain ainsi dégradé, ce texte précède l'annonce d'une distinction inaugurale affichée par des mentions écrites : celle du génocide et de la déportation. Si la moitié des déportés français sont revenus, seuls trois pour cent de juifs déportés ont échappés à l'extermination<sup>22</sup>. Après ce générique en forme de manifeste, rétablissant une vérité ignorée<sup>23</sup>, le sommaire est un panorama dynamique<sup>24</sup>. Une frise photographique, sombre, propose cinq accès principaux intitulés : *Système concentrationnaire*, puis *Contexte nazi*, *Mémoires*, *Arrestations et internements* et *Contexte français*. La présence de ces titres accompagne le survol des images détournées sur fond noir. Au cœur du projet, constituées de témoignages sonores, les *Mémoires* sont complétées par les contenus didactiques qui donnent accès à des informations historiques dont les trois derniers volets forment une chronologie. Loin de toute simplification qui serait partielle, les deux *Contextes* opposés précisent les conditions politiques de la montée du fascisme en Allemagne et les complicités françaises du régime de Vichy. Limitant l'émotion liée au tragique de l'image, la volonté historique impose l'éclairage critique et distancié des situations par une narration des événements qui précèdent et conduisent à la guerre exposée selon les points de vues des deux principaux pays engagés.

L'importance des repères textuels de l'interface n'a pas pour seule raison de faciliter le repérage requis par une bonne ergonomie, ils imposent une lecture scrupuleusement respectueuse des hommes qui ont survécu. Leur identité précise, parfois leur date de naissance, le lieu et la date d'arrestation, ces données biographiques attestent d'une grande attention à la singularité de chaque témoignage. Incarner des voix anonymes, les situer dans une courte biographie, tel est l'impact de ces mentions textuelles. L'ultime de la violence mise en œuvre systématiquement dans le camp, la négation du nom, négation de son existence vitale doublée de la négation de sa culture, sa lan-

---

<sup>21</sup> *Idem.*, p. 9.

<sup>22</sup> Pour 80000 français et 76000 partis comme juifs depuis la France.

<sup>23</sup> Cette thèse est défendue par Annette Wieviorka, *Déportation et génocide, Entre la mémoire et l'oubli*, Paris, Hachette, 1995.

<sup>24</sup> En QuickTime VR.

gue, ses sentiments, ses désirs, ses pensées. L'identité perdue, le nom transformé en matricule, tous ces faits trop bien connus, ont été ici mesurés pour être retournés et inversés.

Le projet se construit à l'encontre de ce qu'il évoque, le mépris et la négation, mais plus encore, il lève l'interdit de la nomination. Dans la section *Écritures* du chapitre sur les *Arts*, le choix sur les mots *Mise à mort* rappelle à partir d'un extrait du film Shoah<sup>25</sup>, que nommer l'atrocité par les termes évidents était tabou. Ainsi « Figuren », (marionnettes, poupées) devait remplacer « morts » et « victimes » pour désigner les cadavres. L'accès possible à un *Lexique* détaillé conforte cette interprétation de l'importance accordée au pouvoir de la désignation pour construire un monde. Dans ce lexique, de nombreux syntagmes complets sont traduits de l'allemand pour évoquer les ordres, les lieux, les objets, les rôles hiérarchiques, quelques mots polonais ou russes, traduisent toute la vie parlée des camps. Comprendre la langue de l'ennemi, percer ses intentions était un gage de survie, aujourd'hui c'est juste une condition de compréhension. Au même niveau que le lexique, une recherche plus détaillée invite à quitter à nouveau la première interface panoramique, plus spectaculaire, pour accéder par des menus textuels à d'autres niveaux documentaires : *Navigation* et *Bibliothèque*. Par le premier terme, *Navigation*, une liste de nouveaux sujets apparaît : *Trains, Récits thématiques, Retour, Lutétia.... Bibliothèque*, le second accès, présente la liste des textes associés à ces différents thèmes, plus un nouvel outil textuel intitulé *Glossaire*. Plus riche que le précédent *Lexique*, de très nombreux termes allemands, sont l'objet de courtes définitions.

#### *Sous le contrôle du temps*

La précision des indications biographiques, les références bibliographiques et les aides linguistiques confirment la vocation historique de l'exploration, limitant à l'extrême les déambulations incertaines. La multiplicité des sources crédite ce CDrom d'une recherche documentaire et critique très étayée, tout comme elle incite à opérer des croisements, à approfondir par

---

<sup>25</sup> Claude Lanzmann, 1985.



des lectures ultérieures<sup>26</sup>. Relayant la question de P. Levi, au générique, le lecteur est directement impliqué dans son jugement, mais aussi invité à s'engager dans une construction personnelle à partir d'éléments fragmentaires, des sources délibérément incomplètes. Le parcours des témoignages et les informations factuelles des contextes politiques. Dans le chapitre « Comment raconter », Jorge Semprun interroge encore le récit :

Raconter bien, ça veut dire de façon à être entendus. On y parviendra pas sans un peu d'artifice. Suffisamment d'artifice pour que ça devienne de l'art. La vérité essentielle de l'expérience, n'est pas transmissible... Ou plutôt, elle ne l'est que par l'écriture littéraire.

Cette consigne a été entendue par Grégory Chatonsky, le designer de ce CDrom. Décevant volontairement notre désir de contrôle, il faut subir certaines durées en interdisant temporairement toute possibilité d'action. Dans ces temps d'attente, « l'utilisateur ne va plus percevoir les images mais se percevoir lui-même<sup>27</sup>. » Par exemple dans le passage sur les trains, la séquence dure 2 minutes 30, sans interruption possible. Cette contrainte semble excessivement longue dans un titre réputé interactif. Il explique justement les partis pris inhabituels de l'interface graphique par les contraintes du scénario :

La navigation est dérangeante. Il y a quelque chose qui ne fonctionne pas normalement, une lenteur inhabituelle. On a fait dysfonctionner le CD-rom. (...) Si on veut avancer dans le sujet, il y a un effort à faire. Sans cet effort, il n'y a pas de transmission possible<sup>28</sup>.

Concernant les événements de la Shoah, il faut tenter de comprendre pourquoi les faits ne semblent jamais « se raconter d'eux-mêmes<sup>29</sup> », loin de l'évidence qui caractériserait généralement le récit historique. Cette propriété du récit historique écrit est distinguée par E. Benveniste à partir des temps des verbes et de l'absence de marqueurs de l'énonciation. Il montre que le mode traditionnel de l'écriture de l'histoire s'oppose au discours. Ce dernier suppose une volonté d'adresse et de communication, sa forme dérive de

<sup>26</sup> 30 heures de navigation, selon un article de presse. « Pour que mémoire s'en suive », journal *Libération*, 27 novembre 1998, p. 32.

<sup>27</sup> *Ibidem.*, p. 32.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 32.

<sup>29</sup> Emile Benveniste, *Problèmes de linguistique générale I*, Paris, Gallimard, 1966, p. 241.

l'oral, les marqueurs y sont au contraire essentiels. Dans ce sens *Mémoire de la Déportation*, est un discours sur l'histoire dont les traces des témoins sont au contraire accusées. Les *je, tu*, déictiques, marqueurs d'oralité, adresses permanentes visent à concerner l'utilisateur. C'est la différence entre le récit d'un témoin, qui s'adresse à nous, et le point de vue d'un historien, décrit par E. Benveniste, comme désincarné, instance disparaissante. Pour C. Metz, dans le cinéma fictionnel<sup>30</sup>, « ...le principe même de son efficace comme discours, est justement d'effacer les marques d'énonciations et de se déguiser en histoire<sup>31</sup>. »

Dans la situation historique des camps, parce qu'il ne s'agit pas de fiction, le « déguisement » est interdit. Et les marqueurs du discours sont les biens les plus précieux. Il faut donc reconnaître que la valeur éthique, et esthétique dans ce cas il n'y a pas de différence, tient dans cette attention. Éviter l'effacement des marques d'énonciations, au contraire, veiller à leur lisibilité. Savoir à tout moment, *qui parle ?*

Cette publication remplit le contrat difficile qu'elle s'était donnée en conservant une attention critique, en facilitant les repérages par un péri-texte éditorial riche et précis et en donnant accès à l'anatomie de la construction par l'arborescence. Les témoignages personnels des auteurs donnent un crédit auctorial indiscutable sur le sujet tout comme l'intelligence des lexiques et l'importance donnée au langage. Insistant sur la question de l'identité, et proposant enfin une gestion paradoxale et contraignante du temps, ce titre témoigne d'une grande rigueur à chaque étape de sa construction. Le récit historique s'y construit à contrario du jeu-*game*, qui serait indécent. S'accommandant du jeu-*play*, indispensable à la consultation du CDrom, il est constamment questionné.

---

<sup>30</sup> Il disait *traditionnel*.

<sup>31</sup> *Le signifiant imaginaire, op. cit.*, p. 113.

### 3/ Cyberlittérature

Après avoir distingué les niveaux du racontable et du raconté, et accepté l'idée que le récit verbal était la manifestation de ces formes latentes, il serait difficile d'ignorer la question du récit dans le domaine textuel des publications numériques. Sous le nom de *cyberlittérature*, c'est tout un univers de travaux de recherches et de questions qui s'ouvre. Nous le limiterons au domaine de l'édition *off-line* d'auteur. Le champ se réduit sensiblement, car le réseau internet est le lieu par excellence de la publication de ces textes. Autre restriction, cette fois nous n'envisageons pas de travailler sur les corpus étranger. La pratique de la littérature, l'accès à l'esthétique du texte requiert une lecture familière avec la langue, plus que le déchiffrement de cette langue. Quelle langue ? L'anglais, bien sûr, car le corpus en langue anglaise est très dominant dans ce domaine de l'hypertexte narratif ou de la cyberlittérature.

*Revue francophone off-line : alire*

La question des pratiques esthétiques du texte, la littérature, n'est qu'une partie de ce vaste ensemble des recherches polymorphes en linguistiques assistées ou associées à l'ordinateur. Dans l'ouvrage *Littérature et informatique*, actes d'un colloque franco-canadien réuni à Paris en avril 1994, un article érudit<sup>32</sup> dresse ce panorama foisonnant qui fournit le cadre de référence à la problématique centrale, focalisée principalement sur ce versant littéraire.

Alain Vuillemin, organisateur du colloque et responsable de sa publication détaille les différentes publications de revues informatiques antérieures à l'ère CDrom<sup>33</sup>. De 1989 à 1994, deux revues francophones ont eu des parutions, sinon régulières, au moins successives de plusieurs numéros : *KAOS* et *alire*. Tout en affirmant que « l'histoire de ces deux revues reste encore à

<sup>32</sup> « Langue, littérature et informatique : une rétrospective », Colette Charpentier, *Littérature et informatique : la littérature générée par ordinateur*, sous la direction de Alain Vuillemin et Michel Lenoble, Arras, Artois presse Université, 1995, p. 103.

<sup>33</sup> « Deux revues poétiques françaises sur disquettes : *alire* et *KAOS* », p. 265.

écrire », il répertorie en 1995, huit numéros pour la revue *alire* et trois pour *KAOS*. Nous aurons recours à quelques-uns des projets significatifs de la première de ces revues, présents dans deux publications ultérieures sur support CDrom pour décrire et commenter ces recherches : la compilation *alire* n°1 à 8, et le numéro 10, édité conjointement avec la revue sur papier ~~Doeks~~ en 1997. Cette approche critique ne vise évidemment pas à l'exhaustivité, le seul domaine de ces éditions françaises issues d'une période fondatrice pourrait se prêter à une étude plus systématique<sup>34</sup>. Mais nous chercherons à déduire à partir de ces deux titres de la revue *alire* des partis pris et des intentions singulières. Nous serons aidés par l'importance des écrits théoriques, des déclarations d'intentions et autres commentaires nombreux, souvent portés à défendre cette singularité littéraire par les auteurs. Un certain engagement militant pour leur domaine est un trait marquant de ce courant du texte écrit lié à l'informatique. Nous tiendrons compte de cette vitalité théorique et spéculative qui contraste avec la relative parcimonie de distribution et l'impact actuel, somme toute assez limité, de ces publications<sup>35</sup>.

#### *La génération programmée avec humour*

La machine informatique peut intervenir aux deux temps de l'écrit, celui de l'écriture et celui de la lecture. Elle intéresse alors tantôt la production du texte tantôt sa réception. À ces deux temps de l'écrit correspondent deux voies distinctes explorées par les auteurs de ces textes numériques. Ainsi, on peut différencier les questions d'écritures qui se rassemblent sous le terme générique de *génération informatique* et celles de la réception qui concernent le média écran et plus précisément l'aspect temporel de la lecture de textes par la mise en séquence et l'animation. Suivant ce premier axe de recherche, les capacités combinatoires de l'ordinateur sont mises à contribution pour

---

<sup>34</sup> Nous n'avons pas réussi à expérimenter la revue *KAOS*, mais les liens entre ces revues sont évidents. Des projets de Jean-Pierre Balpe à l'origine de cette revue sont aussi publiés dans *alire* et certains de ces auteurs, dont Tibor Papp et Philippe Bootz, figurent au sommaire de *KAOS* n°1.

<sup>35</sup> Pour donner une idée de l'audience, on peut lire cet avertissement dans les Archives du CDrom à la rubrique DATA DOC(K)S/en quelques pages : « Le numéro que vous avez entre les mains a été envoyé aux auteurs ainsi qu'aux 80 abonnés en règle avec leur conscience et avec nos comptes. »

associer des éléments discrets de textes, phrase ou mots en syntagmes.

L'annonce de Bernard Magné pour présenter son projet *Mémoires d'un (mauvais) coucheur*<sup>36</sup> est sans équivoque : « Ceci est un générateur élémentaire ». Sa description en sera d'autant simplifiée et plus facilement utilisable. Comme le texte introductif le précise, à chaque sollicitation de l'utilisateur, une phrase évoquant une scène de coucher sera produite. Un bloc central toujours identique s'affichera : [ je me suis couché ], précédé d'un incipit choisi dans la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle, et suivi d'un fragment emprunté à Charles Baudelaire, en particulier au recueil *Fleurs du mal*. Voici quelques exemples de textes produits par ce générateur :

C'était par une folle nuit, je me suis couché le regard indécis et les cheveux au vent.

Dans la matinée du 25 février 1848, je me suis couché comme quelqu'un qui n'est pas à son aise.

Vers le fourmillement de cet hiver, je me suis couché frémissant au fracas roulant des omnibus.

La figure 33, montre l'aspect de ce générateur à l'écran avec d'autres générations textuelles. L'écran d'accueil nous avertit que dans l'état actuel, il est susceptible de produire 80089 scènes différentes, ce qui à raison d'un coucher par jour promet assez de prose pour 220 années! Ce premier exemple élémentaire présente de nombreux points communs à tous les générateurs que l'on peut assimiler au type *simulation d'auteur*, auquel ce projet de Bernard Magné ajoute un humour évident. Les emprunts sont ostensibles et particulièrement scolaires, le pivot central de Marcel Proust inaugural et dérisoire, structure ce générateur ironique. Le lecteur qui ne peut manquer de « retrouver sans trop de peine l'origine<sup>37</sup> », se souvient probablement des termes initiaux substitués : [ Longtemps... ] et [...de bonne heure ], qui complètent bien sûr la première phrase de *La Recherche*. Privilégiant Stendhal, pour le premier fragment, le sous-titre en mot-valise aux sonorités bur-

---

<sup>36</sup> alire10/DOC(K)S, Villeneuve d'Ascq & Ajaccio, 1997, rubrique : animations.

<sup>37</sup> (sic) dans le texte d'introduction.

lesques « Stenproustelaire », confirme les intentions et le ton léger de ce joyeux programme informatique<sup>38</sup>.

Répondant à une unique demande de déclenchement, respectant la syntaxe et produisant un nombre illimité de textes, ce montage d'auteurs-machiniques pose au lecteur un premier défi, celui de l'impossible épuisement. De plus l'intérêt de chaque texte singulier disparaît au profit de la structure que l'on a décrite. La compréhension du système, cette structure ternaire minimale, concurrence et parasite la lecture narrative proprement dite. Le corpus de référence identifiable par la fonction « SOURCES ? » mais inaccessible dans son ensemble tend à induire un usage répété et compulsif du bouton de commande « GÉNÉRER ? ». La mise en action du générateur par la commande répétée du jeu est la seule alternative à l'insignifiance relative de chacun de ces énoncés *poético-romanesques*. La perte de chaque texte est la condition d'une nouvelle génération et la séquence qui suit une première génération et sa lecture produit son effacement avant une nouvelle génération automatique. Disparitions et apparitions forment un tout. Elles sont les résultats de l'action. Pour l'utilisateur, les écarts et les liens stylistiques incontrôlés sont dominés par les hasards guidés du programme. Ils rappellent les bonheurs possibles d'un Cadavre Exquis. Le jeu-*game* se limite à l'action de cliquer pour déclencher. Un jeu-*game* dont le jeu-*play* de la lecture, présente en lui-même un intérêt restreint. Le lecteur en apprécie les variations successives plus que le texte produit, il tente d'en construire un modèle générique.

Dans ce même volume alire10/DOC(K)S, les *Épigrammes* de Jean-Pierre Balpe obéissent à une logique assez similaire mais plus élaborée. Parce que la condition première est de maintenir un effet d'écriture, sinon un *leurre* d'auteur par la cohérence syntaxique et stylistique, la forme brève se prête bien à la génération programmée. Le choix de la parodie associée au genre poétique satirique de l'épigramme s'accommode des ruptures propres au texte génératif. Mais ici, la structure est moins aisément lisible dans ces

---

<sup>38</sup> C'est plutôt un sous-titre, qui n'apparaît que dans la barre de la fenêtre.

diverses occurrences. Exceptée la phrase finale en forme de sentence de type proverbial, les développements en vers sont à chaque fois inattendus. Des récurrences de noms propres substitués, des allitérations et des répétitions donnent à chaque fragment une cohérence. L'unité de production du texte semble plus fine, elle ne fait pas appel comme précédemment chez B. Magné, au collage d'auteurs connus mais à une véritable production par segments de phrases. Les prénoms semblent des variables aléatoires dans les suites de propositions plus ou moins logiques mais toujours à forte connotation moralisante et drôle, en voici neuf générations :

Marc est une célébrité,  
Marc n'écrit jamais un livre,  
Marc parle à Dieu sans intermédiaire :  
Chacun l'admire...

---

Michel R. pense que tout le monde l'aime  
Vérité en-deçà des Pyrénées erreur au-delà  
Est si étonnant ?

Aucune vérité n'est vraie

---

Marie-Paule  
Toute femme aux yeux pervers est forte et plantureuse

---

demeurer  
aventures  
frites  
par ouï-dire

La moquerie est la fumée des cœurs petits

---

Alexandre est peintre, Il le garantit, il le publie,  
Il a produit plus de deux cent tableaux  
Personne ne s'adresse directement à Dieu, qu'importe  
Le nouvel Obs un jour a parlé de lui.  
De mémoire d'épigrammatiste  
Ce fait est avéré...

---

Jeanne  
Qui répond juste donne un baiser sur les lèvres.

---

Chacun ici reconnaîtra qui il désire  
François M.  
Ne m'en demandez pas davantage  
François M.

La route de l'excès ne mène qu'au baignoire de la sagesse

---

demeurer  
amours  
rosbeef  
par ouï-dire

L'œil voit tout excepté lui-même

---

s'arrêter  
aventures  
gâteaux  
à l'improviste

Femme avisée prévoit le mal et se met à l'abri

---

La même compulsion de répétition sur le bouton « Écrire page » enchaîne rapidement lecture sur lecture ces textes courts et assez dérisoires. Aucun ne peut retenir l'attention assez longtemps pour suspendre ces séries d'actions infinies. Dans ce jeu-*game* où la liberté d'action est réduite au déclenchement de la génération, le lecteur se prend à lire la production d'une machine textuelle désincarnée. Il cherche à trouver plus ou moins précisément les ressemblances, malgré les transitions brutales, il traque le « même sous le différent<sup>39</sup> », comme le propose l'auteur. Entre chaque relance, sans limite, le nombre variable et la combinaison de ces fragments assurent une impression de nouveauté tout en maintenant des similitudes stylistiques.

---

<sup>39</sup> DOC(K)S, p. 89, paradoxe qui donnera le titre d'un article ultérieur de l'auteur, *Revue visible*, 2002, en ligne sur le site *Transitoire Observable* : [http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id\\_article=11](http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=11) [09/2006]



Visible sur le document de la planche 34 en page précédente, l'image dérivée d'une gravure situe ces multiples réparties épigrammatiques dans l'Ancien Régime, en guise de conclusion dans un dialogue entre un courtisan et le Souverain. Ce générateur fonctionne en deux temps : les phylactères du dialogue aléatoire précèdent brièvement l'épigramme qui vient ensuite masquer l'image. Cette mise en scène dramatique donne à la sentence finale son caractère narratif et confirme le ton humoristique. Les anachronismes élaborés donnent aux personnages de la gravure des prénoms actuels et un contexte décalé où alternent invocations pieuses et évocations d'un contexte lié au pouvoir politique et social contemporain<sup>40</sup>. Les écarts temporels et l'*architexte* construit par le lecteur au cours de ces multiples lectures fragmentées et répétées pourraient bien justifier de donner à ce générateur la coloration d'un pamphlet politique, plus ancré dans l'actualité que la situation de l'image ne le laisserait supposer !

#### *Aux fondements de la cybernétique*

*L'Esprit Humain* est une autre réalisation de J.-P. Balpe publiée antérieurement dans le n° 8 de *alire*. On y trouve déjà à l'œuvre ces mêmes constantes. Les actions sont limitées à une simple commande de production, le type de texte produit répond à des contraintes génériques bien précises, la lecture s'effectue seulement sur l'écran qui reste toujours disponible pour une nouvelle génération. Le dispositif de génération est opaque et mystérieux mais efficace, il imite un écrivain. Il est en réalité deux fois écrit : dans son lexique ou ses syntagmes, et dans le code d'assemblage, mais pas dans sa forme finale. Pour le lecteur qui décide d'en produire des occurrences, ces travaux sont des *simulations d'auteurs*.

Il affiche au premier écran : « Méditations sur l'esprit humain par un cerveau électronique ». La commande principale insiste encore « Générer une méditation », et seule la commande alternative désinvolte suppose une cer-

---

<sup>40</sup> Diction triviale : "Vas te faire voir", "Crétin, ", " Et ta sœur!...", " Lèche-cul" ou univers marqué de l'actualité sociale et politique des années 90 : sida, Le Nouvel Obs, Ouest France, Pasqua, Jacques C., François M., Michel R., Danièle, Charles... figurent parmi les patronymes et les médias cités.

taine lassitude : « Aller voir ailleurs ». Cette fois, la forme est plus décousue, comme le montre la répétition insistante du syntagme /l'esprit humain/ et les ponctuations nombreuses : suspensions, interrogations, exclamations. Le générateur simule les hésitations et les répétitions d'une pensée intérieure, une rêverie ou justement les errements d'une... méditation. Cette production n'est pas absurde, mais hésitante et passablement obsessionnelle. Elle peut évoquer un projet d'écriture, et donc suppose un *écrivain virtuel* docile.

Si on lui attribue un style, c'est le signe que le texte a gagné la crédibilité que le célèbre texte de Turing, en 1950, voulait interroger dans ces mêmes termes : « Les machines peuvent-elles penser ? » On connaît son argumentation qui consiste à déplacer le problème ainsi posé en évaluant les probabilités qu'une machine invisible puisse tromper sur son identité humaine usurpée un observateur par le seul jeu de sa capacité de dialogue<sup>41</sup>. Si le projet d'écriture générative ne reprend pas exactement les conditions opératoires de ce « Jeu de l'imitation », il semble pourtant produire la même illusion de l'humain. La discrimination qui était attendue par Turing est mesurée statistiquement. Il y a 50 ans, il estimait qu'en l'an 2000, l'interrogateur n'aurait pas plus de 70 % de chances d'identifier correctement face à deux interlocuteurs lequel est la machine programmée après 5 minutes !<sup>42</sup> Peu importe la validité ou non d'une telle prédiction<sup>43</sup>, ce qui compte c'est que cette prédiction suppose une machine correctement programmée dans le but de tenir une conversation apparemment humaine. Tâche dont Turing ne méconnaît pas la complexité et surtout la capacité de mémoire nécessaire pour lui attribuer alors l'horizon assez lointain d'une cinquantaine d'années. Mais il suggère l'importance d'une donnée essentielle qui va révolutionner la cybernétique : le rôle maîtrisé du hasard. À nouveau la proposition est précise : « Le comportement intelligent consiste probablement à s'éloigner du comportement totalement discipliné que l'on utilise pour le calcul, mais

---

<sup>41</sup> *La machine de Turing*, « Les ordinateurs et l'intelligence », traduit par Julien Basch et Patrice Blanchard en 1983, présenté par Jean-Yves Girard, Paris, Seuil, p. 135. Publié originellement sous le titre « Computing Machinery and Intelligence », dans la revue *Mind*, n° 236, 1950.

<sup>42</sup> *Idem.* p. 148.

<sup>43</sup> Pour une discussion et un exposé sur ce fameux test, *Aux origines des sciences cognitives*, Jean-Paul Dupuy, La découverte, pp. 31-32.

pas trop, de façon que cela n'engendre pas un comportement arbitraire ou des boucles répétitives absurdes<sup>44</sup> ». Bousculant les certitudes de la première cybernétique, celle de Shannon, occupée de signal plus que de sens, le hasard jouera ce rôle inattendu dans la production du sens. À travers une lecture rigoureuse et détaillée des conférences Macy, qui seront le lieu des principales discussions des fondateurs, Jean-Paul Dupuy insiste pour marquer cette rupture que la démonstration de l'homéostat de Ross Ashby allait consommer<sup>45</sup>.

### *Une littérature inadmissible ou conceptuelle?*

Notre libre interprétation de l'*Esprit Humain* en réponse aux interrogations de la cybernétique, et la lecture politique des *Épigrammes* sont légitimées par les considérations développées dans les nombreux textes théoriques de J.-P. Balpe et en particulier son appel à une participation élevée du rôle du lecteur. Reconnu comme un des spécialistes de la génération informatique, il précise les intentions qui le porte à programmer ses générateurs textuels. Dans le texte introductif à l'ouvrage de référence du colloque de 1994<sup>46</sup> sur la littérature et l'informatique qui nous guide ici encore, on trouve les affirmations les plus radicales de l'auteur sur les enjeux du projet génératif en littérature. Le titre est direct : « Pour une littérature informatique, un manifeste<sup>47</sup> », les affirmations seront à la hauteur du projet. Il y expose en sept points les considérations théoriques que les déplacements du traitement informatique provoquent quant au texte, à l'auteur et au lecteur. Nous les résumons librement, en tentant d'être fidèle à l'esprit de cet article :

- 1 - À quoi peut bien servir une littérature fuyant dans l'immatériel ?
- 2 - Visant à produire une autre inscription communicationnelle du littéraire par la puissance fécondante de la langue, l'enjeu existentiel du texte se déplace de l'espace de l'auteur à celui du lecteur.
- 3 - L'auteur « informatique » est un ingénieur du texte dont la lecture invite à intégrer un mode d'emploi.
- 4 - La littérature informatique n'existe que dans l'infini de la production littéraire. Le texte informatique scénarise un fantasme d'éternité.

---

<sup>44</sup> *La machine de Turing, op. cit.*, p. 173.

<sup>45</sup> *Idem.*, p.130 & 162, et *infra*, Interlude 6.

<sup>46</sup> *Littérature et informatique : la littérature générée par ordinateur, op cit.*,

<sup>47</sup> « Pour une littérature informatique, un manifeste », *Littérature et informatique, op cit.*, p. 19-32.

- 5 - L'ordinateur produit comme une « musique » de textes.
- 6 - Libérée du mensonge que postule un « écrivain » à l'origine du texte, la littérature informatique n'existe que dans les variantes d'une abstraction de texte.
- 7 - Elle prolonge la vocation de toute littérature qui doit inciter non à l'admiration d'un corpus mais renvoie le lecteur à son monde de langue.

Pourquoi une telle littérature devrait-elle être selon son propre auteur-ingénieur *inadmissible*<sup>48</sup> ? Parce qu'il ne l'écrit pas lui-même, écrivain « caché », il en conçoit simplement les « rouages, le programme<sup>49</sup> ». Les arguments sont encore les suivants: « Ce qu'il donne à lire, est à la fois un texte et son mode d'emploi: l'expérience de la nécessité et du jeu<sup>50</sup> » ou encore « Le Méta-auteur écrit des dispositifs, (...) Ce qu'il cherche, c'est une machine à produire du sens<sup>51</sup> ». Nous nous demandons, avec l'auteur et ses multiples productions théoriques, si ce modèle n'est pas une forme conceptuelle de texte. Ne définit-il pas une littérature conceptuelle ? Littérature dont le principe programmé importe plus que chaque occurrence. Voici la place qu'il accorde au lecteur :

Comme un chercheur de laboratoire, le lecteur, sans cesse, est confronté à une infinité de variations sous lesquelles, peu à peu, il est amené à ne lire que le concept qui les domine<sup>52</sup>

Le lecteur devrait donc accepter d'être comme un chercheur visant un concept. Le projet est rigoureux, mais il n'est pas étonnant qu'il trouve peu de lecteurs ! Le texte généré n'est pas destiné à la lecture. Le projet combinatoire n'est pas né avec l'informatique, déjà il a suscité ce type de question. Peut-on vraiment lire certains poèmes des *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau<sup>53</sup> ? Difficile. D'un point de vue pratique, l'objet-livre édité par Gallimard est un objet sculpture peu commode. Le principe l'emporte sur la lecture. Ce n'est pas le moindre mérite du CDrom d'Antoine Denize que de proposer une version dynamique intégrale et scénarisée de lec-

<sup>48</sup> « Une littérature inadmissible » : *DOC(K)S*, p. 80. Livre qui accompagne le CDrom.

<sup>49</sup> *Idem.*, p. 82.

<sup>50</sup> *Idem.*, p. 83.

<sup>51</sup> *Idem.* pp. 95-98.

<sup>52</sup> « Pour une littérature informatique, un manifeste », *op. cit.*, p. 29.

<sup>53</sup> Paris, Gallimard, 1961.

ture enregistrée avec finesse et humour dans *Machines à écrire*<sup>54</sup>. L'écoute est très amusante elle justifie le poème. Autre exemple de littérature conceptuelle antérieure à l'informatique, un livre sans reliure. Dans son livre *Cybertext*, E. Aarseth cite U. Eco qui déclare à propos de *Composition N°1*, de Marc Saporta<sup>55</sup>, ce livre à feuilles non reliées qui doivent être battues avant la lecture :

Un simple coup d'œil m'a suffi pour en voir le mécanisme, et sa vision du monde (et bien sûr celle de la littérature) qu'il propose. Ensuite je n'ai plus la moindre envie d'en lire ne serait-ce qu'une seule page, malgré sa promesse de générer une histoire différente à chaque tri. Pour moi le livre a épuisé toutes ses possibilités de lectures au simple énoncé de son principe de construction<sup>56</sup>

Le point de vue critique de U. Eco est compréhensible, mais surprenant pour le défenseur de l'œuvre en mouvement. Peut-être la musique ou les arts plastiques sont-ils plus adaptés au plaisir de la variation que la littérature ? Il est indéniable que la logique radicale de cette approche du texte généré par informatique désamorce le désir de lecture. Elle devient tout de suite parodique. Ces auteurs l'on bien vu lorsqu'ils nous entraînent dans des jeux de citations par dérision. Se prêter à ce jeu de la génération pour le plaisir des redondances ou des différences ne saurait durer bien longtemps. L'intérêt est sans doute du côté des concepts du programmeur : les principes de modélisation exposés par J.-P. Balpe sont plus passionnants que les textes produits<sup>57</sup>. C'est bien le caractère conceptuel de cette littérature. G. Genette dans *L'œuvre de l'art*, avait proposé de considérer le ready-made comme le premier exemple d'œuvre conceptuelle avant la lettre<sup>58</sup>. Nous proposons de l'attribuer assez logiquement à la littérature ainsi générée par informatique.

---

<sup>54</sup> Paris, Gallimard, 1999.

<sup>55</sup> Paris, Le Seuil, 1962.

<sup>56</sup> *The Open Work*, Cambridge, Harvard University Press, 1989. Cité par Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, p. 52. Ce texte ne figure pas dans les plus anciennes traductions françaises de l'œuvre ouverte.

<sup>57</sup> « Produire/Reproduire/ Re-Produire », *Arts et multimédia, op. cit.*, p. 65.

<sup>58</sup> « Immanence et transcendance », Seuil, 1994, p. 164.

#### 4/ Des jeux racontables

Après ce tournant littéraire génératif dans lequel le récit se défait et le jeu se réduit, nous voulons aborder, dans notre parcours critique, des titres de CDrom qui assument d'emblée le jeu-*game* avec la plus grande évidence. Ils sont des formes de jeux, comme les premiers adaptés de la bande dessinée sont des formes de récits. La littérature générative se situerait à mi-distance, jeu-*game* réduit, récit à peine racontable. On l'a dit conceptuelle pour résoudre cette position.

##### *Explorer l'image*

Le générique présente le verso d'une ancienne carte postale aux élégants palimpsestes calligraphiques. Il s'agit de *Slippery Traces : The Postcard Trail*, de George Legrady, publié dans le numéro 3 de la revue *Artintact* en 1996<sup>59</sup>. L'image du générique est brouillée, comme si on tentait en vain d'accommoder, de faire la mise au point. Le son, inaudible et chargé de parasites, confirme cette impression de brouillage. L'action sur la souris lance le son en même temps que les indications textuelles s'affichent : le titre et l'auteur, puis l'assistante (Rosemary Comella) enfin le copyright... Conforme à un modèle cinématographique plutôt banal, on porte l'attention à la bande son. L'introduction expose deux repères sonores qui vont accompagner tout le programme : crépitements mécaniques ( d'un télécopieur ou d'un moteur d'appareil photo..., ) et un *beep* électronique qui ponctue l'apparition des textes. L'évocation directe est celle des procédures de tris ou d'asservissements automatiques.

En exergue, trois textes différents peuvent apparaître : une citation de C. Lévi-Strauss, extraite de la *Pensée sauvage* concerne la structuration comme mémoire, l'autre problématise la mémoire devenue image et nous compare aux répliquants de *Blade Runner*, la troisième nous met en garde contre la naïveté feinte de l'imagerie de la carte postale en particulier celle de l'époque coloniale. L'avertissement est clair : ces images plaisantes ne doi-

---

<sup>59</sup> Cf. planche 36.

vent pas être prises au premier degré. Classification, construction de l'histoire, fiction, mémoire, photographie, les termes choisis déterminent, sinon un contrat de lecture explicite, au moins des indices idéologiques. Le projet est résolument critique.

Parmi les 180 cartes postales retenues dans l'imposante collection personnelle de G. Legrady<sup>60</sup>, une première image aléatoire est affichée. La photographie est recadrée, elle excède assez largement le cadre de l'écran pour accompagner les déplacements du curseur qui glisse sur la surface de l'image en explorant les éléments visuels. L'image, elle, se déplace en sens opposé produisant un effet de contrôle assez paradoxal : le parcours du curseur est amplifié par cet écart inverse. Une croix, démesurée par rapport au curseur système habituel, contribue à « amplifier l'attention visuelle, la recherche active, prédatrice<sup>61</sup>. » Dans les termes courants de l'analyse filmique, on pourrait qualifier ce curseur de *diégétique*, car il appartient au monde de l'image et contraste avec son modèle ordinaire, la petite flèche noire et blanche qui s'en détache graphiquement. G. Legrady nous invite à scruter l'image comme possible récit...

Rigoureusement ponctué des sons entendus au cours du générique, chaque arrêt de mouvement du curseur est signalé par un *beep*, chaque départ relance un bruit de ronronnement. On peut piloter au son et presque oublier que l'on est en situation de choisir et d'agir. Au survol, certains éléments particuliers sont matérialisés par un mince cadre rouge. Mise en évidence de fragments, fétiches partiels valant pour la scène de l'image, on pense à l'opposition de lecture entre un niveau symbolique et la lecture privilégiée et affective du collectionneur des cartes postales. L'étendue stéréotypée des paysages et des clichés populaires juxtaposés avec un détail souli-

---

<sup>60</sup> « The Post Card Trail », Artintact 3, ZKM, Karlsruhe, 1996. Le texte de George Legrady, précise le chiffre de 2000 cartes collectionnées depuis plus de 20 ans. Pour des raisons de droits, les plus récentes ne sont présentes que dans la version installation du projet, portant alors le nombre des images à 240 selon le site de l'artiste : <http://www.georgelegrady.com/> [09/2006]

<sup>61</sup> Toujours dans le texte de l'édition du ZKM, comparant le registre du regard à celui de Terminator ou Blade Runner : « ...“l'interface induit un regard scrutateur, une attention tendue vers la prédation.”...the interface emphasizes a “looking with intend” or “search and capture” », *op. cit.*, p. 104.

gné en rouge : une leçon appliquée des *studium* et *punctum* barthésiens<sup>62</sup> ? L'analogie nous tente. Ces zones sélectionnées engagent G. Legrady à nous livrer sa lecture des images. Les détails soulignés nous sont insignifiants, mais sans doute liés à l'origine de leur conservation méthodique dans des catégories thématiques. Il nous exposerait son *punctum* sur fond de clichés ? Ce rapprochement sera démenti, le fragment ne vaut que pour lui même et la dynamique active qu'il peut engager. Ces zones actives font accéder à une nouvelle image. Nulle réduction de la totalité aux éléments, pas de condensation mais la mise en évidence d'un *studium* triomphant. Ces zones sont soigneusement légendées :

Des végétaux sur la rive, Une plaque minéralogique, Saluer l'ordre social, L'entrée, L'extrémité de la silhouette du canoë, Les sommets découpés des montagnes...<sup>63</sup>

Tous les repères visuels actifs sont clairement identifiés et décrits. Or le *punctum* résiste à la description. « Ce que je peux nommer ne peut réellement me poindre. L'impuissance à nommer est un bon symptôme de trouble<sup>64</sup>. » Dans *Slippery Traces*, le trouble est contenu, car les légendes participent à un deuxième seuil dans la construction des choix. Nommer c'est inscrire l'objet, le lieu ou le geste entre une origine et un devenir. Le potentiel narratif se précise et motive les enchaînements entre les images comme se déclencherait un projecteur de diapositives. Les zones de liens déterminent le passage d'une vue à l'autre et un montage imprévisible a lieu lorsqu'on choisit de cliquer celles-ci. La légende associée à la partie choisie reste visible, mais se déplace vers la gauche et se colore en bleu après la disparition de l'image d'origine. Elle s'impose comme rémanence pour choisir la prochaine zone légendée. Issu de l'exploration suivante, le choix à venir sera conditionné par cette trace. Comme lien, ces textes favorisent un montage par association.

Mais avant d'agir, le joueur peut encore utiliser d'autres commandes

---

<sup>62</sup> Roland Barthes, *La chambre claire : note sur la photographie*, Paris, Éditions de l'Étoile, Gallimard, Le Seuil, 1980, pp. 47-51.

<sup>63</sup> Plants on the edge, licence plate, saluting the social order, entrance, canoe tip silhouette, jagged mountain tops...

<sup>64</sup> *Idem.*, p 84.



pour informer ses choix. Trois modes, décrits dans le fichier d'aide "How to use" sont accessibles. Le survol de la barre inférieure, hors de l'image, permet par réduction d'accéder à la totalité du cadrage. Le titre de la carte postale couramment imprimé au verso apparaît alors au dessus de l'écran. Un clic en dehors des zones actives réduit l'image en plein cadre et montre la position des 3, 4 ou 5 zones qui activent le diaporama par des cadres rouges. Enfin, le survol de la zone supérieure indique la série thématique à laquelle appartient l'image actuelle.

Ces différents niveaux de description, ces modes de présence de l'image et de mots associés créent un réseau complexe et mobile qui va déterminer, plus intuitivement que rationnellement le choix et la sélection. La séquence se construit sur ces données hétérogènes et enchaîne l'association des clichés ironiques, des images historiques parfois spectaculaires ou tragiques des lieux typiques de leur collecte : sites touristiques aux États-Unis, portraits d'indiens d'Amérique, villes de l'Europe de l'est. Mêlant discrètement autobiographie et apparitions désordonnées dans un mélange d'images stéréotypées qui rappelle l'aspect critique du *pop-art*, G. Legrady nous permet de glaner des bribes de sa mémoire personnelle. On a insisté sur les fluidités visuelles et leur complexité car un jeu subtil prépare le niveau pré-narratif qui donne tout son sens à ce projet. Lorsque au moins quatre sélections ont été effectuées, en bas de l'écran, une nouvelle option, décisive, propose de parcourir l'historique des images sélectionnées. Chaque vignette rappelle les parcours plus ou moins conscients effectués précédemment. Rétrospectivement, au visionnement de ce replay des réminiscences approximatives permettent de relier chaque images. Non sans surprise, on voit là se matérialiser un mélange d'attentes, de lectures et d'oubli.

À cette séquence matérialisée, nous préférons le terme *racontable* à « méta-narrative<sup>65</sup> » que le propose G. Legrady. Entre images et mentions écrites, entre les choix de l'auteur et ceux du joueur une sorte de récit peut se

---

<sup>65</sup> *Slippery Traces: The Postcard Trail*, op. cit., p. 101. Selon la métaphore spatiale ou temporelle, elle semble plutôt *infra-narrative*, ou *pré-narrative*, elle anticipe un possible récit.

tisser. Si le modèle linguistique s'impose, la dimension *syntagmatique* dévoilée par l'historique est issue des choix dans la famille *paradigmatique* des classements thématiques. Tout comme l'historique des choix, chaque image peut être située dans sa catégorie d'origine<sup>66</sup> :

l'industrie aéronautique, les Indiens d'Amérique, des repères anciens, des vieux monuments, les animaux, la culture automobile, l'univers des Caraïbes, très coloré, des images d'Europe, le feu et les lumières, des histoires de pêche, la Grande Guerre, le saut, les images militaires, les contes moraux, l'orientalisme, nature et culture, l'industrie, la route du rock, des vues d'ensemble, des groupes sociaux, des lieux de villes, le front yougoslave.

La séquence est l'articulation de l'une par l'autre dont résultent les choix. Ces fragments épars que mon action relie provisoirement résistent à de nombreuses consultations. Bien sûr des images finissent par être familières, mais les liens, dosés aussi d'un aléatoire raisonné, ne cessent de revitaliser ce qu'une suite prédictive et déterminée aurait de fastidieux. Images déjà vues, cette familiarité est vite relancée par l'enchaînement inédit. Ce jeu entre inattendu et rappel du connu n'est pas indifférent au charme que l'on peut retrouver à chaque consultation. La variété des niveaux d'action, recadrage et glissements, choix, zones circonscrites et nommées, appartenance à une classe thématique, historique, retour possible pour greffer un nouveau parcours sur une image plus ancienne... ces différents niveaux d'action relancent et démultiplient les niveaux de lecture des photographies.

Anonyme, la partie n'est pas enregistrée. Après avoir quitté le programme, la collection du parcours s'efface. Trouver le rythme, construire le parcours de lecture, voilà un des enjeux de cette proposition singulière. Des tirages d'images à la fois inattendus et subtilement motivés ne cessent de se combiner avec d'autres images déjà vues. Certaines deviennent familières, sans pour autant permettre une mémoire des liens. Cette collection devient aussi un élément de notre mémoire.

*Pour cinéphiles dilettantes*

---

<sup>66</sup> air plane industry, americana, ancient reference, ancient monuments, animals, auto culture, caribbean world, colorful, european images, fire & light, fishing stories, the great war, the jump, military images, morality tales, native american, orientalism, nature & culture, industry, the rocky way, scenic views, social groups, urban places, yugoslavian front.

Un tel de montage de séquences filmiques paraîtrait plus improbable... C'est pourtant par le montage de scènes dynamiques de plans de films hollywoodiens, que *Flirt 1.0* a été exposé en version installation, et qu'un CDrom hors commerce nous a été prêté par l'auteur, Martin Le Chevallier<sup>67</sup>. En ouverture l'écran propose « Pour Jouer à *Flirt 1.0*, cliquez ici. » Il fonctionne comme un jeu pour le cinéma, dont le montage est confié au spectateur à partir d'extraits de films américains des années 40 et 50<sup>68</sup>. Les courtes séquences de films d'anthologie sont choisies pour faire se rencontrer, par le biais du montage, des acteurs et actrices célèbres. Pour donner un sens à ce travail, le titre est une indication valable. Les *rencontres* entre les hommes et les femmes alternent, mais le spectateur participe aux choix. C'est son rôle. À chaque fin de séquence, lors d'un arrêt sur image, une série de verbes d'actions engage le plan suivant<sup>69</sup>.

Le joueur est responsable des enchaînements lorsqu'il répond à ce questionnaire. Un menu de propositions affiché à chaque arrêt de séquence correspond à des intentions d'agir, des orientations de choix qui orientent notre décision. Se projeter, c'est notre responsabilité dans le jeu.

Laisser dire..., Ramener à la réalité..., Enchaîner..., Dévier..., Abandonner..., Manifester de la compassion..., Manifester de l'indifférence..., Manifester du mépris...

Ces propositions font sourire, et les oppositions confirment l'humour en jeu. L'ironie est évidente. Dans l'éventail des choix, on a rencontré jusqu'à neuf propositions et parfois une seule. L'objet vacille tout de suite. Trop de choix, la liste des verbes devient une liste poétique, car aucune action humaine n'hésite dans de tels paradigmes contradictoires. La psychologie n'a pas prise. À l'inverse, en l'absence de choix du fait d'un seul verbe, la place du joueur est dénoncée. Ce petit jeu de séduction n'a pas d'autre règles constitutives que d'alterner les plans avec acteurs masculins et fémi-

<sup>67</sup> La publication de ce titre est plus qu'improbable, à cause des droits de copyrights exorbitants demandés par les Majors américaines pour reproduire et diffuser ces morceaux d'anthologie. C'est la limite du corpus: un CDrom d'auteur à la diffusion improbable.

<sup>68</sup> la liste est accessible sur le site de Martin Le Chevallier :

[http://www.martinlechevallier.net/flirt\\_sources.html](http://www.martinlechevallier.net/flirt_sources.html)

<sup>69</sup> Cf. planche 37.

nins... C'est un *playing* plutôt qu'un jeu-*game* dont l'auteur nous impose l'arbitraire de la fin. Sans raison apparente, l'écran affiche brutalement « Game Over ». Dans ce CDrom, la dynamique alternée entre jeu-*play* et récit racontable est un véritable cas d'école. Annoncé comme un jeu-*game* dans le générique, « Jouez à Flirt 1.0 », il ne réserve aucune possibilité de stratégie sérieuse. Il se moque de notre liberté et nous impose une fin immotivée et improbable. Où réside l'intérêt à jouer ? Il nous semble que c'est dans la reconnaissance des situations. Pour nous ce jeu est fait pour *cinéphiles dilettantes*. Nul besoin de nommer les acteurs, on reconnaît parfois Humphrey Bogart, Marilyn Monroe, Robert Mitchum... d'autres noms échappent, mais peu importent les états civils, les visages sont presque tous connus... La relative cohérence historique, le noir et blanc, cette familiarité d'époque donnent son charme à l'emprunt. Ce jeu concerne les cinéphiles que nous sommes, sous la forme dilettante. Il aurait peu d'intérêt si le cinéma n'était pas la culture du joueur. Ce qui en fait l'intérêt c'est la force de la citation, assez proche de ces remarques exprimées par C. Metz, dans sa position d'analyste. Alors qu'il s'interroge sur le sentiment qu'il entretient avec ses objets d'analyses filmiques. A-t-il ou non aimé les films dont il va parler ? Il s'échappe ainsi du dilemme :

Je laisserai se marquer sur ma feuille quelques figures de celui qui aime les absorber comme des citations datées (comme un vin dont le charme tient aussi au millésime exhibé), dans l'ambivalence acceptée d'une tendresse anachronique et d'un sadisme connaisseur, qui veut casser le jouet et ouvrir le ventre de la machine<sup>70</sup>.

Le projet de Martin Le Chevallier pourrait s'inscrire dans ce parti pris d'une position sémiologique, pour le pur plaisir de la citation sans l'encombrement de la théorie. Confronter les scènes, les faux-raccords qui sonnent si juste dans ce *méta-film* américain des années d'après-guerre. Le joueur peut espérer qu'il a quelques raisons de s'investir et même un *playing* à découvrir pour éviter la fin surprise : le Game Over. Après quelques tentatives, l'issue n'est peut-être pas tout à fait aléatoire mais suit les parcours de choix négatifs : Renoncer, Ne pas ouvrir, Décliner, Rester indifférent... Un point

---

<sup>70</sup> *Le signifiant imaginaire, op. cit.*, p. 115.

crucial de cette œuvre<sup>71</sup> est aussi l'accès possible à son historique, un mode *replay* comme on dit dans le jeu vidéo. Pour le savoir, il faut avoir choisi de « connaître les commandes » à l'écran d'accueil. Les commandes sont les suivantes :

Pour revoir le montage, tapez « R »  
Pour revenir à la réplique précédente, tapez « P »  
Pour revenir à l'accueil, tapez, « A »

Ces quelques commandes permettent la vision *continue*, au raccord près, sans les textes de choix. Ironiquement, nous accédons à notre montage, celui des choix. Cette possibilité donne un intérêt à cette production, car le joueur peut rejouer ses choix et les revoir. Grâce à cette fonction *replay*, le racontable est maîtrisable et répétable<sup>72</sup>. Puisque l'autre commande permet de revenir à l'image précédente, le montage accepte les *repentirs*, les remords... Après l'arrêt du plan précédent, un choix différent peut être tenté. À partir d'un système qui semblait ironique mais contraignant, ces libertés enrichissent les possibilités de parcours. Il serait intéressant de disposer du graphe de ces choix<sup>73</sup>...

Au-delà de différences évidentes, *Flirt 1.0* et *Slippery Traces* présentent la possibilité de monter des images, d'agencer des séquences guidées par le langage, légendes ou actions, mais surtout de les revoir. Ils ont en commun de produire une impression de maîtrise du temps, incomplète et illusoire, mais riche des narrations potentielles de l'image.

---

<sup>71</sup> Il ne s'agit pas comme on l'a dit exactement d'une publication commerciale, car les droits pour publier les extraits de films cultes des majors américaines sont exorbitants. L'auteur les a fait chiffrer, ils atteignent des prix astronomiques. (Quelque chose comme 5000 F la seconde, avant l'euro...) L'édition commerciale n'est pas pensable. Mais l'auteur nous a confié une gravure. On est à la marge de l'édition, mais c'est un CDrom d'auteur, dont la diffusion publique est limitée par les copyrights.

<sup>72</sup> Il est regrettable que cette option ne soit pas toujours disponible dans les versions installations, car les commandes imposent de disposer d'un clavier.

<sup>73</sup> L'auteur interrogé nous a confié ne pas en avoir réalisé pendant la production, mais produit ces agencements par expérimentations. Il a utilisé près de 500 extraits issus de 51 films sortis entre 1940 et 1962.

[http://www.martinlechevallier.net/flirt\\_sources.html](http://www.martinlechevallier.net/flirt_sources.html)

### *Un jeu conceptuel*

*Continue* est un jeu de type *game*, à nouveau publié par la productive revue du ZKM, dans le numéro 4<sup>74</sup>. C'était en 1997. Dieter Kiessling, son auteur est un artiste multimédia. Il a réalisé des installations, des sculptures, des photographies et des vidéos. Jeu truqué et finalement impossible, *Continue*, est un exemple de jeu paradoxal dont l'impasse constitutive et le retournement logique confirment la vocation esthétique sur un mode conceptuel. Il est entièrement orienté par la fin. Est-ce une issue que le joueur peut contrôler ?

Le titre, impératif, sert de programme et de règle unique pour chaque partie : Continue ! L'injonction est une mise en demeure, le jeu-*game* s'affiche autoritaire. L'alternative sera simple : continuez ou quittez, le répertoire visuel simplifié : du noir et du blanc. À la différence des autres titres de la quatrième édition du magazine *Artintact*, aucune information préalable dans le fichier d'accompagnement intitulé « Read-me<sup>75</sup> ! » Pour lui, investir ce lieu où le paratexte éditorial se fait fonctionnel, serait superflu. Nul besoin de consignes extérieures, les commandes et leurs effets sont réduits au minimum, l'usage se définit par lui-même. Les mentions écrites sont assez explicites, « quit » est écrit *noir sur blanc* pour accuser l'évidence et « continue » inversé, blanc sur fond noir pour confirmer l'alternative. Le caractère binaire ne saurait être plus nettement tranché. L'écran est la notice et la notice sert de plateau au jeu-*game*.

Cette approche circulaire, bouclage appareillé des effets et des causes dans un trompe-l'œil minimaliste caractérise également les autres travaux de Dieter Kiessling. Dans le livre *Artintact 4*, le texte de Carina Plath insiste sur cet aspect :

Il n'y a rien de narratif dans les installations vidéos de Kiessling. Sa procédure favorite est celle du "court-circuit" qu'autorisent l'enregistrement et le contrôle simultanés de la caméra vidéo. [...] La réalité fermée du dispositif et la présence simultanée de l'objet et de l'image induisent un

<sup>74</sup> <http://dieter-kiessling.de/cd.htm> [09/2006]

<sup>75</sup> *Troubles with Sex, Theory and History*, de Marina Grzinic et Aina Smid et *trance machine* de Anja Wiese.

paradoxe dont le spectateur n'échappe qu'en s'essayant à reconstituer mentalement une procédure cohérente. On est confronté à un suspens du temps qui n'offre aucun espace de projection individuelle<sup>76</sup>.

Jeu total, narration absente, encore cet équilibre antagoniste et ces tensions temporelles. Si l'on cherchait un exemple pour représenter la thèse de cet opposition résolue par une proposition esthétique, *Continue* en serait le paradigme.

Ce qui vaut ici est en continuité avec ses recherches antérieures. D. Kiessling utilise des moyens multiples : filmages des équipement du système vidéo lui-même : écran, caméra, tube cathodique, lampe du projecteur, poussières dans le faisceau de projection...<sup>77</sup> Des objets élémentaires et peu marqués par les techniques de l'image électronique : bougie, craie ou cercle noir sur un moniteur oscillant sont mis en situation, rendus visibles par un dispositif technique souvent élaboré. Dans *Candle*<sup>78</sup>, une bougie éteinte est éclairée par l'image du moniteur qui renvoie l'image de cette même bougie filmée. L'existence de l'image est conditionnée par la lumière issue de la captation de son propre référent... Au court-circuit, destructeur, on pourrait préférer l'image du son auto-entretenu, couramment appelé l'*effet Larsen* qui finit par détruire les dispositifs sonores. Il y a dans les travaux de D. Kiessling quelque chose comme un effet Larsen maîtrisé, retenu, entretenu. Le spectateur est pris dans ces boucles qui produisent finalement une circularité des causes et des effets : une image auto-entretenu et stabilisée. La lecture conceptuelle de ces pièces repose sur une évacuation narrative. Le spectateur est pris dans un effet centrifuge produit par les boucles logiques du dispositif.

---

<sup>76</sup> « Medienbefragungen », p. 72, d'après la traduction anglaise de Thomas Morrisson : « Surveying Media » : « There is no narrative in Kiessling's video installations. His preferred method is the "closed circuit" made possible by the simultaneous recording and playback capability of the video camera. [...] The closed nature of the situation and the simultaneity of object and image bring about mental paradoxes that viewers can escape only by giving up the attempt to reconstruct a cohesive procedure in their minds. They are confronted with a vacuum in time that apparently offers no space for personal projections. » p. 88.

<sup>77</sup> <http://www.dieter-kiessling.de> [03/2003]

<sup>78</sup> réalisée en 1998, voir également sur <http://www.dieter-kiessling.de/candle.htm> [03/2003]

*Mis à nu par son arborescence même.*

*Continue* est la mise en scène active de ces mêmes principes. Par sa rigueur, ce jeu a contaminé l'interface commune aux trois projets dans l'éditions 4 de Artintact. À l'écran générique, les mêmes sons brefs d'interrupteurs électriques, ironiques, confirment les choix. Une même logique stricte et austère sanctionne les boucles rétroactives. Toute autre introduction aurait parasité ce parti-pris radical.

Le programme narratif minimum de *Continue*, serait simplement la division par deux. À chaque action, chaque surfaces noires et blanches sont réduites de moitié. À partir d'un écran scindé en deux parties strictement égales, l'écran se subdivise de plus en plus finement en damier puis en trames de plus en plus fines. La logique temporelle est réduite à ces raccords *cut* sur un écran qui répète à chaque opération de division les consignes de l'ordre initial : *continuez/quittez* jusqu'à la limite de la lisibilité. Les interprétations narratives, articulations entre ordre consécutif et causalité sont ainsi strictement limitées. Où cliquer pour ne pas quitter ?

Quitte ou double, voilà le projet d'action strictement résumé. Rester dans le jeu suppose d'engager un risque croissant. Exponentiel, comme le souligne l'autre texte critique, signé Astrid Sommer. Ainsi conforme à l'algorithme qui structure le code informatique et ses règles de récurrence, ce jeu répond en écho à l'origine légendaire du jeu d'échec. Exprimé dans un récit mythique, l'inventeur du jeu demande à son commanditaire, un Roi, la récompense calculée selon le principe suivant :

... un grain de blé sur la première case de l'échiquier, deux grains sur le deuxième, quatre sur la troisième, huit sur la quatrième, seize sur la cinquième, et ainsi de suite. Après l'étonnement général face à une demande si modeste, une profonde stupéfaction s'empara du Roi lorsqu'il se rendit compte que la soixante quatrième case à elle seule lui coûterait la somme vertigineuse et impossible à réunir de 9 223 372 036 854 775 808 grains de blé et que la totalité atteindrait 18 446 744 073 709 551 616 grains. Dans les textes, on a pu démontrer qu'il faudrait semer sur toute l'Europe et une grande partie de l'Afrique en blé pour atteindre la somme; toute l'étendue de l'Inde n'y aurait pas suffi. »<sup>79</sup>

<sup>79</sup> « Indicator », p. 96, d'après Joachim Petzold, *Schach-Eine Kulturgeschichte*, Leipzig, 1986.



La même logique exponentielle de la division est en jeu ici, rester à chaque action sur les cases noires. Les cases actives étant de plus en plus petites, le risque augmente, c'est le prix à payer. Quelle réponse apporter à cette proposition ironique ? Comment, si l'on se prête au jeu, honorer le contrat de *Continue* ? Où est son *playing* ?

Une première réponse évidente semble être de faire preuve de précision. Pour obéir à la lettre, on va viser avec exactitude les zones noires, le mot nous guide. On va tenter au mieux de garder le contact, de *continuer*. Le début est enfantin. Le pli est pris, on rentre dans un apprentissage assez simpliste. À chaque étape la difficulté est croissante mais non linéaire, le vertige bientôt hyperbolique. La division successive des cases gagnantes diminue les chances de succès. Après 9 étapes les textes cessent d'être lisibles, après le niveau 13, les textes ont disparu mais les indications sont maintenant inutiles, car le damier s'efface progressivement pour devenir une trame de plus en plus uniforme. Même si la maîtrise est bonne, on parvient difficilement à éviter l'échec. Il est finalement très laborieux et improbable de gagner en adresse. L'apprentissage s'avère décevant.

Après quelques tentatives, un retournement stratégique s'opère. La précision ne semble pas la voie la plus sage pour progresser, car le progrès n'a plus de sens quand la visibilité fait défaut. Alors l'alternative pour le joueur se formule autrement que l'acquisition d'un adresse plus fine à acquérir. Cette autre stratégie demande de comprendre la logique du jeu. C'est elle qui importe. Peut-on développer une stratégie gagnante ? Y a-t-il d'autres règles, que celle constitutive du clic « heureux/malheureux » ? Peut-on acquérir, dans ce jeu-*game*, une quelconque compétence ludique, ou n'est-ce, à partir d'une certaine étape au moins, qu'un jeu de hasard ? L'hypothèse d'une autre maîtrise possible impose de découvrir des règles de type régulatrices. De trouver du jeu-*play* et faire preuve de compétence ludique<sup>80</sup>.

Une observation sera ici déterminante. Les dédoublements successifs obéissent à une véritable régularité. Cette régularité est observable et vé-

---

<sup>80</sup> *Jouer et philosopher, op. cit.*, p.128.

rifiable donc susceptible d'anticipation. Le principe retenu, à titre d'hypothèse, est le suivant : limiter les déplacements reviendrait à augmenter les chances de réussites. Thèse optimiste : il existerait une zone gagnante, future réduite à un seul pixel ! Vérifions... Dès la première image, l'exemple initial est explicite : il est avantageux de cliquer en bas de la première zone noire pour limiter le déplacement futur du curseur. La régularité observée commence là et se répète : vers le bas, puis vers la gauche, ensuite vers le haut, puis vers la droite, ainsi de suite. Cette régularité est un algorithme, une récurrence spatiale qui répond aux clics gagnants. Si l'on opère assez rapidement avec succès, l'évolution rapide de ces jeux animés produit une sorte de spirale, tandis que l'échec nous ramène à l'interface initiale. Mais si cette régularité rend possible une anticipation économique, on n'a pas encore démontré qu'elle était gagnante. En tout cas, on a avancé dans la direction d'un plus grand contrôle car « l'importance et la difficulté, dans tout jeu [est] de savoir juger à chaque instant de la valeur de la position<sup>81</sup>. »

Par essais successifs et tâtonnements, on va rechercher et noter une zone optimum. Cette zone qui se resserre à chaque division sera-t-elle susceptible de nous mener au terme du jeu-*game* de manière infaillible en limitant les erreurs dues aux mouvements ? Plus radicalement pourrait-on confirmer l'hypothèse d'un pixel gagnant ? On va vérifier qu'une zone privilégiée est au centre de la spirale produite par la régularité des rabattements. De nombreux essais infructueux vont finalement confirmer que la régularité initiale n'est pas tout à fait exacte, à deux exceptions près<sup>82</sup>. À l'image 11 et l'image 16, les divisions sont en direction inverse de la prédiction. La séquence bas, gauche, haut, droite... n'est pas respectée, est-ce une erreur du programme ? Difficile de le savoir, mais cette quasi-régularité nous permet malgré tout de suivre un centre que des divisions aléatoires dans leurs directions auraient rendues impossibles. Malgré ces rares irrégularités, qui seront coûteuses pour nos tentatives, on parvient à déterminer une zone, puis un bloc gagnant. L'image du niveau 12 sera stratégique. Pour sa dernière apparition, le mot *continue* est réduit à trois points, trois pixels blancs séparés de

---

<sup>81</sup> *Idem.*, p. 118.

<sup>82</sup> *Cf.* tableau planche 38.

trois noirs. En calculant les divisions à venir et en vérifiant par essais successifs, on peut dire que l'unique pixel gagnant, à coup sûr, est situé juste dessous du carré blanc à droite<sup>83</sup>. Mais que gagne-t-on sinon le droit de perdre ? Car le jeu atteint sa limite à l'image 20, limite de dédoublement obtenu dès l'image 19. Ces divisions successives se heurtent à un seuil pratique, la définition élémentaire de l'image, justement nommée *pixel* à partir de l'anglais *picture element*. L'image du niveau 20, aplat gris uniforme, échappe à la logique répétitive qui nous a mené à ce terme. Sans prévenir, le jeu change de règle en cours de partie. La dernière chance prend la forme d'un pur aléatoire qu'aucune modification visible ne vient sanctionner.

Si la fin ressemble à une bifurcation déloyale, un hors-jeu inacceptable, force est de reconnaître que ce jeu-*game* n'est qu'une projection dont les règles ont été déduites par les récurrences. On avait noté l'absence de règles énoncées au départ autre que l'invitation expresse et provocatrice : *continue*. Nous pourrions conclure, à l'issue de cette stratégie optimum que le piège se referme de lui même. *Continue* n'est pas un jeu-*game*, c'est un piège. Piège en forme de leurre.. On lui a trouvé un moment de *playing*, mais un moment seulement.

## ¶ Du récit raconté au jeu détourné

Ce dernier chapitre de critiques de CDrom pourrait être complété par de nombreux autres titres. Nous pourrions disposer de plus d'une centaine de titres collectés et accessibles pour prolonger cette recherche à partir de notions qui nous semblent opératoires. La tendance récit pourrait être regardée en dehors des genres de l'illustration et de la bande dessinée, le jeu en dehors de l'art contemporain. Ces inscriptions marquées qui sont déduites a posteriori ne résultent pas de choix délibérés.

Dans les éditions orientées vers la production du récit, nous avons rencontré les registres fictionnels avec *Ceremony of Innocence* et *Le piège*

---

<sup>83</sup> Cf. planches 39 & 40. On reste bien entendu dans le cadre de notre stratégie du *moindre déplacement*. L'utilisation d'un trackpad, fréquent sur les ordinateurs portables et dissociant le pointeur du clic, rend l'exercice parfaitement reproductible.

*Diabolique*<sup>84</sup>. *Opération Teddy Bear* est une fiction historique documentée dont les usages et la vocation pédagogique sont assumés. Nous avons noté que le récit est l'objet de négociations conditionnelles et temporelles qui jouent sur un retard et des relances sur une ligne de temps orientée. Les actions limitées sont au service de cette régulation narrative cohérente. Avec *Mémoires de la déportation*, la réalité historique impose d'autres règles éthiques, dont l'importance donnée au texte est essentielle. Ces récits sont des témoignages personnels qui prennent tout leur sens de l'origine et la singularité de leurs auteurs. Il s'agit d'un vécu dramatique que cette publication s'attache à situer et à documenter avec dignité.

La cyberlittérature est à peine illustrée par trois travaux choisis dans la profusion des propositions de la seule revue *alire*. La lecture à l'écran par exemple a été laissée de côté au profit de la production d'écrits génératifs. Les propriétés narratives et la place du jeu y sont d'autant plus réduites que la dimension spéculative domine ces éditions.

Enfin les deux œuvres permettant les montages d'images combinent des séquences improbables pour le spectateur mais motivées pour leurs auteurs. Travaillant sur des corpus vastes, mais cohérents, ils produisent des séquences rétrospectives que l'on peut consulter librement, en mode historique ou *replay*. Cette liberté donne au racontable diffus et culturellement marqué des images une qualité qui échapperait sans cet accès. Revoir les cartes postales associées en séries temporelles de G. Legrady ou rejouer le *méta-film* de M. Le Chevallier, sont encore des formes pré-narratives. Mais par leurs possibles répétitions, une mémoire de ces parcours se construit.

Nous avons choisi des publications significatives, mais on pourrait regretter de ne pas voir par exemple *Advent* de Clive Gillman<sup>85</sup> et *Things Spoken* de Agnes Hegedüs<sup>86</sup> compléter ces présentations. Tous les deux sont inscrits dans l'art contemporain. Le premier s'inspire du jeu *Myst*, avec ironie pour produire une découverte de vidéos par séquences à partir d'un jeu

<sup>84</sup> Ce dernier, brièvement évoqué est une adaptation presque anonyme, signée de l'équipe de production d'Index+, calquée sur le modèle *Teddy Bear*.

<sup>85</sup> Electric Art 3, cf. planche 7, p.102.

<sup>86</sup> Artintact 5, ZKM, 1998.

de puzzle sur un calendrier de l'Avent. La seconde nous donne accès à des confidences autobiographiques associées à une base de données d'objets personnels.

Comme principe, l'opposition temporelle entre situations de récit et opérations de jeu se vérifient. Commentant les divers schémas des parcours narratifs dans les hypertextes, M.-L. Ryan remarque :

L'enseignement que l'on peut tirer de ces différents graphes est que le potentiel de production d'histoires cohérentes à chacun des parcours est inversement proportionnel au nombre des connexions possibles<sup>87</sup>

Nous ne pouvons que partager le point de vue exprimé dans cette équation qui lie de façon inverse les libertés de choix et la cohérence narrative. Depuis un siècle, le film a prouvé sa puissance de narration. Nous avons aussi vérifié que dans les titres qui prétendent assurer des narrations, les choix étaient limités pour garantir des continuités. Dans le cas de la génération automatique en littérature programmée, le programme ne nous donne pas son graphe. Nous ne pouvons pas connaître les contraintes qui amène à privilégier les choix. Mais il semble possible d'y appliquer la même règle. Le petit générateur de B. Magné avec ses modestes fragments, alimentés par des auteurs est plus cohérent que la génération des épigrammes de J.-P. Balpe. D'autres éléments entrent en compte, celui de l'emprunt aux auteurs évidemment, mais le nombre des fragments n'est pas indifférent. L'atomisation favorise le jeu et limite le récit.

Pour faire une dernière remarque et revenir sur les questions du récit interactif, il n'est pas indifférent que le cinéma soit présent dans ce dernier chapitre. Qu'il ne s'agisse pas de la fiction interactive souhaitée par les majors, on en est convaincu, mais il semble que d'une certaine façon, et en particulier dans les productions artistiques, le récit interactif n'est pas un genre à venir, car il est déjà là. Pour paraphraser C. Bremond, commentant les propriétés narratives du film : « on peut raconter un CDrom à ceux qui ne l'ont

<sup>87</sup> *Narrative as Virtual Reality*, op. cit. p. 256.

The lesson to be learned from these various diagrams is that the potential of a network to generate well-formed stories for every traversal is inversely proportional to its degree of connectivity.

pas vus. » Alors il a bien un racontable, même dans le jeu le plus conceptuel comme celui de D. Kiessling. Ces combinaisons d'éléments narratifs agencés sont produits depuis le début des couplages entre ordinateur et des données qui peuvent raconter, images ou textes. Du racontable au raconté, le passage est établi par le sujet qui prend la parole ou se met à écrire. Nous avons tenté de préciser la place du texte dans ces éditions. Il définit ces passages possibles vers le récit par la nomination.

## **Entre récit et vision synoptique : le panorama**

Je pus d'un coup embrasser du regard  
 tout un quartier extrêmement confus,  
 un réseau de rues que j'avais évité  
 pendant des années,  
 le jour où un être aimé y emménagea.  
 C'était comme si on avait installé à sa fenêtre  
 un projecteur qui découpait le quartier  
 avec des faisceaux lumineux.<sup>1</sup>

*Porté sur la ville, le regard métamorphosé par l'affect répond, selon Walter Benjamin, au point de vue supérieur et omniscient qualifiant une vision totale et instantanée qui rappelle celle du panorama. Sous la fiction lumineuse de l'imagination portée à décrypter de futurs parcours vers la figure aimée, se dessine l'espace d'une projection. Or ce point de vue dominant, englobant, supérieur et hors temps qui produit une image complète, est indissociable du souci de repérage produit par l'étendue grandissante de la cité à partir de la Renaissance. Le produit de ces découpes optiques, l'intersection avec l'entrelacs urbain, évoque les règles classiques de l'interception de la pyramide perspective avec le plan du tableau décrite par Leon Battista Alberti qui suppose un point de vue rigoureusement fixé. Cette expérience de transformation, la lecture du paysage urbain soumise à l'apparition d'un système de repérage est une focalisation liée au désir qui trouve dans ce point distant et extérieur à s'incorporer par projection. Par le regard possible de l'autre, on y passe du chaos à l'illumination limpide.*

*Repérage assuré résultant d'une attente exploratoire, le lieu des interfaces numériques suppose que les mêmes exigences de lisibilité soient réunies,*  
<sup>1</sup> « Premiers secours », *Sens unique*, Paris, UGE 10/18, 1978/88, p. 142, traduction Jean Lacoste de *Einbahnstraße*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1955.

*qu'elles se construisent et puissent se situer à terme, après un temps d'apprentissage, en dehors d'un déroulement temporel conscient. Comme la ville structurée se donne à lire et permet, par la projection à travers le regard de l'autre, l'anticipation des trajets ; pour l'utilisateur, l'interface graphique tire son efficacité de ces mêmes propriétés synoptiques. Précédant l'action, la disposition graphique doit permettre une prévision optimum des contrôles possibles, les identifier, les distinguer, en percevoir leur nombre et leur portée. Tout voir et d'un seul coup, les deux aspects se complètent pour passer de ce premier régime pan-optique au syn-optique, celui de l'espace soumis et entièrement lisible d'abord pour devenir ensuite celui du temps maîtrisé et tendre à l'annuler. Telle serait la place singulière tenue par le panoramique dans les différentes options thématiques mises en scènes par les interfaces graphiques.*

Panoptique, panoramique, QuickTimeVR

*Le regard panoptique impose que l'espace embrassé ne laisse dans l'ombre aucun lieu masqué, aucune ombre susceptible de dévoilement ultérieure. La version carcérale de l'édifice proposé par Jeremy Bentham en 1791, le Panopticon répond à la quasi perfection à cet impératif. La vision y est assurée totalement et sinon instantanément au moins très rapidement. Depuis la tour centrale réservée aux inspecteurs « chaque cellule est visible d'un point central<sup>2</sup> », et s'agissant de prisonniers, « il peut les voir tous dans une minute<sup>3</sup> ». On ne peut manquer de rappeler la proximité culturelle et la synchronie avec l'invention du Panorama par l'écossais Robert Barker, brevetant cette peinture circulaire, qui suppose une architecture en rotonde adaptée, et dont le terme nouveau apparaît à Londres très exactement en janvier 1792<sup>4</sup>. Le panorama, désignant à la fois le lieu du spectacle et la scène représentée, est la réponse la plus marquante à ce nouveau désir de visibilité de la ville industrielle au XIX<sup>e</sup> siècle. En s'interrogeant sur la connaissance préalable que Bentham aurait peut-être eu du brevet et des premières tentatives antérieures de Barker dès 1787, Michel Foucault voit dans le panoptisme plus qu'une simple architecture*

---

<sup>2</sup> Ce texte publié à Londres en 1791 est traduit la même année dans une version abrégée en France : *Panoptique*, Paris, Assemblée nationale, 1791, réédition Mille et Une Nuits, 2002, p. 13.

<sup>3</sup> *Panoptique*, *op. cit.* p. 13.

<sup>4</sup> Bernard Comment, *Le XIX<sup>e</sup> siècle des panoramas*, Paris, Adam Biro, 1993, p. 5.



*onirique, mais plutôt un principe général, le « diagramme d'un mécanisme de pouvoir ramené à sa forme idéale<sup>5</sup> ». La force de cette orientation politique incarnée dans l'architecture excède la dimension anecdotique d'une construction efficace par son caractère éminemment spéculatif. Dans le modèle de prison de Bentham, le savoir intériorisé devient le centre du fonctionnement : se savoir potentiellement observé suffit à obtenir le contrôle. Dans l'autre version, celle du divertissement spectaculaire qui reproduit les points de vues urbains, l'observateur prend la position centrale de contrôle pour satisfaire sa curiosité et appréhender la complexité de la ville grâce à un regard dominant et précis. Dans l'un et l'autre, la même structure circulaire désigne un foyer, un centre de vision institué comme lieu de pouvoir.*

*La lecture et le repérage recherchés dans l'organisation des accès et des parcours de programmes numériques empruntent parfois leur modèle à une variante de cette forme panoramique : le "moving panorama". Dans ce dernier, le mouvement de l'image déroulée, souvent devant un cadre limité, n'est qu'une forme affaiblie du spectacle proprement panoramique largement ouvert sur 360°, ainsi transposée à l'écran. Il répond pourtant à « ...un désir particulièrement vif au XIX<sup>e</sup> siècle, celui d'une maîtrise absolue qui procure à chaque individu le sentiment euphorique que le monde s'organise autour et à partir de lui<sup>6</sup>... » Si l'espace limité et quadrangulaire du cadre renoue avec celui de la peinture, du cinéma ou de la photographie, le sentiment de maîtrise est garanti par le contrôle direct qu'exerce l'utilisateur faisant défiler à son gré le paysage panoramique.*

*La combinaison de l'action par le glissement latéral régulier d'une image infinie, comme au théâtre ou au cinéma, en découverte, et d'indications de survols par le curseur est un de ces modèles singuliers mais récurrents d'interface. C'est aussi une variante du format vidéo QuickTime de la firme Apple développée sous le nom QuickTimeVR, pour Virtual Reality. Le scroll<sup>7</sup> est le terme générique utilisé dans le domaine multimédia pour désigner ces images ou textes mobiles qui défilent à l'écran, masqués par une fenêtre et contrôlés par un dispositif de déroulement et de pointage, sortes de "moving panoramas*

<sup>5</sup> *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975, p. 239/242.

<sup>6</sup> *Le XIX<sup>e</sup> siècle des panoramas*, *op.cit.*, p. 9.

<sup>7</sup> Le rouleau, a scroll, a donné le verbe courant to scroll, réservé à l'informatique d'où dérive le néologisme français "scroller" pour préciser l'action sur une image ou dans la barre de défilement.

numériques". *L'image devenue rouleau est une nouvelle version animée ou plutôt asservie du panorama telle que les spectacles de panoramas mobiles, souvent associés à des parcours le long des voies de communications naturelles ou aménagées, fleuves ou chemin de fer, ont contribué à populariser*<sup>8</sup>.

Contre l'*historia* de la perspective centrale

*Ces trajets pittoresques et touristiques fournissent un cadre dramatique, une scène temporelle disponible, paisible, sans personnages sinon distants et anecdotiques, ils n'imposent pas d'histoire. D'où leur intérêt comme modèle d'interface. Ces panoramiques proposent un espace assez limité pour donner un sens à une exploration systématique, l'édition en offre de nombreux exemples. On en trouve peut-être la première utilisation dans l'écran d'accueil de Doors of perception, en 1994, puis alternant avec les vidéos, dans les moments d'orientation de Beyond, en 1996 elle est aussi à l'œuvre dans Muntadas, Média, Architecture, Installations<sup>9</sup>, avec trois niveaux superposés assez semblables également au catalogue de Marie-Jo Lafontaine, Installations-Vidéos 1979-1999<sup>10</sup>, tous les deux produits par Magic Media à Bruxelles la même année, en 1999. Le scrolling, ce panoramique numérique, est une solution imagée intermédiaire, située entre la représentation perspective, l'*historia* de la peinture perspective et son arrêt par la position absolue, divine et complète vers laquelle tend le point de vue surplombant sans point de fuite central qui mène à la cartographie. Depuis la peinture jusqu'au panorama tout d'abord et ensuite du panorama à la vision synoptique du plan, le récit lui tendrait à s'évanouir.*

*À la Renaissance, avec la mise au point de la perspective, pour la première fois l'histoire se construit contre la vision séquentielle, homogène, large et égale des représentations humaines symboliquement hiérarchisées issues du Moyen-Âge. Les tableaux successifs, dont la bande dessinée reprendra bien plus tard la structure, peuvent encore être représentés au XIV<sup>e</sup> siècle sur des retables ou des tapisseries, tels que la version de l'Apocalypse de Jean pour la*

---

<sup>8</sup> Bernard Comment cite la baie de Naples, les rives du Rhin, la liaison ferroviaire Liverpool-Manchester, la rivière Hudson, plusieurs versions de descentes du Mississippi et du Nil..., *ibid.*, pp. 30-37.

<sup>9</sup> Collection Anarchive n°1, Paris, Centre Georges Pompidou.

<sup>10</sup> Paris, Réunion de musées nationaux & Galerie nationale du jeu de paume.

tenture du château d'Angers<sup>11</sup>. Puisque cette évolution n'est pas tranchée avec autant de netteté que l'adhésion à la théorie perspectiviste radicale, brutale et sans transition voudrait le proposer, Pierre Francastel affirme ce caractère graduel, très progressif et encore incomplet dans le métier de chaque artiste, de l'application des nouveaux principes de régulation. Parmi les différents exemples de fresques de Masolino, à Saint Clement de Rome, il commente en ces termes :

... la grande scène de la Crucifixion offre, elle, un exemple de composition panoramique qui oblige l'œil à balayer la totalité du panneau et elle oppose au point de fuite en arrière – hypothèse dite classique – le point de vue en avant, c'est à dire celui du spectateur et non de la chose vue, point de vue pour ainsi dire mobile et non artificiellement fixé<sup>12</sup>. »

Il est bien sûr anachronique de désigner ici cette réminiscence archaïque par le terme de panorama, mais l'essentiel est de noter qu'avant la représentation centrée à point de fuite unique, la juxtaposition continue et logique de figures s'accoutaient déjà de ce mode de représentation spatiale approximative de la scène. Dans son traité prescriptif et normatif, Alberti le rappelle avec assez d'insistance : « L'œuvre majeure du peintre, c'est l'histoire, les parties de l'histoire sont les corps<sup>13</sup>... » Mais cette historia qui n'est pas réductible à l'anecdote ou au sujet, elle est une affaire d'invention qui se mesure dans la description. « Les écrivains qui fournissent d'abondantes connaissances seront utiles pour bien agencer la composition de l'histoire, dont le mérite réside essentiellement dans l'invention<sup>14</sup> ». Or cette invention il faut la lire dans l'organisation vraisemblable des figures qui participent à l'action, édictée dans ces termes : « Il faut aussi blâmer fortement ce que je vois souvent, ces hommes qui sont peints dans une maison comme s'ils étaient enfermés dans une boîte où ils tiendraient à peine assis, repliés en boule. Il faut donc que tous les corps s'accordent par la taille et la fonction à l'action dont il s'agit<sup>15</sup>. » Pour appuyer son propos qui suit la description faite par Lucien de La Calomnie peinte par Apelle, il confirme : « Si le seul récit de cette histoire retient déjà nos es-

---

<sup>11</sup> Pour l'édition numérique, une scénarisation donne accès à ces tentures dans le titre didactique *L'Apocalypse*, Paris, Syrinx, Éditions du patrimoine, 1997.

<sup>12</sup> Masolino da Panicale, 1428-30, Rome, San Clemente.

<sup>13</sup> *De la peinture, De pictura (1435)*, Paris, Macula, Dédale, 1992 & 93, traduction et présentation de Jean-Louis Schefer, p. 153.

<sup>14</sup> *De la peinture, De pictura (1435)*, op.cit. p. 213.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 169. Aristote déjà invoquait la nature impérative du vraisemblable dans la narration du poète, à la différence de celle de l'historien.

*prits tu peux imaginer quelle grâce et quelle charme elle devrait montrer dans l'œuvre d'un excellent peintre<sup>16</sup>.»*

*Ainsi l'histoire peinte associée au dispositif perspectif centré, est-elle définie par une gestuelle cohérente dans un cadre crédible à la mesure de sa possible description. Et ce que le panorama du XIX<sup>e</sup> aura tout à fait évacué, c'est justement la figure humaine. Il n'est plus qu'un cadre dramatique vide dont le point de fuite principal est un étalement continu le long de la ligne d'horizon et dont les points de distance sont aussi sans cesse repoussés. Sorti du cadre étroit de la veduta, l'espace centré du Quattrocento s'y dissout par le renversement qu'évoque Francastel : dans le panorama historique du XIX<sup>e</sup>, le centre appartient à nouveau à l'utilisateur.*

*L'image panoramique est l'étalement dans le temps d'un nouvel espace perspectif qui se construit par l'élévation du point de vue depuis une plate-forme ou une hauteur dégagée. L'horizon doit se découper largement pour décrire le nouveau paysage urbain, le champ de bataille ou le lointain exotique des colonies.<sup>17</sup> Du point de vue circulaire, au point de vue supérieur, s'articule une continuité logique, au détriment du temps du récit. En d'autres termes : « La notion de Rundblick est prolongée et relayée par celle d'Ueberblick ou regard en dessus, par en haut<sup>18</sup> » nous indique B. Comment. Cette saisie hors du temps serait le résultat de l'évolution logique du panorama vers le dessin abstrait du plan ou de la carte, elle marque l'accession à un niveau d'abstraction plus élevé.*

Plans et cartes pour comprendre et prévoir

*Ce mode synoptique n'est pas réservé aux moments ultimes de l'existence, c'est aussi un modèle de saisie et de compréhension pour l'historien, le critique littéraire, le musicien ou le cinéaste. Il concerne en particulier le moment critique, le retour en arrière d'un créateur pour juger de son œuvre. Concernant l'historiographie, Paul Ricœur cite Louis O. Mink et son insistance à décrire comment « comprendre un événement complexe en saisissant ensemble ces événements dans un jugement total et synoptique que ne peut rempla-*

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, pp. 213-215.

<sup>17</sup> *Le XIX<sup>e</sup> siècle des panoramas, op.cit.*, p. 6.

<sup>18</sup> Rundblick : regard circulaire et Ueberblick : regard en plongée, *ibid.*, p. 96.

cer aucune méthode analytique<sup>19</sup>.» En critique littéraire, Michel Picard précise en quoi consiste la maîtrise de la lecture : « Dominer le texte dans son ensemble, comprendre c'est se placer en quelque manière hors du temps, comme le Dieu thomiste qui l'envisage depuis l'éternité immobile<sup>20</sup>.» Il cite ensuite Mozart, Flaubert, Novalis et Thomas Mann qui évoquent à leur manière ce moment d'une volonté d'abolition du temps. Si la musique semble ne pas se prêter facilement à cette réduction, le cas du cinéma est encore plus étrange. Pourtant dans ses Carnets et journaux, Vertov devait affirmer en 1937 : « À l'étape actuelle de mes connaissances cinématographiques, je ne monte plus un film par parties, intertitres ou épisodes. Je monte tout le film d'un coup, c'est à dire que je fais entrer en interaction tous les morceaux dont je dispose<sup>21</sup>. » Pour disparates que semblent être ces références d'époques distantes et variées quant aux supports d'expression, il semble pourtant qu'un trait commun les unisse, celui de saisir le moment tactique. Au-delà des manipulations nécessaires à cette organisation matérielle, montage du film, lecture, écriture et exécution musicale, c'est une approche synthétique et mentale, abstraite qui est ici décrite.

Elle a sans doute quelque affinité avec le « point de vue du plan » que décrit Daniel Dennett, comme une des stratégies de prédictions possibles que l'on met en œuvre quotidiennement et en particulier face aux comportements des objets techniques. On établit cette analogie sur la traduction des termes anglais design stance, qui désignent la nature et la qualité d'une position, en particulier dans le domaine du jeu<sup>22</sup>. Adopter ce point de vue revient à croire dans la validité du programme technique qui garantit l'usage attendu de l'objet. Le rôle de projection qu'autorise le plan recouvre bien cette polysémie : le plan comme carte et le plan comme perspective de l'action ne sont pas indifférents, le premier détermine le second au moment de la conception des fonctions techniques.<sup>23</sup> Sur cette question de l'évaluation, Colas Duflo nous rappelle que « L'importance et la difficulté dans tout jeu (est) de savoir juger à chaque instant de la valeur de la position<sup>24</sup>. » Selon D. Dennett, ce point de vue

<sup>19</sup> *Temps et récit I, op.cit.*, p. 278.

<sup>20</sup> Michel Picard, *Lire le temps*, Paris, Minuit, 1989, pp. 22, 28, 43.

<sup>21</sup> Dziga Vertov, *Articles, journaux, projets*, Paris, UGE 10/18-Cahiers du Cinéma, 1972, p. 283.

<sup>22</sup> *La diversité des esprits*, Paris, Hachette, 1996, pp. 47-50.

<sup>23</sup> Par exemple lorsqu'on établit un schéma fonctionnel synoptique.

<sup>24</sup> *Jouer et philosopher, op. cit.* p. 118.

*particulier se différencie encore du « point de vue physique » qui se conforme aux savoirs issus des règles directement observables et du « point de vue intentionnel » qui lui engage un point de vue résolument anthropomorphe. Dans une première phase rétrospective, qui appartient à l'auteur, il s'agit de vérifier une conformité aux intentions initiales projetées. Mais l'aspect proprement tactique est celui qui postule un lecteur. Alors dans un deuxième temps l'aspect prospectif a-t-il à voir avec les données d'un jeu possible, à reconstruire et à expérimenter, dans le temps.*

*Dans une typologie élémentaire des interfaces, le panorama déroulant dans une fenêtre occupe une position médiane et efficace, entre l'image fixe comme lieu possible à investir et le graphe synoptique. Ce dernier correspond à la forme d'une pensée instantanée dont l'aspect le plus radical appartient aussi à l'auteur à l'orée de la construction de son œuvre, elle est son épiphanie atemporelle dont le plan de site, le réseau de liens arborescents, rhizomatiques ou entrelacés possibles sont parfois distribués en réseaux complexes. La régression de la place du récit accompagne ces trois modes d'interfaces à mesure que la place du jeu s'y confirme. À l'autre extrême, la description des images qui représentent des figures humaines en action suggère des temporalités narratives à explorer. Le panorama se situe à mi-chemin de ces deux figures. Récit suspendu, cadre dramatique plus que narratif, c'est un espace disponible pour le lecteur qui s'y repère.*

Les éditions numériques proposent un espace à explorer dont les limites temporelles ne sont pas définies. Seul le support a des limites spatiales, elles sont mesurées en capacité de stockage. Les indications temporelles fournies en sont la traduction vertigineuse : « Plus de 15 heures d'animations multimédias » peut-on lire au verso de *Prisma*<sup>1</sup>, 30 heures pour *Mémoires de la Déportation* nous dit-on dans les articles de presse lors de la publication... Ces mesures de temps proviennent de la conversion complète des données en durée vidéo. Évidemment, ce temps théorique ne rencontre pas la réalité biologique du temps humain car il n'est pas continu. Cette addition est davantage une donnée valorisante du contrat d'achat qu'une indication d'utilisation. Puisque les temps imaginés par les concepteurs seront discontinus, ils supposent des consultations répétées et postulent une multitude de débuts. Relancés par les invitations du périphrase éditorial, l'objet, et orientés par les génériques, ou les *intros*, ils supposent aussi une série de fins. Comment les ruptures vont-elles opérer ? Qui décide de la fin ?

Comme dans tout dialogue, dont l'image peut être retenue ici, deux options répondent à cette question. L'initiative revient à l'un ou l'autre des interlocuteurs. Le joueur peut décider volontairement d'interrompre la consultation, comme le programme peut aussi imposer une sortie. C'est la con-

<sup>1</sup> Kaija Saariaho & Jean-Baptiste Barrière, Naïve, 1999.

dition du jeu-*game* que d'inscrire dès l'origine une fin programmée. Prévues dans la règle, proprement constitutive, elle peut être perdante ou gagnante, mais elle a lieu. Que l'utilisateur interrompe délibérément la partie est l'autre attitude possible. Pour suspendre, ou quitter. L'enregistrement initial du nom du joueur permet cette liberté. Quitter temporairement pour retrouver plus tard l'état du jeu-*game*, en différer l'issue. L'absence de fin explicite signale l'entrée dans un processus de jeu-*play*, caractérisé par une relation plus libre dès l'origine, moins contraignante quant à son issue. Dans ce cas, l'utilisateur prend la décision d'interrompre la consultation. Considérons d'abord des éditions qui thématisent ou incorporent les conditions de la rupture. Nous verrons ensuite que les décisions individuelles de l'opérateur ne peuvent pas être facilement généralisées, car elles sont liées à l'ennui, un état psychique personnel et variable.

### **1/ Fins de parties : sanctions ludo-narratives**

Lorsque la rupture subie par l'utilisateur n'est pas attendue, elle ressemble à une sanction. Le premier titre déjà largement évoqué, *Portrait N°1* fonctionne précisément sous la menace permanente de la rupture<sup>2</sup>. Cette installation présentée à Artifices 3 a été commentée dans notre parcours initial comme une œuvre déterminante. Nous avons noté le mode conversationnel activé par des sous-titres, il faut se souvenir de l'effet spectaculaire du reflet du moniteur vidéo sur une vitre dans l'installation. Cette pièce nous interroge quant aux modes de ruptures.

- *Excusez-moi...*, - *Au revoir...*

Dans *Portrait N° 1*, le risque de manquer la continuité du dialogue est permanent. Cette affirmation n'est pas une lecture projective mais bien mesurable objectivement. Après le premier écran destiné à établir ce dialogue, la

---

<sup>2</sup> Artintact 2, ZKM, 1995, le premier dispositif programmé sur HyperCard avec un disque laser est daté 1990. Cette œuvre transposée maintenant en ligne sans modification majeure par rapport à l'édition CDrom du magazine du ZKM, Artintact est actuellement en ligne sur le site de la Fondation Langlois : <http://www.fondation-langlois.org/Artintact2/> [09/2006]



poursuite de l'alternance questions — réponses est liée au rythme des actions de l'utilisateur. Toute inaction supérieure à une dizaine de secondes provoque le retour à la situation initiale et annule le parcours antérieur. On repart à la case départ qui est l'écran d'accueil. S'affiche toujours la même phrase, la formule d'invitation polie qui assure le contact<sup>3</sup> : « Excusez-moi... ». Le dialogue incite à réagir sans trop réfléchir et sanctionne négativement l'interlocuteur hésitant. Mais la lenteur n'est pas la seule menace, faire de *mauvais* choix produit la même interruption. Le joueur subit le même sort, il est ramené à la case départ, comme au jeu de l'oie. N'est-ce pas excessif de parler de *sanction* ? Étrangement, dans le cadre du jeu-*game*, l'effet est celui d'une régression pénalisante, une marque d'incompétence dans le dialogue. Le spectateur se culpabilise. Alors que tout engage à la progression dans l'établissement durable de cette relation virtuelle, ce retour est une étape décisive vers l'issue imminente :

Ironiquement, une mesure du succès ressenti par les visiteurs auprès du personnage de *Portrait N° 1*, a souvent été combien de temps chacun pouvait soutenir la conversation avant de se faire "larguer"<sup>4</sup>.

Tout proche du menu »Au revoir...«, ce retour est vécu sur le mode négatif de la frustration<sup>5</sup>. Frustration par défaut de continuité. C'est une provocation qui incite à *quitter* réellement. En revanche, la déambulation chanceuse révèle d'heureuses surprises, elle nous raconte même des histoires. Une psychologie se livre, mais la sanction est fréquente, on est souvent ramené à ce point de départ avec agacement. Nous avons cherché à mieux comprendre la force d'immersion de cette œuvre en établissant la carte des parcours. Ci-contre, deux pages présentent un graphe qui semble représenter la totalité des écrans de choix et les retours indiqués : Excusez-moi<sup>6</sup>...

<sup>3</sup> Sa fonction *phatique*, selon les fonctions de la communication à partir de Malinovski, utilisée par Roman Jakobson, *Essais de linguistique générale: 1*, op. cit., p. 217.

<sup>4</sup> « Art expérientiel: une étude de cas », Luc Courchesne, 2002, en ligne : <http://www.din.umontreal.ca/Courchesne/artexpérientiel.html> [09/2006]

<sup>5</sup> On l'avait noté, cette commande est la seule différence sensible avec la version on line.

<sup>6</sup> Cf. planche 44-45.

### *La portée heuristique des graphes arborescents*

Cette approche tactique qui consiste à noter les parcours pour les anticiper désamorce l'intérêt de l'œuvre, mais elle permet aussi d'en révéler la structure. C'est évidemment la forme arborescente et rigide issue d'une programmation simple qui permet de l'établir assez facilement. Ce graphe n'est autre que l'objectivation des représentations que l'utilisateur tente de construire dans sa mémoire. Ce serait aussi celui du concepteur, s'il l'avait conçu initialement et complètement ce portrait de manière synoptique et non de façon plus ou moins empirique. Or Luc Courchesne le précise lui même :

Le montage s'est poursuivi bien après la première présentation publique en février 1990. Le contact avec divers auditoires inspira systématiquement des modifications et des ajouts pour affiner l'interaction entre le personnage et divers types de visiteurs<sup>7</sup>.

Pour l'auteur, le personnage est un portrait. Le cadre fixe, le fond noir, le vêtement qui découpe un col en médaillon, tout dans la mise en scène fait référence à la tradition du portrait peint. Ce premier portrait unique est à l'origine d'une série de travaux de portraits collectifs. Le suivant sera intitulé *Portrait de famille*<sup>8</sup>, en 1993 et le second *Salon des ombres*, en 1996. Ils démultiplient les enjeux posés par ce travail initial dont L. Courchesne nous livre la méthode commune à ces trois projets :

Pour mes portraits, j'enregistre toute la rencontre puis j'en choisis des extraits pour construire une mécanique de l'interaction qui permettra aux visiteurs de faire leurs propres entrevues<sup>9</sup>.

L'interaction porte sur la sélection des phrases successives qui précèdent et suivent les réponses filmées en vidéo, créant les conditions d'une conversation dont la force d'immersion psychologique étonne. L'effet de naturel qui nous a saisi vient de la méthode. Pourtant ainsi décrit, le dispositif pré-enregistré peut sembler assez grossier, mais l'usage révèle au con-

---

<sup>7</sup> « Art expérientiel: une étude de cas », *op; cit*, en ligne, *cf.* page précédente.

<sup>8</sup> *Family Portrait et Hall of Shadows*.

<sup>9</sup> *Artintact 2*, « Blind date in Cyberspace, or the Figure that Speaks », Jean Gagnon, Karlsruhe, ZKM, 1995, p. 43 : In my portraits, the entire encounter is recorded, and material is extracted to construct a mechanics of interaction that allow visitors to conduct their own interviews.

traire une possibilité de projection psychologique surprenante. Malgré une simulation visuelle au réalisme imparfait, les coupures ne masquent pas vraiment les artifices du montage, on s'investit facilement dans ce labyrinthe conversationnel<sup>10</sup>. Jean Gagnon le note avec justesse dans le texte qu'il consacre à cette pièce : « Ces œuvres agissent donc comme représentations de notre position subjective, de notre être-pour-autrui, elles animent en nous, les regardeurs, le fondement même de notre subjectivité<sup>11</sup>. » Il poursuit plus loin, en insistant sur l'engagement dialogique du regardeur : « Il est possible d'affirmer que le sujet de l'œuvre interactive de Courchesne, *Portrait N° 1*, c'est moi-même<sup>12</sup>. » Si on y souscrit, la portée de cette remarque explique le sentiment de frustration et même de culpabilité qui vient de ne pas dominer le comportement de cette figure. Elle nous révèle en *miroir*, comme dans le dispositif que réalise physiquement l'installation, par *projection*.

Sur les schémas, les cases grises marquées, « Excusez-moi... » permettent d'objectiver la fréquence des issues négatives par un retour imprévu. Elles sont nombreuses en effet. Le graphe permet aussi de noter le nombre le plus élevé de niveaux d'interaction successifs. Il se révèle plus limité : la case verte à droite de la seconde page, planche 45, indique le chiffre 11. C'est le plus long parcours non redondant possible, sans retour au départ ni bouclage latéral.

Mais l'enjeu de cette œuvre, lorsqu'elle est restaurée dans les parcours effectués à l'écran, nous paraît davantage psychologique et même narratif. Si on accepte cette réalité, l'interlocuteur n'est pas simplement en situation narcissique, il est aussi en demande et curieux de rencontrer une subjectivité, même enregistrée, fictionnelle et simulée. La force de ce portrait tient à sa présence paradoxale. Comme une speakerine à la télévision, *elle est là, je la vois, elle me parle*<sup>13</sup>, pour paraphraser un article d'Eliséo Véron. Pour l'auteur qui s'intéresse alors au nouveau statut du regard du présentateur du

---

<sup>10</sup> Cf. planches 44-45.

<sup>11</sup> « This works are representations of our subjective stance, of our being-for-others; they animate in us, the very foundations of our subjectivity. »

<sup>12</sup> « It is possible to argue that the subject of Courchesne's interactive *Portrait One*, is myself. », *Artintact 2, idem.*, p. 45.

<sup>13</sup> « Il est là, je le vois, il me parle. », *Énonciation et cinéma*, Communication n° 38, Paris, Le Seuil, 1983, pp. 98-120.

journal télévisé des années 80, ce regard frontal définit un axe de « contact direct<sup>14</sup> », il garantit « l'accrochage du discours à un certain réel ». L'hypothèse est que l'effet télévision est ici actif. Il installe un régime de présence et de croyance paradoxal.

*Confidences, récits privés et affectifs*

Malgré le manque de la présence matérielle du dispositif relevée par E. Huhtamo<sup>15</sup> dans les versions éditoriales, la mise en scène dramatique conversationnelle, fonctionne parfaitement sur le CDrom ou en ligne. Conversationnelle, en effet, tour à tour irritable, attirante et surprenante, la lecture psychologique s'amorce aussi de ces moments narratifs, des récits dont la nature affective et implicante renforce l'intérêt à continuer la conversation. C'est à dire explorer les parcours de cette pièce. Parfois, Marie nous raconte des histoires. Devenue familière lorsqu'on peut accéder à ces récits, elle nous livre bientôt ses pensées :

Je comprends, c'est difficile de parler de soi. On a souvent l'impression de trahir quelque chose...

Réflexive, elle exprime parfois l'ironie de la conscience de sa nature d'image virtuelle :

Je n'ai que mon passé. Le temps pour moi s'est arrêté le jour où je suis devenue ce que je suis, maintenant...

Pour résoudre le paradoxe d'une entité du passé qui parle au présent, la magie nous donne des noms : c'est un spectre ou une revenante. Dans les passages plus longs, des confidences de situations du quotidien retiennent notre attention, car ils impliquent directement le spectateur... :

*Récit 1 :*

Vous me rappelez quelqu'un que j'ai connu, quelqu'un que j'aime beaucoup. On s'est rencontré sur un avion. Il m'a remarqué à cause du livre que je lisais. Je me sentais observée. En débarquant de l'avion, on s'est parlé et comme on était sur le même vol de retour, on s'est dit au revoir. Et trois semaines plus tard, quand on s'est retrouvé, on avait tout à se dire.

---

<sup>14</sup> *Idem.*, p. 105.

<sup>15</sup> Cf Chapitre 1, p. 130.

Pour accéder à ce récit, il faut d'abord lui demander si on peut poser une question, puis l'interroger sur son identité, et déclarer qu'on a 45 ans.

*Récit 2 :*

Je vais vous raconter une histoire... cocasse, qui m'est arrivée. Un jour, j'étais avec une amie, sur la rue à New-York et on rencontre un ami à elle, un jeune homme qu'elle me présente. Lui tombe immédiatement amoureux de moi, alors il m'invite au cinéma; mais moi je lui propose plutôt de voir une exposition : *A Room Full of Earth*. On cherche partout la galerie où a lieu l'exposition et on ne la trouve pas... et on rentre dans une galerie où a lieu une exposition de gravures... japonaises érotiques. J'étais un peu mal à l'aise. C'était une rencontre, disons... *particulière*.

Cette fois, il faut être plus direct. Jouer la reconnaissance feinte, être affirmatif à sa question méfiante sur notre rencontre antérieure, puis devant ses réserves, confirmer qu'on se moque un peu d'elle.

*Récit 3:*

Un jour, je marchais dans la rue. Il pleuvait. J'ai croisé un jeune homme que j'avais déjà aperçu. J'ai senti qu'il me regardait alors je me suis retournée. Et j'ai fait comme dans les films, un signe avec tout mon corps qui voulait dire « Suis moi, viens me rejoindre ! » Alors je n'étais pas surprise lorsque quelques temps plus tard il est venu me rejoindre. On était complices du jeu. On ne faisait pas semblant de ne pas savoir. On a parlé cinéma.

Pour accéder à cette autre histoire, il faut encore demander poliment si on peut poser une question, et toujours l'interroger sur son identité. Mais cette fois il faut déclarer qu'on est un enfant. Elle propose un jeu avec un gage au perdant.

On se regarde dans les yeux et le premier qui rit, fait tout ce que l'autre lui demande.

Si on accepte le jeu, elle nous fixe sérieusement puis éclate de rire. Alors, si on lui demande une confidence, elle tient le rôle de perdante. C'est le récit 3, Avec le graphe qui permet de s'y retrouver, on pourrait continuer à écrire les scénarios de cette façon. On le voit ils sont cohérents et jouent de possibilités projectives. Il s'en dégage une personnalité : Marie semble apprécier les gens directs. La thématique de la rencontre et de la séduction rapide et facile engagent le spectateur à poursuivre le dialogue.

Puisque le jeu nous révèle des histoires, voilà qui porte à continuer. C'est aussi pourquoi les échecs dans le relation sont vécus comme des situations défavorables, de manque ou simplement négatives. L'idée que cette pièce fonctionne totalement sur le risque de la rupture est confirmée par l'issue d'une autre installation plus élaborée, *Salon des ombres*. Cette installation multiple comporte quatre personnages assez semblables à Marie, mais cette fois ils interagissent aussi entre eux, et peuvent demander aux spectateurs de les libérer de leur situation. La cohérence des actions des spectateurs peut couper l'alimentation électrique générale du dispositif qui met fin radicalement à l'expérience. Moins radicale avec le CDrom, ( l'ordinateur de consultation ne s'éteint pas, et ne quitte pas encore le programme lui-même ), l'idée de rupture est déjà là. Encouragé et porté par le désir d'être confident que la relation s'installe. Les ruptures en révèlent brutalement le caractère machinique, programmé et fantasmatique.

Cette situation théâtrale évoquée précédemment dans la fin par l'extinction complète de l'installation *Salon des ombres* s'inscrit dans une logique intentionnelle et attendue. Évoquée auparavant, souhaitée par les personnages elle élimine toute hypothèse d'un dysfonctionnement technique et résulte visiblement d'un scénario. Elle est incorporée à la fiction. On pourrait dire comme pour le curseur de *Slippery Traces* qu'elle est également *diégétique*, car la coupure appartient au monde de l'histoire. Tout comme les retours provoqués par l'humeur de Marie, dans *Portrait N°1*. Le cadre relationnel dissipe toute interprétation d'un possible artefact technique et d'un manque de maîtrise de l'auteur. Immédiatement, l'utilisateur en porte seul la responsabilité, lorsqu'il s'attribue la causalité. Il cherche dans ses actions qu'elle est la raison de ce *comportement*.

*Suivre les pensées d'Alice...*

Maintenir les conditions du dialogue, comme conserver le lien dans la relation sont des souhaits fortement ancrés depuis l'enfance. Ils demandent une qualité de continu propre au temps du récit. Raconter des histoires met

à distance une constante psychique angoissante, une possible mise en péril du Moi par la rupture. L'intérêt pour l'édition enfantine est liée à l'évidence de scénarisations narratives affichées. Une séquence dans l'édition numérique d'*Alice au Pays des Merveilles* publiée par Emme en 2000 présente un intérêt pour cette relation entre jeu et récit. Elle crée une situation de dépendance curieuse qui demande à l'utilisateur de réussir à un jeu d'adresse pour maintenir le cours de la narration, simultanément. Cette co-présence conditionnelle qui nous semble assez exceptionnelle concerne une courte durée de récit : la rêverie d'Alice écoutant l'histoire ennuyeuse de la souris. Au début du deuxième chapitre d'*Alice sous terre*<sup>16</sup>, après avoir appris que la souris n'aimait ni les chiens ni les chats, le fil de ses pensées s'égaré : « l'idée qu'elle se fit de l'histoire ressemble à ceci<sup>17</sup>... » nous dit la traduction.

Il s'agit d'un calligramme, autographe dans les carnets de L. Carroll, qui suit la forme de la queue de la souris<sup>18</sup>. Cette imbrication classique du calligramme, mot-image qui dit plus que le simple texte et que l'image a trouvé une transposition dynamique étrange<sup>19</sup>. Dans cette édition numérique, l'écoute du récit intérieur d'Alice est parlé, et sa lecture audio est conditionnée par le contact du mouvement du curseur sur la queue de la souris. Et le jeu est bien sûr de perdre le fil, ce qui interrompt aussitôt la lecture. Il faut suivre avec le curseur, comme le regard suit la queue de la souris pour maintenir la narration. L'effet de sanction est similaire à celui de la relation de dialogue avec Marie, mais au lieu de l'alternance entre moments de jeux et ceux du récit, ils sont strictement condensés dans le même temps, le premier conditionnant l'autre. L'effet de rupture narrative produit encore un effet de manque, car il ne peut être rattrapé en cours. Il faut tout reprendre au départ. Ce montage astucieux représente le fil de la pensée, la digression des pensées mise en acte dans l'image. Cette figure est une exception : l'actualisation d'un récit par un jeu d'adresse. Sa menace de rupture est aussi étrange qu'une lecture empêchée, différée. Elle met en scène la situation distraite

<sup>16</sup> *Tout Alice*, Lewis Carroll, Flammarion, 1979, p. 41-90.

<sup>17</sup> *Idem.*, p. 60.

<sup>18</sup> Autographe visible en ligne, sur le site de la British Library : [http://www.bl.uk/collections/treasures/alice/alice\\_broadband.htm?midd](http://www.bl.uk/collections/treasures/alice/alice_broadband.htm?midd) [09/2006]

<sup>19</sup> Cf. planche 47.

d’Alice dans l’histoire. Rupture interne au jeu littéraire transposé dans cette édition, la sortie n’est pas encore celle du programme, mais elle est la coupure narrative possible dans ce petit récit inclus dans le plus grand, celui des aventures d’Alice.

### *Le faux bug & le break*

Nous avons déjà rencontré d’autres sorties de programmes qui semblent motivées. La prudence est de rigueur, car il est parfois difficile d’assurer que la fin brutale, le fait de quitter involontairement le programme soit assumé et prévu. Entre l’artefact, la réponse accidentelle qui vient d’une inadéquation entre le logiciel et la machine, et la rupture délibérée, le sens est différent. Il faut donc éviter la confusion entre un défaut de conception de logiciel produisant le véritable *bug*<sup>20</sup> toujours possible, et une intention délibérée de suggérer ce genre d’événement. Comme il est lu en référence à ces situations d’incident technique, on pourrait considérer que ce sont des *faux bugs* bien programmés. Le cas de *Flirt 1.0*, le montage de films américains de M. Le Chevallier pourrait s’inscrire ici, affichant son « Game Over » de façon imprévisible, fixant l’issue arbitraire. Fin plus ludique que narrative, car cette fois, on ne peut lui trouver de raisons diégétiques. Dans *Flirt 1.0*, jeu-*game* au *playing* sévèrement contrôlé, l’initiative reste à l’auteur, par le programme. Tout comme l’injonction de *Continue* est une provocation qui contient déjà sa fin.

Prenons deux autres exemples. Tout d’abord *The Beat Experience*, ensuite *Dextro: A/Turux-B*. Dans ces deux cas, une rupture inattendue trouve une justification vraisemblable. Le premier titre a été publié par Voyager Company sous la direction de John Carlin<sup>21</sup> en 1996. Il donne accès à des productions artistiques de la Beat Generation et à des documents de la culture de cette période. On l’a rapidement évoqué à propos de son titre, pour

---

<sup>20</sup> L’article *bug* du cyber dico de Alain Le Diberder donne une définition historique contradictoire avec la légende la plus courante de l’insecte trouvé dans l’ordinateur. *Bug* punaise, insecte : en anglais US. Il l’attribue à la première marque de manette de télégraphe électrique Vibroplex, qui comportait un insecte.

<http://www.iclve.com/frenchclve/sabircyber/bug.html> [09/2006]

<sup>21</sup> Auteur, réalisateur, designer : John Carlin. « Created, designed and directed by... ».



noter le rôle d'orientation du paratexte. La notion d'expérience, thème qui concerne la Beat Generation est engagée dans l'expérience interactive, jusqu'à la quitter. Typographies voyantes et vulgaires, couleurs vives. Le jeu des emprunts à la période underground et pop est évident. Cette mise en phase par analogie produit des dérèglements, parfois extrêmes, dont une sortie inopinée mais explicable.

En visite exploratoire dans la chambre, ( section Beatpad - notée B4 ) il est possible d'écouter les musiques de jazz des années 50/60, de regarder les programmes de la télévision d'époque, publicité comprise, sur un petit écran noir et blanc, de se projeter des films expérimentaux, regarder des tableaux et lire des extraits d'ouvrages qui traînent sur les tables : *Sur la Route*, *Le festin nu...* Écouter Miles Davis, parcourir les extraits des textes de Jack Kerouac, William Burroughs... La richesse et la variété des sources documentaires sont impressionnantes. Toutes ces données sont accessibles par les éléments graphiques dessinés dans l'illustration de la pièce. C'est un CDrom culturel dont les accès sont scénarisés, mis en images et animés. Signé de J. Carlin, il a su éviter une compilation ennuyeuse et muséale qui aurait été déplacée. À côté de la Culture Beat, il y a aussi le mode de vie associé, alcool, drogue. Cet aspect n'est pas ignoré. Si on clique sur la bouteille, l'écran devient flou, et disparaît dans le fond noir de l'écran. C'est un avertissement, car on peut reprendre la main dans le programme. Par contre, si on clique sur la seringue, on a un écran gris affichant la mention « Dead End », puis le programme quitte définitivement. On retrouve le bureau de l'ordinateur sur lequel tourne le CDrom. Cet événement, à nouveau, est interne aux parcours, il provoque l'exclusion du contrat initial. Il y prend son sens. Comme à la fin d'un jeu-*game*, le joueur est perdant.

Dans *Dextro:A/Turux-B*, il est interdit de cliquer. Le CDrom ne possède pas de fichier *read-me*, pas de notice visible, comment connaître la règle ? On le rappelle, il s'agit d'un exemple récent, publié en 2003 de sauvegarde d'un site de programmeur. La consigne explicite est en ligne tout comme le bon de commande l'était avant l'achat. Aujourd'hui, nous sommes

passés dans la culture du CDrom à l'âge d'internet. Auto-distribution, complémentarité entre supports, la notice texte est *on-line*, puisque l'utilisateur connaît nécessairement le site. Le support CDrom ne semble pas distribué autrement. À la page *explanation*<sup>22</sup>, la première consigne est explicite « no mouseclick ! » Tous les fins menus graphiques, dessinés sur la grille pixel de l'écran en noir et blanc réagissent au simple survol. L'auteur nous demande une délicate attention que l'oubli vient encore une fois réveiller. Au moindre clic, la consigne est transgressée : le programme quitte brutalement. On apprend rapidement, puisque tout fonctionne parfaitement au survol. Dans l'écran d'accueil du CDrom, un point d'interrogation *sur lequel il ne faut surtout pas cliquer* donne accès à une notice en mode *démo*. Le pictogramme d'une flèche de curseur active, entourée d'éclairs est barrée. Elle indique justement de *ne pas cliquer*, des petites séquences vidéo indiquent comment l'interface réagit aux différentes actions : les déplacements horizontaux, verticaux, ou les deux. Quand on oublie la règle, à la différence de *Beat Experience*, aucun écran intermédiaire ne vient confirmer la transgression. Il faut aller chercher dans les notices cette règle restrictive encore une fois constitutive du jeu-*game*, pour accéder au jeu-*play* : découvrir et jouer avec les contrôles subtils des 110 animations génératives programmées, « semi-automatic » nous dit le sous-titre. Des sortes d'abstractions graphiques numériques, parfois sonores, réactives et génératives.

D'autres interruptions, d'autres ruptures de fonctionnement, autonomes, brutales et inattendues se produisent dans des programmes. Dans *The Worst of Connanski*, ce CDrom « non convivial » et « ininteractif », il faut supporter les questionnaires stupides qui suivent des vidéos débiles. La volonté parodique est frappante, mais le ton plutôt potache et cynique. Une douzaine de vidéos simplistes alternent avec ces questionnaires idiots. Pourquoi s'attarder et ne pas quitter sa route devant un travail s'il semble consternant ? Parce qu'il se rachète, un peu, par une sortie de programme inopinée et salutaire. Dans la 7<sup>e</sup> vidéo, l'épisode montre un personnage sans scrupules

---

<sup>22</sup> Explication :  
[http://www.dextro.org/cd/explain\\_eng.html](http://www.dextro.org/cd/explain_eng.html) [09/2006]

pules qui avoue ses idées et comportements xénophobes. C'est du second degré, le personnage raciste est joué par l'artiste. Tout est décalé, pour ironiser le discours démagogique et raciste le plus bas. Si on répond positivement, aux questions : « Oui, je me suis surpris à avoir des idées racistes », alors il insiste, « En êtes vous fier ? ». À la réponse « Oui », la sanction est de quitter le programme sans délai. Ce passage confirme le point de vue critique, faute de quoi il serait inquiétant.

Dans *Rehearsal of Memory*<sup>23</sup>, cette publication produite dans la cadre hospitalier et carcéral de Ashworth, par G. Harwood en Grande Bretagne l'inaction est encore le lieu d'une prise de contrôle du programme. La patience attribuée à la machine est supérieure à l'impatiente et factieuse Marie de L. Courchesne. Il lui faut plus de 10 secondes pour réagir. Le programme est temporisé pour déclencher. Deux minutes exactement après la dernière action, une avalanche de journaux anime l'écran. Ces manchettes à sensation des *tabloids* portent le discours démagogique et sécuritaire que dénonce G. Harwood, cherchant à comprendre le contexte social et les enjeux politiques que ces médias occultent. Ce diaporama de 7 ou 8 titres de journaux identiques défile à grande vitesse, mais les gros titres continuent à être lisibles. Ils sont fait pour être aperçus dans la vitesse et le passage de la ville, sur les stands des journaux. Ici dès que le spectateur agit, il reprend la main et l'interface réapparaît. L'interface unique est composée d'une image géante de trois corps nus, directement scannés par fragments et ré-assemblées dans lesquels l'écran de l'utilisateur découpe une fenêtre mobile. On n'a jamais accès à l'ensemble. Lorsque cette image disparaît pour laisser place brutalement aux images de presse, c'est une rupture visuelle forte, l'effet est puissant. Cette édition a fait l'objet de nombreuses projections, sous forme d'installation, à partir de ce même programme sur CDrom<sup>24</sup>. Les poètes pourraient parler de césure, nous préférons le *break* si on pense ici à la culture d'origine de G. Harwood, mais plus généralement à son usage dans le jazz, où le *break* est une rupture tonale, harmonique, mélodique, parfois


<sup>23</sup> Cf, chapitre 1, p. 62.

<sup>24</sup> Cette animation temporisée a peut-être été destinée initialement au contexte de l'exposition, pour éviter d'avoir une projection immobile, et inciter les spectateurs à s'approcher et à s'engager dans la consultation du programme.

rythmique au cours du morceau.

Ces formes discontinues ont en commun de produire un collage temporel, une jonction brutale entre deux registres. Nous avons relevé ces quelques exemples significatifs : la menace de sortie du programme pour *Portrait N°1*, ou totale dans l'overdose fictive dans le *Beatpad*, le jeu de finesse en douceur de survol conseillé par *Dextro*. La rupture sur le mode interne, le changement de tempo est plus rare dans ces objets d'édition, telle que *Rehearsal* la présente. Ils ont en commun d'être scénarisés, puis écrits et finalement provoqués par la programmation, mais associés à une commande surprenante. Leur singularité est de déclencher une commande habituelle dans un moment, ou sur un objet, dans des conditions du jeu ou du récit, disons *ludo-narratives* inattendues.

## 2/ EXIT-SORTIE, ou + Q

Les titres multimédias permettent en général une sortie balisée. Commande à l'écran : *Exit*, *Sortie*, le confort du jouer est assuré, on a prévu son départ. Mais il est aussi possible de quitter un programme informatique par une commande habituelle au clavier. Avec ses lettres initiales *esc* ou son raccourci *echapp*, pour signifier la commande "escape" ou en français "échapper", la fonction associée à cette touche est le mode le plus conventionnel retenu par les fabricants de logiciels pour mettre un terme à l'usage d'une application. Cette commande est souvent doublée de la même fonction liée à une combinaison de touches associant la lettre Q pour *quit*, quitter.  + Q pour la marque Apple.

### *Générique de fin*

La commande de fin est parfois détournée sans prévenir par les éditeurs. Elle emprunte alors le détour du générique de fin, lequel accompagne l'issue de la consultation et liste les collaborations multiples qui ont permis

sa réalisation. La fonction du générique de clôture est une institution pour l'industrie du cinéma. La pression syndicale et la multiplication des tâches annexes expliquent l'allongement actuel de cette ultime séquence qui clôt parfois le film par d'interminables crédits<sup>25</sup>. Comme on l'a évoqué précédemment, le générique de fin de *Ceremony of Innocence* montre les rouages complexes d'une production multimédia qui présente certaines similitudes avec une production cinématographique<sup>26</sup>. Structuré en séquences et animé par rubriques, on peut y lire une distribution précise des rôles et un partage des fonctions d'animation, de programmation et de tests qui justifient la qualité à pratiquer cette publication. Les fonctions actoriales y sont aussi l'objet de distinctions parfois subtiles : auteur ou réalisateur, concepteur... Avant de quitter, l'éditeur contrôle une dernière fois la situation pour afficher la production.

Pourquoi l'opérateur veut-il quitter ? Il serait bien péremptoire de prétendre y apporter une réponse très générale autre que celle d'un sentiment de lassitude ou d'ennui. L'ennui appartient au lecteur ou au spectateur. Pierre Antoine l'a prévu dans *Engrammes*, cette édition de CDrom faite d'une libre navigation entre plus de 500 images, sans logique très lisible qu'il qualifie pourtant de narrative. « Il n'y a pas de fin, on décide simplement de s'arrêter. » Le visiteur parcourt et organise selon un mode personnel une dérive sensible dans les archives de l'artiste. Il en fixe lui-même la fin.

### *L'ennui*

Dans les consultations de titres numériques, le temps indéfini est abandonné à la patience de l'opérateur. Il lui faut définir son temps, le construire, l'accepter, décider de sa fin. Seul le jeu-play le retient. Cette nouvelle condition conduit à rapprocher l'expérience de ces titres de la pratique de lecture davantage de celle du spectateur de cinéma. Faut-il choisir le film et

---

<sup>25</sup> Avec le record récent de 9 minutes 33, pour le générique du *Seigneur de anneaux*, épisode *Le retour du roi*, la tendance à l'allongement de la liste des crédits depuis quelques décennies semble irrépessible, singulièrement pour les productions à gros budget. Le générique atteint la durée d'un court métrage ! « Knowing when to Say "Cut" to Film Credits », *New York Times*, 25/26 janvier 2004.

<sup>26</sup> Cf. supra p. 386.

le livre, la séance du cinéma et la pratique de la lecture comme repères pour une évocation de l'ennui ? Les comparaisons peuvent faire sens parce que les médias empruntent et déplacent, mélangent nos pratiques de spectateurs et de lecteurs.

Lors de la séance de cinéma, l'expérience temporelle est contrainte, c'est une donnée fortement déterminée par l'usage moyen de durées commerciales. La capacité des bobines de réception et celle des possibilités d'attention se rencontrent pour limiter environ à deux ou parfois trois heures les plus longues séances sans interruption. Contrainte temporelle du contrat. On peut aussi sortir du cinéma en cours de projection, mais cette attitude rare signifie une rupture volontaire de l'expérience. Trop ennuyeuse, trop violente... Elle signe un désaccord. Généralement, l'expérience du film est acceptée par avance. C'est une brèche, un suspens dans l'expérience temporelle ordinaire, dont l'état de vigilance psychologique peut être défini comme intermédiaire entre le rêve et l'état de veille, plus proche à certains égards de la rêverie<sup>27</sup>. Raoul Ruiz se demande :

On nous dit que notre rôle consiste à remplir deux heures de la vie de quelques millions de spectateurs et à nous assurer qu'ils ne s'ennuieront pas. Mais qu'entend-on par ennui<sup>28</sup> ?

Le cinéaste propose une défense raisonnée de l'ennui. Cette réfutation de la distraction à tout pris est la défense d'un goût, celui d'« une haute qualité d'ennui », qu'il attribue à de films de Snow, Ozu, Tarkovsky. Que veut dire R. Ruiz, sinon que la qualité de la perception n'est pas donnée ni définitive, elle peut être interrogée et déplacée. Trouver une qualité à cet ennui c'est le dépasser, par une activité. Le rendre intéressant, est-ce encore de l'ennui ?

S'il y a des qualités à l'ennui, elle seront difficilement accessibles et expérimentées dans les éditions interactives quand la commande *quitter* est prête à être actionnée. L'ennui est à la merci de l'action, celle de la fin décidée volontairement. Excepté par de courtes séquences contraintes, comme

<sup>27</sup> Christian Metz, *Le signifiant imaginaire*, pp. 159-169.

<sup>28</sup> *Poétique du cinéma*, Paris, Dis Voir, 1995, p.12.

celle du train, dans *Mémoires de la déportation*, les 2 minutes 30 infinies... Dans les éditions numériques, quitter volontairement est une issue possible, sa décision appartient à l'utilisateur. Cette liberté est proche de celle du lecteur qui séquence, interrompt, fragmente et même ordonne à sa guise sa lecture. Le contrat du lecteur est moins contraignant que celui du spectateur au cinéma. Son activité est seulement orientée par l'organisation généralement linéaire du volume et le contrat, implicitement narratif.

À cette règle de liberté, un livre comme *Mobile* a représenté une forme exemplaire, sans doute trop radicale même pour être acceptée lors de sa publication en 1962<sup>29</sup>. La première désorientation est celle du livre lui-même : broché à la française, il doit être lu à l'italienne. Autre désorientation, le mélange de typographies capitales et bas de casse, italiques et romaines, alinéas variés, interlignages irréguliers, la page ne présente pas son *miroir*<sup>30</sup> habituel. Sur plus de 500 pages, sa lecture continue n'est pas pensable, elle est même découragée et désamorcée au premier regard. Ce livre susciterait-il de l'ennui<sup>31</sup> ? Sans doute pour la réception du public, par ce qu'il déplace la question de la lecture. La réception critique et négative de ce livre est lisible en filigrane du texte défensif que lui consacre R. Barthes. Il le décrit comme un catalogue motivé de l'Amérique<sup>32</sup>. L'argumentation en faveur de cette expérimentation est proprement structurale. En acceptant la logique des fragments, l'organisation alphabétique des États, l'agencement du livre impose une autre lecture, active. L'arbitraire de l'ordre produit des proximités nouvelles qui demandent une sensibilité. *Mobile* engage une question esthétique pour intégrer ce discontinu du fragment. À la rhétorique classique du « filé<sup>33</sup> », puisque qu'« écrire c'est couler des mots à l'intérieur de cette grande catégorie du continu qui est le récit<sup>34</sup> », s'oppose à une esthétique du discontinu, dont :

---

<sup>29</sup> *Mobile*, Gallimard, 1962.

<sup>30</sup> Hubert Nyssen, *Du texte au livre*, les avatars du sens, *op. cit.*, p. 84. Le texte « apparaît dans un quadrangle, appelé *miroir*, dont les proportions relèvent de l'esthétique. »

<sup>31</sup> C'est la question de Georges Charbonnier à Roland Barthes dans les entretiens de France culture, datés de 1967, inédits. En annexe, p. 551.

<sup>32</sup> « Littérature et discontinu », *Essais critiques*, *op. cit.*, pp. 181-193.

<sup>33</sup> *Idem.*, p. 183.

<sup>34</sup> *Ibidem.*, p. 183.

Le problème esthétique est simplement de savoir comment mobiliser ce discontinu fatal, comment lui donner un souffle, un temps, une histoire<sup>35</sup>.

Quelles hypothèses sont avancées pour dépasser ce manque de récit que la discontinuité littéraire cherche à compenser ? Il s'agit d'une activité, celle d'« essai incessant de contiguïtés<sup>36</sup> ». Cet agencement, c'est un jeu, on l'a déjà cité et repéré, jeu proche du *playing* évidemment. Ses règles opèrent par régulations, elles sont définies par les capacités analytiques et combinatoires, c'est l'intelligence sensible du spectateur qui est en question. Sa capacité de discrimination, et de combinaison. On pourrait se demander pourquoi évoquer *Mobile* dans cette dernière question sur l'ennui ? Si le terme exact d'ennui, n'est pas dans cet article, son écho est direct dans un texte plus tardif du même auteur, selon une autre formation :

S'ennuyer, veut dire qu'on ne peut pas produire le texte, le jouer, le défaire, le *faire partir*<sup>37</sup>.

Comment répondre à ce vœux d'une perspective plus complexe, ou plus riche autrement que par la critique ? L'écriture qui témoigne de la réflexion et d'une expérience individuelle pour être donnée ? Dans ce projet d'analyse de titres interactifs, on voudrait participer à cette culture critique pour déplacer, limiter, les premières occasions de quitter, qui traduisent le sentiment de l'ennui. Ce sentiment n'est pas une propriété extérieure, mais elle traduit un défaut, un manque de perception.

La notion d'ennui est récente, nous dit Lars Fr. H. Svenden, dans sa *Petite philosophie de l'ennui* :

Il est troublant de constater que l'enfance et l'ennui sont apparus en gros à la même époque, (...) L'enfance n'a pas toujours existé. Elle n'a comme l'a montré Philippe Ariès, guère plus de trois cents ans<sup>38</sup>.

Une même perception de l'homme relie ces notions : enfance, jeu et ennui. Une conscience réflexive, de ses activités, pour finir de lui-même,

---

<sup>35</sup> *Idem.*, p. 192.

<sup>36</sup> *Ibidem.*, P. 193

<sup>37</sup> « De l'œuvre au texte », 1971, *Le bruissement de la langue*, Essais critiques IV, Paris, Seuil, 1984.

<sup>38</sup> 1999, Paris, Fayard, trad. Hélène Hervieu en 2003, p.214.



lorsqu'il cesse de *se* raconter. Et pour rapprocher encore l'apparition de cette notion de celle de jeu, sur un plan philosophie, on se souvient que le XVIII<sup>e</sup> est le siècle du jeu. Comme le propose C. Duflo : «...l'étude du jeu est l'exact revers d'une phénoménologie de l'ennui<sup>39</sup>. » Il n'est donc pas surprenant que la fin du jeu coïncide avec la fin de l'expérience. En cherchant à conserver et vérifier la pertinence de notre dualité du jeu, il y aurait deux fins de natures différentes. La fin du jeu-*game*, logique du contrat et la fin du jeu-*play* dont l'ennui serait responsable.

### ¶ Subir ou anticiper la fin

Depuis le chapitre précédent, les questions de la clôture, et de la conclusion traversent les éditions que l'on a critiqué. Localisée dans le récit comme la fin de l'histoire, comme son terme, elle n'a pas été problématique dans les premiers titres considérés. Les actions se déroulent depuis une origine vers une issue. Traditionnellement, dans la narration, il y a un début et une fin. Seuls les rythmes de découvertes étaient l'objet de variations temporelles. Par contre, dans le jeu la question de la fin doit être posée différemment. On l'a vu pour *Portrait N°1*, tout comme *Flirt 1.0* auparavant, le programme impose sa règle. Arbitraire peut-être, ou motivée, plus sûrement, dans la pièce de Luc Courchesne, elle entraîne une construction intentionnelle et psychologique. La rupture ressemble à une décision.

Parmi les autres ruptures notées, les fins brutales, thématiques comme celles de *The Beat Expérience* sont-elles des avertissements salutaires, ou une volonté didactique et préventive ? Le choc n'est pas négligeable la première fois, il marque l'utilisateur et ne doit pas être minoré. Thématique encore, les semi-ruptures de montage de *Rehearsal of Memory* ? Elle annoncent qu'une rupture peut arriver. Nous avons employé les termes sanctions, menaces, sans doute l'imminence de ces interruptions sont elles vécues sur le mode d'un petit traumatisme. En tout cas elles résultent d'une perte de contrôle, et révèlent une faille dans la perception du temps.

---

<sup>39</sup> Colas Duflo, *Jouer et Philosopher, op. cit.*, p. 213.

*À elle seule, la notion de régulation ne suffit pas à expliquer l'émergence de la pensée cybernétique, il faut de plus la situer à l'issue de la période stratégique de la seconde guerre mondiale et, singulièrement, dans son aspect balistique et cryptologique. Paradoxalement, l'anticipation spatiale des trajectoires, les calculs possibles d'interception de missiles d'une part, le codage et la protection des ordres et informations militaires secrètes d'autre part sont à l'origine des nouvelles conceptions humanistes qui vont animer les réflexions de l'après-guerre, aux États-Unis, lors des conférences de la Fondation Macy<sup>1</sup>. Reconvertie pendant la guerre froide et caution à la rigueur scientifique, la formalisation mathématique allait alimenter ces débats sur les plans aussi variés que la sociologie, l'ethnologie ou l'éducation pour se cristalliser dans la cybernétique qui allait déboucher sur ce que l'on nomme aujourd'hui les sciences cognitives<sup>2</sup>. À partir de la pratique connue et mise en œuvre couramment en mécanique du principe de régulation, les notions de rétroaction, ou feed-back et celle de système allaient y occuper une place centrale avant que la réalisa-*

<sup>1</sup> Pour une approche historique très détaillée, menée à partir des comptes rendus de ces conférences, voir Jean-Pierre Dupuy, *Aux origines des sciences cognitives*, Paris, La découverte, 1999 à qui est dû une large part de ce développement. Pour une lecture plus récente de ces enjeux militaires, voir *L'empire cybernétique*, Cécile Lafontaine, Paris, Seuil, 2004, pp.21-58.

<sup>2</sup> C'est la thèse principale de Jean-Pierre Dupuy, p. 138.

tion dans les machines automatiques n'ouvre notre actuelle ère informatique, par la simulation.

Adoptée pour assurer une modération autonome des machines à vapeur, le régulateur mécanique à effet centrifuge de Watt utilisait déjà l'effet de rétroaction, en ajoutant un niveau d'information au niveau énergétique premier de la machine motrice. Cette solution simple et limitée à un système assurant le couplage et l'asservissement entrée/sortie par le maintien entre deux niveaux critiques inaugure la préhistoire empirique de la cybernétique. La description et la modélisation en fonctions mathématiques à partir de ces phénomènes observés, l'abstraction de ces boucles de feed-back appliquée à des systèmes abstraits en permet la définition théorique et transposable à d'autres champs du savoir.

La première cybernétique

Dans le cadre de la fondation Macy, une dizaine de rencontres déterminantes pour la réflexion sur le fonctionnement de l'esprit réunit à New-York, de 1946 à 1953 des chercheurs d'horizons variés : mathématiques appliquées, physiologistes, ingénieurs, économistes<sup>3</sup>... Si les préoccupations tactiques ont alors disparues pour laisser place à des extrapolations pacifiques, elles restent marquées de cet arrière plan militaire et stratégique.

Ce lieu est celui de la rencontre des théoriciens qui allaient fonder la première cybernétique au rang desquels figure Norbert Wiener<sup>4</sup>. On pourrait distinguer une double orientation dans ces recherches de formalisations mathématiques du vivant. Celle qui concerne les signaux débouche sur des questions de communication et celle qui concerne les positions rend compte des comportements. Cette orientation dépend du niveau auquel on fixe l'observation, de la cellule aux organes ou aux êtres. À cet égard, la rencontre de Wiener avec Arturo Rosenblueth qui assistait à l'enseignement du médecin-physiologiste Walter Bradford Cannon fut déterminante. Ce dernier avait formalisé un modèle de régulation automatique des êtres vivants connu sous le nom d'homéostasie qui reste aujourd'hui un terme générique pour décrire des systèmes à stabilité auto-controlée, bien qu'on lui préfère parfois le terme d'homéodynamisme pour marquer l'importance des états transitoires plutôt que ceux d'état initial ou fi-

---

<sup>3</sup> *Idem.* pp. 7-14.

<sup>4</sup> *Ibid.* p. 36-37.

nal visés<sup>5</sup>.

*Les êtres vivants supérieurs constituent un système ouvert présentant de nombreuses relations avec l'environnement. Les modifications de l'environnement déclenchent des réactions dans le système ou l'affectent directement, aboutissant à des perturbations internes du système. De telles perturbations sont normalement maintenues dans des limites étroites parce que des ajustements automatiques, à l'intérieur du système, entrent en action et que de cette façon sont évitées des oscillations amples, les conditions internes étant maintenues à peu près constantes [...] Les réactions physiologiques coordonnées qui maintiennent la plupart des équilibres dynamiques du corps sont si complexes et si particulières aux organismes vivants qu'il a été suggéré qu'une désignation particulière soit employée pour ces réactions : celle d'homéostasie<sup>6</sup>.*

Des perspectives scientifiques aux comparaisons littéraires

*On sait la dette considérable que le structuralisme doit à la notion de système, et celles afférentes de régulations complexes et de transformations appliquées dans le champ social. Il n'est qu'à noter les références de Claude Lévi-Strauss dans la fameuse « Introduction à l'œuvre de Marcel Mauss » qui présente l'ouvrage Sociologie et anthropologie.<sup>7</sup> Dans les premières pages, il cite le physiologiste américain Cannon, et date précisément la première description de ces « troubles nommés par lui homéostatiques » lors de la première guerre mondiale, bien avant que le concept ne soit transposé dans le champ social en 1942<sup>8</sup>. Il poursuit ensuite à décrire le projet suivant grâce à Wiener et Claude E. Shannon, ingénieur et spécialiste de la théorie du signal, dans cette direction : « l'anthropologie sociale peut ainsi espérer bénéficier des immenses perspectives ouvertes à la linguistique elle-même, par l'application du raisonnement mathématique à l'étude des phénomènes de communication<sup>9</sup>. »*

*Les limites de cette perspective enthousiaste sont atteintes par chaque niveau précis auquel elles trouvent leur pertinence. Si les formalisations se révèlent intéressantes à une échelle donnée pour étudier certains phénomènes isolés, l'extrapolation d'un sous-ensemble à celui qui l'englobe est source d'une approximation qui risque de rendre le modèle insuffisant à l'échelle supérieure. Dans le social, la formalisation bute contre la complexité. Aussi, dé-*

<sup>5</sup> Antonio R. Damasio, *Spinoza avait raison*, Paris, Odile Jacob, 2003, p. 34, note p. 296.

<sup>6</sup> *The Wisdom of the Body*, 1932, cité par Jack Baillet, article « homéostasie », Universalis 6.0, 2000.

<sup>7</sup> Paris, Presses Universitaires de France, 1950, réédition 1999, pp. IX-LII.

<sup>8</sup> *Idem.* p. X.

<sup>9</sup> *Idem.* p. XXXVII.

plaçant les espoirs de Lévi-Strauss, les comparaisons fréquentes entre le modèle cybernétique et la littérature, en particulier dans la période structuraliste des Essais critiques<sup>10</sup> chez Roland Barthes, sont-elles délibérément plus métaphoriques qu'opératoires.

À propos du théâtre de Brecht, par exemple, on note en 1964 cette définition affirmative qui sera à peine nuancée dix ans plus tard : « Qu'est ce que le théâtre ? Une machine cybernétique<sup>11</sup>. » La comparaison évolue en 1975, dans Roland Barthes par Roland Barthes, le fragment intitulé La scène, la violence de la « scène » conjugale est commentée en ces termes critiques : « ... elle est une violence essentielle, une violence qui jouit de s'entretenir : terrible et ridicule, à la manière d'un homéostat de science-fiction. ( En passant au théâtre, la scène s'y domestique... )<sup>12</sup> ». Dans les Nouveaux essais critiques<sup>13</sup>, l'évocation de la cybernétique concerne plutôt la méthode, l'analyse structurale elle-même qui prend pour objet d'étude l'île mystérieuse de Jules Verne. Dans ce texte au ton didactique, adresse aux étudiants-apprentis structuralistes, le conseil est le suivant : « ... établir d'abord les deux ensembles limites, initial et terminal, puis explorer par quelles voies, à travers quelles transformations, quelles mobilisations le second rejoint le premier ou s'en différencie : il faut en somme définir le passage d'un équilibre à un autre, traverser la "boîte noire"<sup>14</sup> ». Quand on connaît l'importance des modèles de sélection et de combinaison (le couple paradigme/syntaxe), c'est l'activité structuraliste elle-même mise au service de l'analyse des récits et des mythes, qui est évoquée dans cette « conscience syntagmatique qui permet vraiment de concevoir les "programmes" cybernétiques, tout comme elle a permis à Propp et à Lévi-Strauss de reconstruire les "séries" mythiques<sup>15</sup> ». Preuve de la richesse de la comparaison, c'est aussi bien toute la littérature qui est assimilée au système de formalisation logique dans « Écrivains et écrivains », mais la référence est plus précise : « ... le matériau devenant en quelque sorte sa propre fin, la littérature est au fond une activité tautologique, comme celle de ces machines cy-

---

<sup>10</sup> Paris, Seuil, 1964.

<sup>11</sup> *Idem.* p. 267.

<sup>12</sup> Paris, Seuil, 1975, p 162.

<sup>13</sup> Précédé par *Le degré zéro de l'écriture*, dans la collection Points, Paris, Seuil, 1953, 1972.

<sup>14</sup> « Par où commencer », *idem.* p. 146-147.

<sup>15</sup> *Essais critiques*, op. cit. p. 218.

bernétiques construites pour elles-mêmes (l'homéostat d'Ashby)<sup>16</sup>...» La même référence très précise revient également dans la critique du *Kafka* de Marthe Robert, pour s'appliquer directement au texte critique produit par l'écriture : « L'écrivain est comme un artisan qui fabriquerait un objet compliqué sans savoir selon quel modèle ni à quel usage, analogue à l'homéostat d'Ashby<sup>17</sup>. »

L'insistance et la récurrence du modèle importe plus que la polyvalence de ses diverses comparaisons qui vont de la méthode structurale à l'écrit critique littéraire en passant par le théâtre ou la dispute ... Pourquoi chez Barthes cette machine-ci s'est-elle imposée avec tant d'importance, comme un modèle aussi insistant ?

La seconde cybernétique

Il faut sans doute revenir aux conférences Macy pour trouver des éléments de réponse à cette interrogation. La neuvième et pénultième conférence se tient pour la dernière fois à New-York en 1953, les 20 et 21 mars. À l'issue de ses interventions, suivant les termes de Jean-Pierre Dupuy, « Ross Ashby laissa les paléo-cyberneticiens abasourdis et désarmés<sup>18</sup>. » Il aura fallu la présentation de l'homéostat, cet appareil électromécanique comportant quatre unités identiques interconnectées : la machine réagissant à une sollicitation extérieure qui perturbe l'équilibre initial par une série d'ajustements imprévisibles avant d'atteindre un nouvel équilibre. Si elle ne faisait pourtant que rendre visible le concept d'homéostasie avancé par Cannon dans le champ de la biologie, le choc provoqué par la démonstration surprenante de Ashby institue une coupure dans les recherches qui vont suivre, au point de marquer cette inflexion d'une différence irréductible entre première et seconde cybernétique<sup>19</sup>. La place du hasard, le caractère non répétable des séries successives de ces expériences de stabilisations laisse penser que la machine est douée d'une sorte de comportement autonome et qu'elle serait capable d'apprentissage... Heinz von Foerster, rédacteur des actes des conférences note dans les comptes-rendus de la journée : « l'information peut être considérée comme de l'ordre arraché au désordre. » La mise en scène de l'automate d'Ashby trouvait

---

<sup>16</sup> *Idem.* p. 154.

<sup>17</sup> « La réponse de Kafka », *idem.* p. 144.

<sup>18</sup> *Aux origines des sciences cognitives, op. cit.* p. 169.

<sup>19</sup> *Idem.* pp. 162-169.

là sa nouveauté radicale par le bouclage multiple de quatre systèmes.<sup>20</sup> Par la simulation, elle semblait accomplir une part décisive du programme de la cybernétique, comprendre l'esprit rationnellement.

Au-delà de l'expérience de ce robot à aimants aux réactions inattendues, les sciences cognitives ont encore aujourd'hui une dette considérable envers ce concept d'homéostasie. Dans son ouvrage récent, Antonio Damasio propose une stratification des différents niveaux d'homéostasie, des plus élémentaires, ceux qui viennent de l'histoire biologique de la notion, aux plus élaborés. En plaçant au sommet d'un arbre de plus en plus complexe les émotions, il affirme qu'elles répondent encore à « conjurer les dangers de la vie ». Ainsi, la notion initialement définie pour la biologie a-t-elle traversé et infléchi le cours de la cybernétique avec ses machines mécaniques d'où sortira aussi l'ordinateur pour retourner à la machinerie complexe du vivant et dans l'ordre des sentiments, ses régulations les plus élevées. Ce détour justifiant à nos yeux de qualifier cette évolution épisodique de la notion de « traversée homéodynamique ».

Peu de temps après avoir défini ce concept clé, Cannon en proposait les limites avec un autre concept qui aura une postérité moins technique, celui de stress en décrivant le rôle positif de l'adrénaline dans le retour à l'état d'équilibre suivant une forte perturbation<sup>21</sup>. Que son application soit orientée à l'époque vers la gestion de la tension nerveuse des pilotes de chasse nous rappelle encore le contexte historique. Mais, depuis, on a proposé de distinguer plusieurs sortes de stress. « Tous les stimuli qui dérangent l'homéostasie ne sont pas nécessairement mauvais, certains peuvent même être très agréables : les jeux par exemple<sup>22</sup> ». Partageant ce point de vue, Louis-Jean Calvet dans son livre consacré aux différents jeux organisés dans la société extrapole la fonction individuelle vers la fonction collective : « L'être humain n'est-il pas un ho-

<sup>20</sup> Alice Elridge, à l'Université de Sussex a proposé une étude de simulation numérique de l'homéostat. La multiplication virtuelle de modules montre une réduction sensible des positions de stabilité.

<http://www.cogs.susx.ac.uk/users/alicee/downloads.html>. Une autre simulation sous forme d'ElectroEncéphaloGrammes (EEG) permet d'expérimenter ce type de robot sur

<http://www.hrat.btinternet.co.uk/homeostat.html>, enfin issus de la donation des descendants de Ashby des documents inédits sont accessibles en ligne :

<http://www.zone88.plus.com/index.html>.

<sup>21</sup> *Stresses an Satin*, 1935, cité par Robert Dantzer, article « Stress », Universalis 6.0, 2000.

<sup>22</sup> *Idem*.

méostat, un appareil qui, sur la base d'un équilibre programmé, règle son comportement pour se maintenir dans cet équilibre ? Le jeu d'enfant nous pousse vers cet analyse. (...) Si le jeu est un comportement homéostatique, il est à la fois régulation de l'individu et de la société<sup>23</sup>.»

*Différence de niveau, différence de portée, mais le jeu opère comme une perturbation acceptable, susceptible de solliciter la mémoire et les processus d'apprentissages, sur fond de systèmes homéodynamiques.*

---

<sup>23</sup> Louis-Jean Calvet, *Les jeux de la société*, Paris, Pavot, 1978, pp. 38-39.



Au moment de porter un regard rétrospectif sur ce travail achevé, nous en mesurons les acquis mais aussi les points faibles, les attentes encore en suspens et paradoxalement les inachèvements. Pour commencer par les points qui paraissent solides, l'articulation entre jeu et récit a montré sa productivité lorsque les termes se sont complexifiés. C'est le pluriel dont nous voulons faire en clôture l'*éloge*.

Après la recherche de repères théoriques sur ces deux notions, nous avons établi la synthèse en trois points :

Entre jeu et récit, les similitudes paraissent évidentes : ils concernent tous les deux les actions humaines et présentent des affinités structurelles. La logique de l'action décrit les comportements en dehors de leur situation temporelle : passés ou à venir. Elle représente l'alternative des choix. La stratégie ou intelligence de l'action est toujours une façon de juger de la meilleure position : du joueur ou de l'actant. Cette propriété de jugement concerne aussi les actes les plus quotidiens lorsqu'il faut agir et prendre des décisions. Agir ou non agir, l'immobilisme étant à mettre au compte général des actions par défaut. La logique des actions décrit les enchaînements narratifs et peut rétrospectivement, dans un *texte*, expliquer les décisions les

moins rationnelles. Cette structure s'applique aussi au jeu, mais uniquement comme prospective, dans la perspective du gain. Meilleure tactique, meilleur moment. Le jeu est tendu par l'optimisation.

Cette apparente identité structurelle cache une irréductibilité temporelle indépassable. C'est toute la différence entre la vie et sa représentation, l'action engagée et l'action racontée. Si ces figures doivent cohabiter, laissons leur le temps comme horizon. C'est l'enjeu de la thèse.

Par ailleurs, du jeu au récit, il convient de noter la réversibilité. Ils s'échangent et dynamisent la littérature sur le plan thématique et méthodologique. Les joueurs peuplent les romans. L'Oulipo utilise les risques de la production réglée pour motiver son écriture. Ces textes génératifs précèdent l'ordinateur. La propriété de convertibilité rencontre aussi une analogie dans les termes de l'attention esthétique, qui vise sa propre reconduction dans la conscience de celui qui s'y livre. Nous nous étions donné comme point de repère initial ces variations de l'attention et de l'action produites par l'alternance du jeu et du récit. C'était la première hypothèse d'un entre-deux dynamique, il sera utilisé dans les cinq premiers titres étudiés. Agir, écouter, lire, construire le récit... Ces variations de postures intentionnelles, rencontrent la question artistique par l'immersion fictionnelle :

La variabilité des modalités de la posture d'immersion est un des facteurs les plus importants de la richesse cognitive des fictions artistiques<sup>1</sup>

Richesse que l'on a découvert dans les premiers titres choisis. Elle est aussi un critère de plaisir et une preuve de complexité possible qui est une qualité dans la conduite esthétique adoptée.

#### *Jeu et récits : concepts-clés*

Une approche plus théorique des concepts de jeu et de récit s'est révélée utile pour donner à l'étude critique un cadre moins subjectif et plus complexe. La réflexion sur le jeu par la philosophie du jeu fut l'objet de cette première partie théorique. Elle a présenté une forme de réhabilitation depuis

---

<sup>1</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction?*, *op. cit.*, p 258.

l'Antiquité, culminant avec E. Kant et F. Schiller. L'anthropologie du jeu et la sociologie ont nourri aussi cette réflexion des liens étroits entre jeu et vitalité, lutte et hasard. Que la structure induise un jeu pour être dynamique, ce sera la leçon du structuralisme. La définition proposée par Colas Duflo pour définir le jeu par ses *légalibertés*, règles et libertés indissociables a été adoptée. Elle donne un cadre économique et élégant à la question facilement foisonnante du jeu. Cette retenue condensée donne à cette étude philosophique rigoureuse tout son poids<sup>2</sup>. La place que Hans-Georg Gadamer accorde au spectateur du jeu a semblé déterminante. Elle surprend même. Alors que celui qui agit (acteur, actant, agissant, joueur, opérateur, machiniste...) focalise généralement l'attention. La proximité avec l'art ne cesse d'être relevée. Les arts plastiques mais aussi le champ littéraire ont accordé une place déterminante au jeu. La lecture, de différentes manières engage des formes de jeu. Mais pour nous, l'apport décisif est revenu à la psychanalyse. Moins que les observations de Freud, la distinction classique de D.W. Winnicott entre les formes de *game* et le *playing* a été adaptée selon la nature des règles du jeu. Constitutives, elles créent le jeu-*game*, régulatrices elles qualifient le jeu-*play*. Lorsque la distinction a semblé importante, nous nous sommes donnés comme principe de conserver ces semi-anglicismes au fil du texte. Jeu-*game*, jeu-*play*. Si nous pensons qu'elles conservent toute leur portée heuristique, l'emprunt de ces catégories se révèle à l'usage assez encombrant. Il faut reconnaître que parfois nous hésitons sur la hiérarchie, tant les genres et les niveaux du jeu, *game* et *play* sont mêlés. Il faut maintenant y voir un emploi temporaire, qui restera toujours disponible en cas de besoin. C'est à l'esprit de *bricolage*, si précieux que nous verrons leur intérêt. S'en servir parfois, savoir aussi les abandonner.

L'étude sur la question du récit s'est ouverte par une critique des promesses d'un possible *art du récit* à venir, formulé parfois naïvement par des éditeurs de jeux. Nous avons poursuivi par une recherche de définition qui

---

<sup>2</sup> Nous devons renouveler la dette que nous avons à l'égard de cet ouvrage qui déplace salutairement et sans ménagements certaines lourdeurs ou évidences des *classiques* incontournables tels que J. Huizinga et R. Caillois.

rencontra rapidement la notion de récit minimal dans la littérature de la narratologie : action humaine, transformation d'un équilibre. Mais la question d'une dynamique du récit amènera à la propriété irréversible du temps et à celle d'intrigue. Déplaçant le récit du cadre verbal, l'examen d'une discussion polémique entre Jean-Marie Schaeffer et Thierry Groensteen à propos du récit en images a fait émerger la notion de *racontable*. Prolongeant cette opposition résolue, nous avons retenue une définition plus abstraite encore, celle de Centre de Gravité Narrative proposé par Daniel Dennett. Lieu où se manifestent les formes réflexives du récit : *se raconter à soi-même*. Cette propriété fondamentale de la conscience a été mise en rapport avec la définition d'un *homo narrans*, proposée par Bernard Victorri, attribuant à la narration un rôle fondamental dans l'acquisition du langage.

Le plaisir classique de la symétrie s'est trouvé comblé après l'incontournable ouvrage *Homo ludens* de J. Huizinga. Nous avons une figure à lui opposer dans cette dualité où la symétrie et la tension, l'identique et l'irréductible se répondent : jeu et récit, raconté/joué, jouable/racontable. *Homo ludens, Homo narrans...*

#### *Rappeler la thèse*

Notre projet a croisé aussi l'actualité éditoriale anglo-américaine, très active depuis quelques années sur ces questions de la narration et du jeu. Si l'opportunité avait été saisie plus en amont, notre définition du récit se serait probablement déplacée plus nettement vers des descriptions et non des définitions conformément à la proposition de M.L. Ryan. À partir de l'article *Narrative*, ( Récit ), du dictionnaire *Routledge Encyclopedia of Narrative*, publié en 2004, est disponible sur son site personnel<sup>3</sup>. Annoté, partiellement traduit puis finalement adressé à l'auteur pour lui demander le droit de citation complète en annexe de ma thèse, elle a accepté une relecture<sup>4</sup>. Pour revenir sur la question de l'alternative proposée, elle propose de :

<sup>3</sup> <http://lamar.colostate.edu/~pwryan/narrentry.htm> [09/2006]

<sup>4</sup> Aussi cette version corrigée a-t-elle une garantie auctoriale.

...considérer le récit comme un ensemble flou défini par un noyau de propriétés rigoureuses, mais qui présente plusieurs degrés d'adhésion, selon les caractères affichés par le candidat<sup>5</sup>.

L'actualité éditoriale mentionnée concerne aussi son livre *Narrative as Virtual Reality*<sup>6</sup> et l'ouvrage collectif qu'elle a dirigé : *Narrative across Media*<sup>7</sup>. Repéré pour le premier et publié pour le second assez tard dans notre étude, nous les avons consultés, mais leur lecture initiale et complète aurait probablement infléchi et nourri certains points de vue exposés dans notre thèse. De cet autre ouvrage récent, *First Person*<sup>8</sup>, qui prend le jeu vidéo comme univers de référence, certains articles présentent une proximité théorique avec notre thèse assez surprenante. Comme celui de Eric Zimmerman, « Narrative, Interactivity, Play and Games : Four Naughty Concepts in Need of Discipline<sup>9</sup> ». Trouvé dans le même ouvrage, nous avons saisi l'occasion de compléter un graphe incomplet pour classer les objets d'édition de notre corpus. Ouvrant le plaisir du jeu, *game-play* à une gradation continue dont le jeu-*game* et le jeu-*play* sont les deux pôles, une possibilité de ménager les liens avec la narration s'est dégagée. Du jeu, devenu pluriel, les formes plurielles aux récits ont été insérées : récit potentiel et verbal.

Le double parcours théorique a mis le jeu et le récit au pluriel. Les faces constitutives et régulatrices du jeu et les formes racontables ou verbales de la narration confirment l'opposition temporelle observée, mais elle permet aussi d'en ménager des relations. Les affinités entre jeu et récit sont structurelles, mais la tension irréductible est temporelle. Aussi les formes d'agencement communes sont-elles le plus souvent successives. Ces formes ont été repérées dans de nombreuses éditions numériques. À partir des analyses des postures d'immersion, décrites par J.-M. Schaeffer, on accepte que la reconduction de l'activité de perception est la condition esthétique de cette conduite cognitive. On peut rappeler alors la thèse: *dans les éditions*

---

<sup>5</sup> Cf. annexes, p. 519.

<sup>6</sup> *Op. cit.*

<sup>7</sup> *Op. cit.*

<sup>8</sup> *Op. cit.*

<sup>9</sup> *Op. cit.*, p. 154.

*numériques, les conditions de la conduite esthétique sont définies par un régime d'alternance entre des modes de jeu et des régimes narratifs. La qualité de cette articulation détermine la qualité de l'expérience esthétique.*

Le cadre théorique maintenant défini par la thèse n'est pas une grille qualitative qu'il faut appliquer pour produire un jugement fiable et objectif issu de l'expérience des éditions numériques. Il n'est pas certain qu'elle soit utilisable et praticable, même si nous pouvons le souhaiter. Notre intention est bien d'avancer les principes qui sous-tendent nos analyses critiques. Ils sont évidemment subjectifs et discutables. Réfutables sans doute, mais nous avons tenté d'en préciser les fondements avec précision.

Fondée sur une intuition, l'hypothèse initiale a guidé notre projet critique : utiliser les notions de jeu et de récit pour questionner l'expérience esthétique de publications numériques *off-line*. Nous pensons avoir apporté des éléments pour soutenir cette première affirmation rapide, exposée en introduction à propos de la relation que l'on entretient avec les CDroms : *Son esthétique tient à ce lieu : comprendre et agir.*

Enfin, si nous devons aussi évoquer non seulement les acquis mais les manques dans notre recherche, il faut évoquer en particulier les titres et les questions qui ont comptées et dont la critique n'a pas trouvé le lieu ni le temps.

Le premier film sur le web, *Waxweb*, souvent cité mais que nous avons exploré tardivement. Les formes de l'autobiographie, de George Legrady avec ses archives anecdotiques de la guerre froide, et Pedro Meyer, qui photographie pour se souvenir. De Graham Harwood, et ses réminiscences à se souvenir de l'hôpital Ashworth. Il aurait fallu exposer l'intérêt évident des graphes dynamiques mis au point par J.-L.Boissier et de ses travaux d'artistes. Dans *Moments de Jean-Jaques Rousseau*, ils nous avaient saisis, dans *La relation comme forme*, ils sont encore plus complexes. Il est surtout présent ici comme un acteur déterminant des actions pour le numérique et l'art en France.

Le jeu vidéo a été tenu à distance des objets d'édition. Nous lui avons préféré le champ éditorial d'auteur. Cette option tient à une culture et à un goût. Mais à la frange, nous regrettons de ne pas avoir étudié les étranges éditions des Residents, *Freak Show* et *Bad day on the Midway* ou *Myst* qui sont à leur manière, nous en sommes convaincus maintenant des CDroms d'auteurs.

Mais la question qui reste à explorer est sans doute celle d'une particularité des publications numériques *off-line* liées à la musique et au son.

Nous nous interrogeons pour savoir si les éditions numériques de CDroms musicaux n'échappent pas à cette construction antagoniste mais dynamique des relances et déplacements entre jeux et récits. Sans doute en partie, car ils ouvrent un autre rapport au temps. La vitalité initiale à produire des titres de CDroms pour l'étude, la manipulation l'appréhension du son est notable. Le primitif *XPlora 1*, *Schiftcontrol*, *Rewind*, *Musicographies*, La musique électroacoustique pour citer les principaux... Et les premiers de la collection CD Companion, les Symphonie N° 9, celle de Beethoven et de Dvojak. Tous ceux qui figurent parmi les nombreux titres liés à la musique et au son dans notre collection. Le jeu y est omniprésent, le récit, presque absent. C'est une nouvelle confirmation d'un équilibre et d'une tension récurrente dans nos attentes, entre nos constructions narratives et nos activités ludiques.

Quels sont les perspectives offertes à ce travail ?

Nous avons souscrit au souhait de J. Starobinski, pour qui tout projet critique devrait tendre à devenir un bien partagé par une communauté. Même si celle-ci reste encore très largement à créer dans le domaine de l'édition *off-line*, il faut renouveler le souhait qu'il soit entendu pour que des lieux, des supports relayaient ces questions et fassent émerger des opinions. Que ce qui devient déjà une histoire de l'édition numérique soit accessible le plus largement possible. Sur le plan technique, on peut rêver d'une émulation *Hy-*

*perCard* sur OS X et sur Windows XP par exemple...! pour regarder les anciens titres édités sur ce support.

L'histoire de Voyager Company, l'éditeur américain, serait en elle-même un objet d'étude à envisager dans le futur.

Pour terminer, nous proposons au lecteur un jeu, puisque nous prenons aussi un rendez-vous. Voici une *pseudo-charade*:

Mon premier est un concept célèbre, emprunté à l'anthropologie et justement souvent ré-utilisé, au moins par G. Genette, R. Barthes et J. Derrida.

Mon second aurait pu se trouver entre les mots « Changement » et « Chaos », p. 138 du *Vocabulaire technique et critique de la philosophie* de A. Lalande, si c'était un concept philosophique.

Mon troisième est un des deux concepts-clés utilisé dans cette étude.

Mon tout est un argumentaire de soutenance.



## Index des planches

	N°	pages
Chapitre 1		
1 <i>Portrait N° 1</i> , Luc Courchesne, installation, 1990	1	46
1 <i>Artifices 3</i> , La bibliothèque, St Denis, 1994	2	47
1 <i>Antoni Muntadas: Media, Architecture, Installations</i> , Anarchive 1, 1999	3	65
1 Catalogue Voyager Company, 1996	4	77
1 Collection <i>Artintact</i> , ZKM, 1994-1998 & 2002	5	95
1 <i>Hardware, Software, Artware</i> , ZKM, Jeffrey Shaw & Annika Blunck, 1997	6	100
1 Collection <i>electric art</i> , 1997-1999	7	104
Chapitre 2		
6 <i>The Complete Maus</i> , Art Spiegelman, 1994		
- interviewing Vladek	8	163
- Richieu	9	166
- orchestre dans les camps ?	10	166
- defining the page 145 /1	11a	171
- defining the page 145 /2	11b	171
- crayonnés	12	171
2 <i>Beyond</i> , Zoe Beloff, 1996/97	13	182
- génériques de début & de fin	14	187
4 <i>Outline</i> , Peter Downsbrough, 1998		
- fenêtres	15	190
- « read-me »	16	191
- curseurs	17	193
- plan 3D + calque	18	193
1 <i>Infinite CD for Unlimited Music</i> , Vincent Epplay et Antoine Schmitt, 1999.	19	204
Chapitre 3		
1 <i>Pierrot le fou</i> , Jean-Luc Godard, 1965	20	291
1 <i>From Game Story to Cyberdrama</i> , J.H. Murray, 2004	21	313
1 <i>Grappe game/story-</i> racontable/raconté	22	315
Chapitre 4		
1 <i>PrayStation</i> , Joshua Davis, 2001	23	324

## Index des noms propres

- Aarseth, J. 136, 139n, 392, 394, 414.  
Abensour, A., 107.  
Abu-Jamal, M., 336.  
Allen, W., 155.  
Anderson, L., 64, 66, 78, 79, 86, 88, 128, 319, 357.  
Antoine, P., 364.  
Anzieu, D, 335n.  
Aristote, 88n, 114, 229, 255, 276, 281n, 282, 284, 436n.  
Ashby, R, 28, 412, 463.  
Atkinson, B., 320.  
Ayckbourn, A., 304n.  
Bachand, D., 136n.  
Balpe, J.-P., 16, 385, 407, 410, 412, 414, 430, 405n.  
Balzac, H., 136, 282.  
Bantock, N., 223, 385, 391.  
Barker, R., 433.  
Barrière, J.-B., 440n.  
Barthes, R., 136-138, 145-150, 218, 256, 258-260, 280-283, 285, 286, 295, 417n, 456, 462.  
Bastien, P., 69, 77, 356.  
Baudelaire, C., 211, 353n, 406.  
Beatles (The), 78.  
Beckett, S. 146.  
Beethoven, L. von, 319, 336.  
Beloff, Z. 15, 22, 54, 111, 112, 181, 182, 188, 208, 210, 212, 354, 363, 368-370.  
Bellour, R., 17, 18, 65, 112, 331n.  
Benayoun, M., 45.  
Benjamin, W., 104, 120, 211, 432.  
Bentham, J., 433.  
Benveniste, E. 3, 242-245, 248, 252, 402, 403.  
Berlioz, H, 348, 349  
Besson, C., 192n, 198.  
Besson, D, 349.  
Biggs, S., 54, 55, 56, 68, 103, 104,  
Bilous, S., 82n.  
Blair, D., 56, 68.  
Blake, W., 354.  
Blase, C., 97.  
Blunk, A., 38n.  
Boissier., J.L., 15, 44, 69n, 70, 88, 89, 117n, 133, 135, 143, 208, 214, 270, 276, 471.  
Bogard, H., 421.  
Bold, R. 131.  
Bombagioni, A., 212.  
Bootz, P., 405n.  
Borges, L, 116.  
Borland, H, 399.  
Bourdieu, P., 241.  
Boyer, A.-M., 310.  
Bremond, C., 289, 290, 292, 302-306, 430.  
Brenner, F., 73.  
Bricmont & Sokal, 120n.  
Bruner, J., 295.  
Bureaud A., 57n, 110.  
Burroughs, W., 450.  
Bushnell, N., 301n.  
Caillois, R., 24, 233, 236-238, 240-243, 250, 260, 468n.  
Callot, J., 261.  
Calvet, L.-J., 31n, 137, 233, 236n, 239-241, 250, 260, 464.  
Canguilhem, G., 141.  
Cannon, W. B., 460, 461, 464.  
Carlin, J., 78n, 354n, 449.  
Carroll, L., 251, 448.  
Casanova, 231.  
Cauquelin, A., 142, 252,

## Index des noms propres

- Cerquiglioni, B., 30n.  
Champesme, M.-T., 190n.  
Charbonnier, G., 456n.  
Chartier, R. 153, 154.  
Chatonsky, G, 399, 402  
Chih-cheng, C., 45  
Château, J., 250, 260,  
Chateau, D., 16, 355n.  
Chomsky, N, 55.  
Clément, R., 80.  
Cohn, D., 307.  
Coldcut, 71, 72.  
Comella, R., 415.  
Coment, B., 433n, 435n, 437.  
Compagnon, A., 150.  
Connanski, L., 360.  
Courchesne, L., 19, 37, 44, 45, 129, 443, 444, 452.  
Cosik, V., 52n.  
Courtès J. 279.  
Coulon, F, 363.  
Courcelles, P., 44n.  
Crary, J., 188.  
Cros, C., 41.  
Cueco, H., 216.  
Cusse, K., 212.  
Cusset, F., 120n.  
D'Alembert, 214, 231.  
Damasio, A., 461n, 464.  
Danielou, A., 353n.  
Daniels, D., 15n,  
Darras, B., 16,  
Davis, J., 52, 324-327, 329, 345, 365.  
Davis, M., 450.  
Defoë, D., 353n.  
Delannoy, P.-A., 171n, 207.  
Deleuze, G., 120, 289,  
Del Favero, D., 49, 338, 340.  
Denize, A., 86, 88, 160, 413.  
Dennett, D., 25, 107, 285, 296-298, 438, 469.  
Derrida, J., 120, 249, 269.  
Desforges, Y., 42, 43.  
Diderot, D. 214, 231.  
Doing, K., 69, 77, 356.  
Dostoïevski, F-M., 310.  
Downsbrough, P., 22, 77, 160, 188, 191-195, 197-198, 209, 210, 212.  
Drahos, T. 353.  
Ducharme, P., 45n.  
Ducrot, O., 127n.  
Duflo, C. 24, 228-230, 232, 250, 251, 261, 267, 268, 310, 438, 458, 468.  
Duguet, A.-M., 15, 69n, 70, 131.  
Dumouchel, R., 138.  
Dundes, A., 305, 306, 308,  
Dupuy, J.P., 411n, 412, 459, 463.  
Duquenois, J., 85.  
de Duve, T., 93n.  
Dvorák, A., 319, 336.  
Eco, U., 132, 133, 139, 256, 257, 258, 261, 348, 414.  
Edison, T., 41, 355.  
Eldridge, A., 464n.  
Enami, N., 108n.  
Engel, P., 107.  
Eno, B., 53, 206, 213.  
Epplay, V., 12, 22, 198, 203, 204, 206, 357.  
Ewert, J., 166, 207.  
Farman-Farmaia, A., 78.  
Favre, J., 273n.  
Fellini, 294, 295.

## Index des noms propres

- Fietzek, F., 45.  
Flaubert, G., 438.  
Foucault, M., 116, 145-149, 433.  
Freud, S. 262-264, 311, 468.  
Fujihata, M., 45.  
Furukawa, K., 338.  
Forsythe, W., 339.  
Frobenius, L., 233, 234.  
Frodon, J.-M., 155.  
Fuller, M., 63.  
Gabriel, P., 212, 222, 332, 377, 386.  
Gaçon, C., 45.  
Gadamer, H.-G., 24, 252-255, 468.  
Gagnon, J., 443n, 444.  
Ganahl, R., 44,  
Garanger, M., 10-13.  
Gates, B., 318.  
Gauguet, B., 15, 115.  
Genette, G., 91, 92, 101n, 248, 275, 277-279, 283, 284, 331, 332, 335n, 341, 374n, 379, 380n, 414.  
Gide, A., 354n, 379.  
Gillman, C., 104, 105n, 429.  
Gillet, B., 207, 393n  
Ginsburg, C., 39n.  
Girard, J.-Y., 411n.  
Girard, R., 46, 391.  
Godard, J.-L., 80, 153, 291n, 292.  
Goodman, N., 92.  
Gould, S. J., 336.  
Grimes, J., 79n.  
Gronsteen, T., 287n, 288, 289, 294, 295, 469.  
Greimas, A. -J., 217.  
Grzanic, M., 377n, 423n.  
Guattari, F., 120.  
Gütemberg, 153.  
Harwood., G., 15, 62, 64, 68, 381, 452, 471.  
Hegedüs, A., 44, 129, 429.  
Helmer-Poggenpohl, S., 79n.  
Henry, P., 349.  
Hexstatic, 72.  
Hénault, A., 283.  
Hive-maker, J., 57.  
Hjelmslev, L., 127.  
Hoberman, P., 355.  
Huang, H.-C., 79, 86.  
Huhtamo, E., 15, 130, 445.  
Huizinga, J., 233-235, 240, 242, 243, 245, 260, 298, 468n, 469.  
Husserl, E., 36n.  
Huxley, A., 354.  
Huygue, P.-D., 101.  
Idray, J.P., 349  
Jacobs, E. P., 385, 395.  
Jacobson, R., 91, 442n.  
Janet, P., 187-188, 211.  
Jobs, S., 317.  
JODI, 357-65, 372.  
Johnson, M., 212.  
Jung, C. G., 159.  
Kafka, F., 55.  
Kant, E. 232, 252, 253, 468.  
Katori, A., 84.  
Kawabata, Y., 310.  
Kerouac, J., 355, 450.  
Kiessling, D., 358, 377, 385, 423, 424, 431.  
Kingsley, B., 387.  
Klein M., 265.  
Köchlin, O., 349.  
Kratky, A., 214.

## Index des noms propres

- Kuchelmeister, V., 339.  
 Kuntzel, T., 70, 346, 348.  
 Labarthe, A.S., 156n.  
 Laclos, P. C., 286.  
 Lafargue, J.-N., 212.  
 Lafontaine, C. 242n, 459n.  
 Lafontaine, M.-J., 435.  
 Lagny, F., 82n.  
 Laks, B., 298n.  
 Landow, G., 135.  
 Lanz, E., 15, 45, 47.  
 Lanzmann, C., 401n.  
 Larouche, M. 138n.  
 Laurel, B., 139n.  
 Le Chevallier, M., 385, 420, 421, 429, 449.  
 Leclère, G. 272n.  
 Le Diberder, A., 157.  
 Lefèvre, M., 78n, 84, 85.  
 Leggett, M.-G., 208.  
 Legrady, G., 45, 47, 67, 385, 415-418, 429, 471.  
 Leibniz, W. G., 230, 231.  
 Lejeune, P., 331, 332.  
 Lenoble, M., 404n.  
 Le Prado, C., 45.  
 Leroi-Gourhan, A. 34, 35, 219, 219.  
 Levi, P., 398, 399, 402.  
 Lévi-Strauss, C., 239, 245-250, 309n, 415, 461.  
 Lunenfeld, P., 58, 156n.  
 Lussan, E., 81, 385, 395.  
 Lynch, D., 155.  
 Lyotard, J.-F., 148, 388.  
 Maeda, J., 22, 105-108, 134, 160, 174, 177, 181, 207, 210-212, 214, 321, 341-344, 352, 356, 358, 359, 371, 378.  
 Magné, B., 86, 385, 406, 408, 430.  
 Malévich, K., 341.  
 Mallarmé, S., 194n.  
 Manara, 361.  
 Mann, T., 438.  
 Manovich, L., 214.  
 Marker, C., 15, 64, 65, 112, 321n.  
 Masson, A., 292-295.  
 Mauss, M., 461.  
 Mayew, A., 222, 386.  
 Melançon, B., 214.  
 Metz, C., 126-128, 139, 140n, 275, 290, 291, 306, 330, 403, 421, 455n.  
 Meyer, P., 59-61, 64, 78, 471.  
 Mignonneau, L., 45.  
 Mink, L. O., 437.  
 Minsky, M., 336.  
 de Miscault, B., 212.  
 Mitchum, R. 421.  
 Monfort, N., 137n.  
 Mongrel, 62.  
 Monroe, M., 421.  
 Montaigne, M. de, 187n.  
 Morgenstern, 249.  
 Morin, E., 139,  
 Morrison, T., 309.  
 Morse, M., 38n.  
 Moss, G., 386, 389.  
 de Mourgues, N., 351n.  
 Mozart, W. A. 336, 438.  
 Muntadas, A., 64, 66, 346.  
 Murray, J. -H., 277, 282, 312.  
 Murray, T., 117, 118, 143, 208, 277, 282, 312.  
 Nabokov, V., 310.  
 Nair, R., B. , 3, 285, 288, 297.  
 Nelson, T., 137, 138.

## Index des noms propres

- Neumann, J. von, 249.  
Nicolas, M., 156.  
Nori, C., 11.  
Norman, D., 336  
Novalis, 438.  
Novembre, T., 387.  
Nyssen, H., 81n, 369n, 456n.  
  
Othoniel, J.-M., 364.  
Owens, M., 346.  
Ozu, Y., 455.  
  
Païni, D., 274.  
Pakovská, K., 83-85.  
Papp, T., 405n.  
Pareyson, L., 133.  
Pascal, 230-231.  
Pathé, C., 221.  
Perec, G., 86.  
Peugeot, J.-P., 78n, 84.  
Piasenza, B., 82n.  
Picard, M., 256, 256, 259-261, 264, 438.  
Picard, R., 149-150.  
Pier, J., 284n.  
Pierce, C. S., 370.  
Plath, C., 423.  
Pomian, K., 121-124, 220.  
Poniatoff, A. 39n.  
Pontalis, J.-B. 225, 264.  
Popper, F., 44, 130, 134, 252.  
Propp, V., 304, 305, 395.  
Preiss, J., 203-204.,  
Prophet, J., 105n.  
Proust, M., 87, 406.  
Prud'homme, D., 397n.  
Punt, M., 15, 115, 221.  
Queneau, R., 86, 335n, 413.  
  
Rancière, J., 253,  
Renoir, J., 80,  
Residents (The), 78, 360, 375, 376.  
Resnais, A. 304, 305.  
Rich, A., 78, 336n.  
Ricœur, P., 276, 282-284, 290, 303, 306, 308, 437.  
Rieser, M., 130n.  
Rigoulet, L., 74n.  
Rogerie, A., 399.  
Rosenblueth, A., 460.  
Rosensweig, S., 273n.  
Rossellini, I., 387.  
Rousseau, J.-J., 231.  
Roussel, R. 211.  
Ruiz, R., 329, 455.  
Ryan, M.-L., 130, 207, 261, 286, 390, 391n, 393, 430, 469.  
  
Saariaho, K., 440n.  
Saint Exupéry, 87.  
Saint Macary, P., 399.  
Saporta, M., 414.  
Shaw, J., 340  
Schaeffer, J.-M., 113n, 127n, 284n, 286-289, 294, 309n, 310, 370n, 469, 470.  
Schaeffer, P., 202, 274, 349.  
Schefer, J.-L., 436n.  
Schiffrin, J. 335n.  
Schiller, F. 228, 229, 232, 233, 252-253, 468.  
Schmitt, A., 22, 198, 203, 204, 206, 355, 357.  
Schubert, F., 319, 336.  
Seaman, B., 15.  
Searle, J., 24, 267, 268, 271,  
Semprun, J., 402.  
Shannon, E., 412, 461.

## Index des noms propres

- Shaw, J., 15, 37, 49, 69, 93-96, 214, 338, 340, 371.
- Simondon, G., 40-43.
- Smid, A., 377n, 423n.
- Snow, M., 346-348, 455.
- Sommer, A., 69n, 94, 425.
- Sommerer, C., 45.
- Sorbelli, A., 15.
- Spiegelman, Art, 22, 78, 81, 160, 162-163, 165, 166-169, 173, 210, 337.
- Spiegelman, Anja, 164.
- Spiegelman, R., 166.
- Spiegelman, V., 164, 165, 168, 170, 211, 337.
- Stein, A., 85.
- Stein, G., 354.
- Stein, J., 253.
- Stein, R. (Bob), 59-61, 76n, 78, 85, 125, 131, 160, 162, 172, 173, 213, 319, 320, 320n, 337.
- Steinberg, R., 78, 336n.
- Stiegler, B., 36n, 156, 158.
- Strarobinski, J., 145, 146, 149, 151, 472.
- Strauss, R., 319, 336.
- Stravinski, I., 87, 319, 336.
- Subotnick, M., 319-320n.
- Strohem, S., 386, 389.
- Svenden, L. Fr. H., 457.
- Tadié, J.-Y., 87.
- Tarkovski, A., 455.
- Tati, J., 80.
- Texier, L., 22, 212.
- Thomas d'Aquin, 229.
- Todorov, T., 278-280, 282, 284-286, 302.
- Temblay, É., 32n, 115.
- Trintignant, M. 387.
- Truffaut, F., 80.
- Turing, 411.
- Vernet, D., 399.
- Véron, É., 444.
- Vertov, D., 438.
- Victorri, B., 298, 469.
- von Neumann, 249,
- Victor-Pujebet, R., 80, 84, 87, 89, 90.
- Vuillemin, A., 404.
- Wainrib, S., 264n, 310.
- Waliczky, T., 338.
- Wardrip-Fruin, N., 137n.
- Weyd, T. 160.
- Wiener, N., 41n, 460.
- Wiese, A., 377n, 423n.
- Wievorka, A., 400n.
- Winter, R. 78, 336.
- Winnicott, D. J., 24, 229, 264-271, 310, 468.
- Wirshup, A. 172.
- Wittgenstein, L., 257.
- Wosniak, S., 317.
- Wright, W., 312.
- Yeats, W.-B., 389.
- Zapp, A., 130n.
- Zeldman, J., 328.
- Ziegler, C. 339.
- Zimmerman, E., 470.
- Zweig, S., 310.

- art, 16, 242, 245, 251-256, 264  
— algorithmique, 203  
— monde de l', 380
- acronyme, 31-33
- adresse, 324, 329-330, 403, 407
- agencements, 282, 313
- AIDA, 81, 369
- anthropomorphisme, 283, 290
- anticipation, 230, 241
- archétypes, 159
- architecture, 105
- aspect, 101, 108
- auteur, 77-92, 144-152, 203, 386, 403  
— instaurations, 90, 339  
— intentions d', 159  
— multimédia, 89,  
— nom d', 84, 270  
— simulation d', 406, 410
- bande dessinée, 213, 284, 162-173, 288, 294-295, 353, 384, 392-397
- bonus, 154, 326
- bug*, 346, 449
- CDrom  
— culturel, 18, 78  
— d'auteur, 17, 18, 22, 144  
— d'artiste, 144  
— inconditionnels du, 49  
— sur l'art, 17
- Centre de gravité narrative, 25, 285, 296-297
- collection, 27, 334-351, 416
- communauté, 207, 208, 472
- compatibilité, 316
- contrat relationnel, 26
- construction, 107, 414
- corpus, 216-224
- critique, 17, 109, 249, 259, 314, 379  
— nouvelle, 149  
— projet, 212, 225, 416, 457
- culture, 266, 298
- curseur, 192, 194, 387, 390, 416
- cyberdrama, 284, 312
- cyberlittérature, 404-414
- design, 106, 175, 181, 346, 399
- destin, 280, 305, 396
- diction, 91, 202
- diégétique, 416, 447
- disque laser, 18, 74, 80, 319
- données, 13, 209, 220, 247, 333, 346, 374
- drame, 276-277
- dramatique, 287, 312
- édition  
— déceptions, 19  
— *off-line*, 13, 14, 18, 28, 109, 213, 226, 322, 329, 344, 349, 351, 353, 404  
— *on-line*, 13, 51, 441n, 451
- éditoriale  
— volonté, 75  
— intention, 109
- ennui, 99, 230-231, 240, 309, 388, 441
- énonçable, 289
- énonciation  
— marques de l', 402  
— instant de l', 298
- épitexte, 332
- ergodique, 392, 394
- essai, 212, 186-188
- esthétique  
— valeur, 403
- expérience, 13, 307, 375, 382, 402, 447  
— esthétique, 225, 259, 274  
— aire d', 265, 270  
— apprendre à partir de, 297
- fiction, 124, 245, 380-381, 388, 396
- grain, 200, 202
- graphie, 27
- générique, 191, 193, 210, 330, 415
- game*, 24, 208, 214, 265, 423
- game-play*, 24, 302,
- habitus, 241
- hasard, 411, 463, 236-241
- histoire, 75, 220, 276-279, 312, 372, 465
- historien  
— point de vue, 34, 124, 403  
— intérêt, 138
- historique, 418, 422
- homo narrans*, 298
- horizon d'attente, 150
- hybridation, 66
- hypertexte, 284, 311, 404
- illusion intentionnelle, 150
- internet,  
— relations de sauvegarde, 51, 327, 360, 450  
— téléchargements, 62-63  
— prolongements, 64-67  
— distribution, 58
- interface graphique, 100, 327
- interom, 65, 347
- intrigue, 279, 282



- investigation, 13
- jeu, 25, 152, 158, 208, 214, 218, 220, 225-269, 375  
— règles constitutives du, 267-268  
— règles régulatrices du, 267-268, 313  
— de l'imitation de Turing, 411
- jeu-*game*, 285, 303, 310, 334, 336, 358, 370, 384, 387, 407, 427
- jeu-*play*, 300, 304, 310, 372, 377, 384, 388, 407
- jeu vidéo, 24, 50, 81, 104, 135, 139, 148, 176, 271, 277, 284, 301, 311, 312-311, 320, 324, 470
- jouable, 25, 311
- jouet, 188, 211, 326
- lecture, 256
- linéarité, 155, 158, 272-273, 275, 280, 311
- lisible, 136
- littérature,  
— conceptuelle, 413-415  
— conditionnelle, 91  
— constitutive, 91  
— inadmissible, 385, 412
- livre, 94-96, 98, 106, 337, 341-342, 350, 379  
— augmenté, 173
- maîtrise, 263
- miroir du texte, 456
- multimédia, 13, 36, 284, 319, 336, 347, 348, 350, 389, 399
- multi-média, 207
- oubli, 10, 204, 400n
- paratexte, 331, 423
- péritexte, 332, 341
- playing*, 265, 421, 426, 428
- post hoc, ergo propter hoc*, 280
- préface, 374
- prêt public, 14, 221
- programmeur, 90, 203, 204, 211, 212, 388
- programmation, 209, 298, 317, 320, 341, 387, 443  
— types objets, 56, 103, 268  
— coût de la, 60, 76  
— code de, 79, 90, 107, 175  
— ironique, 102, 366, 327  
— contraintes de la, 104, 180  
— et esthétique, 97-102, 108, 367
- programme, 419  
— hasard du, 419  
— joyeux, 407  
— erreur du, 427  
— contrôle du, 452
- punctum, 417
- pixel, 428
- postmoderne, 14, 148
- psychanalyse, 262-269, 310
- racontable, 25, 286-293, 296, 301, 310, 313-314, 385, 386, 396, 398, 415, 418
- raconter, 290, 398
- récit, 25, 152, 214, 216, 220, 225-226, 271- 315, 456  
— art du, 271, 273, 276  
— au sens technique, 287  
— formes pronominales du, 292-296  
— minimum, 278-279  
— potentiel, 291, 300, 313, 398
- Index des notions  
— interactif, 271, 285, 308  
— intérieur, 297
- Read-Me*, 28, 98, 191, 203, 373-383, 423
- réalisateur, 90, 210
- rupture, 440-458
- sacré, 243
- scriptible, 136
- seuil, 331
- sémiophores, 121-125, 208, 220, 222, 370
- séquence, 280, 291, 303
- signal, 99, 141
- similitudes structurelles, 25
- software art*, 213
- sous-titre, 358-361, 451
- support, 364
- studium, 417
- syntagmatique, 281
- technocosme, 39, 141
- temps, 248, 250, 292, 306, 401, 402, 422, 433, 440, 457, 472
- testeurs, 388
- titre, 343, 345, 351-358
- traitement informatique, 246
- transmodal, 68
- utilisateur, 125
- vie, 235, 238, 241, 254, 266, 271, 281, 301, 304, 307, 309
- vitalité, 234, 245, 265-266, 312, 329
- vivant, 460
- vivable, 311
- zoomorphisme, 165

## CDroms consultés

<b>10 Jeux d'écoute</b>	COLLECTIF	<b>2000</b>
		ircam/Hyptique
<b>12 o'clocks</b>	MAEDA (John)	<b>1997</b>
Reactive Books n° 3		Digitalogue
<b>18:39</b>	BILOUS (Serge), LAGNY (Fabien), PIACENZA (Bruno)	<b>1997</b>
		Flammarion
<b>20% d'amour en plus</b>	COULON ( François )	<b>1996</b>
		Ici & Ailleurs/Kaona
<b>3e biennale d'art contemporain de Lyon</b>	BOISSIER (Jean-Louis) sous la direction de...	<b>1995</b>
		RMN
<b>A.C.J.S.S.P/1997</b>	LEDOUX (P. Nicolas)	<b>1997</b>
<b>Actions, la plante en nous</b>	FRANÇOIS (Michel)	<b>2000</b>
Une expérience interactive jubilatoire		
<b>Actualité du virtuel</b>	BOISSIER (Jean-Louis) sous la direction de...	<b>1996</b>
Revue virtuelle		Centre Georges Pompidou
<b>Advent</b>	GILLMAN (Clive)	<b>1997</b>
electric art 3		Ellipsis London
<b>AIUEONN</b>	IMURA (Takahiko)	<b>1999</b>
<b>alire 8</b>	COLLECTIF	<b>1994</b>
Revue animée d'écrits de source électronique		Mots-Voir
<b>All Wrongs Reversed ©1982</b>	JODI [HEEMSKERK (Joan) & PAESMANS (Dirk)]	<b>2004</b>
		Auto-produit
<b>Alphabet</b>	PAKOVSKA (Kveta) & DADA MEDIA	<b>1999</b>
		Syrinx
<b>An Anecdoted Archive from the Cold War</b>	LEGRADY (George)	<b>1994</b>
		HyperReal Media
<b>Annonciation dans la peinture occidentale (L')</b>	DARRAS (Bernard) & CASANOVA (Françoise)	<b>1999</b>
Initiation à l'histoire de l'art		Publications de la Sorbonne
<b>Apocalypse (L')</b>	COLLECTIF	
La tenture du château d'Angers		Syrinx
<b>Au cirque avec Seurat</b>	SORBIER (Frédéric)	<b>1996</b>
		RMN
<b>Bad day on the Midway</b>	THE RESIDENTS	<b>1995</b>
Le parc où les personnages sont les attractions		Inscape & Cryptic Corporation/
<b>Beat Experience (The)</b>	CARLIN (John)	<b>1996</b>
		Voyager Company
<b>Beyond</b>	BELOFF (Zoe)	<b>1997</b>
<b>Boot the System</b>	COLDCUT	<b>1997</b>
		Ninja Tunes
<b>Carton</b>	BIRGE (J.-J.) & VITET (B.) & SCHMITT (A.)	<b>1997</b>
		A.P.R.E.
<b>Ceremony of innocence</b>	BANTOCK (Nick) & MAYEW (Alex)	<b>1997</b>
		Real World

<b>Chaosmos Radicelle</b>	<b>VEDELAGO (Denis)</b>	<b>1999</b>
		Cent Pages
<b>Codex series1 (The)</b>	<b>ULM (Josh)/AXIS (Tree)/ORANGEFLUX/VOLUMEONE</b>	<b>1999</b>
narrative exploration beyond the book		VOLUMEONE
<b>Codex_three</b>	<b>COLLECTIF</b>	<b>2001</b>
narrative exploration beyond the book		VOLUMEONE
<b>CodexTwo</b>	<b>COLLECTIF</b>	<b>2000</b>
narrative exploration beyond the book		VOLUMEONE
<b>Complete Maus (The)</b>	<b>SPIEGELMAN (Art )</b>	<b>1994</b>
		Voyager Company
<b>Conférence des échelles (La)</b>	<b>BRAUN (Pierre)</b>	<b>2002</b>
Une intervention d'Hubert Renard		Incertain Sens
<b>Continue</b>	<b>KIESSLING (Dieter)</b>	<b>1997</b>
Artintact 4		ZKM
<b>DEMO 13</b>	<b>TELÉFERIQUE (Collectif )</b>	<b>2002</b>
<b>Dennis Del Favero: Cross-Currents</b>	<b>DEL FAVERO (Dennis)</b>	<b>1999</b>
digital arts edition #2		ZKM
<b>Dextro: A/Turux-B</b>	<b>COLLECTIF</b>	<b>2003</b>
		Dextro.org
<b>Diaspora</b>	<b>BRENNER (Frédéric)</b>	<b>2003</b>
		MK2 Éditions
<b>Digital Snow</b>	<b>SNOW (Michael)</b>	<b>2002</b>
		Fondation Langlois
<b>DOC(K)S ALIRE</b>	<b>COLLECTIF</b>	<b>1997</b>
		Doc(k)s & alire
<b>Doors of Perception</b>	<b>COLLECTIF</b>	<b>1994</b>
		Mediamatic
<b>Encyclopédie Internationale des photographes</b>	<b>AUER (Michèle &amp; Michel )</b>	<b>1997</b>
		Ides et Calendes
<b>Engrammes</b>	<b>ANTOINE (Pierre)</b>	<b>1998</b>
<b>Eve</b>	<b>GABRIEL (Peter )</b>	<b>1996</b>
The Musik and the Art Adventure		Real World
<b>Exposition Sauvage</b>	<b>CAHEN (Xavier)</b>	<b>1998</b>
		Autoproduit?
<b>Exquisite Mechanism of Shivers (The)</b>	<b>SEAMAN (Bill)</b>	<b>1994</b>
Artintact 1		ZKM
<b>Eye Sling Shot Lions</b>	<b>EARLS (Eliott Peter)</b>	<b>1997</b>
<b>Flirt 1.0</b>	<b>LE CHEVALLIER (Martin)</b>	<b>2000</b>
		hors commerce
<b>Flora Petrinsularis</b>	<b>BOISSIER (Jean-Louis)</b>	<b>1994</b>
Artintact 1		ZKM
<b>Flying Letters</b>	<b>MAEDA (John)</b>	<b>1996</b>
Reactive Books n° 2		Digitalogue
<b>Freak Show</b>	<b>THE RESIDENTS</b>	<b>1994</b>
		Inscape & Cryptic Corporation/Voyager

<b>From Analogue to Digital</b>	LEGRADY (George)	1997
photographie & interactive media		NGC/Musée Beaux-Arts Canada
<b>Frozen Palaces (Chapter one)</b>	FORCED ENTERTAINMENT & GLENDINNING (Hugo)	1996
Artintact 5		ZKM
<b>Garce ambitieuse (La)</b>	LIULIA (Marita)	1996
Ambitious bitch		Edita
<b>Great Wall of China (The)</b>	BIGGS (Simon)	1998
electric art 4		Ellipsis London
<b>Hardware, Software, Artware</b>	SHAW (J.), BLUNK (A.) & MORSE (M.)	1997
cd_ash		ZKM
<b>Histoire de la FAGM</b>	HUBERT (Véronique) & BRAUN (Pierre)	1982
		Incertain Sens
<b>Histoire de la Shoah (L')</b>	PRUD'HOMME (Dominique)	1997
		Endless/Softissimo
<b>Immemory</b>	MARKER (Chris)	1997
		Centre Georges Pompidou
<b>Impalpability</b>	MASAKI (Fujihata)	1998
Artintact 5		ZKM
<b>Infinite CD for Unlimited Music</b>	EPPLAY (Vincent) & SCHMITT (Antoine)	1999
Missing System		Epplay (Vincent) & Schmitt (Antoine)
<b>Jazz : du studio au CD (Le)</b>	COLLECTIF	1997
Daniel Humair		Label Bleu
<b>JCJ -Junkman</b>	FEINGOLD (Ken)	1996
Artintact 3		ZKM
<b>Journal de l'année de la peste</b>	DRAHOS (Tom)	1999
d'après Daniel Defoë (1722)		ERBA / Musée Rennes?
<b>Just from Cynthia</b>	SORBELLI (Alberto)	1997
		Centre Georges Pompidou
<b>K-Bo</b>	COLLECTIF	1998
		Voyager Company/Gallimard
<b>Kama Sutra</b>	MANARA	1997
		Mondadori / Index+
<b>Let us play</b>	COLD CUT	1997
		Ninja Tunes
<b>Let us replay</b>	COLD CUT	1999
		Ninja Tunes
<b>Lovers Leap</b>	ROGALA (Miroslav)	1995
Artintact 2		ZKM
<b>Machiavel</b>	BIRGÉ (Jean-Jacques) & SCHMITT (Antoine)	1998
		A.P.R.E.
<b>Machines à écrire</b>	DENIZE (Antoine)	1999
		Gallimard
<b>Manuscript</b>	LANZ (Eric)	1994
Artintact 1		ZKM
<b>Marie-Jo Lafontaine</b>		1999
		RMN Jeu de Paume
<b>Mémoires de la déportation</b>	COLLECTIF	1998
		Fondation pour la Mémoire de la Déportation

<b>Mémoires vives</b>	COLLECTIF	
numéro 1		Drac Ile de FRANCE
<b>Moments de Jean-Jacques Rousseau</b>	<b>BOISSIER</b> (Jean-Louis)	<b>2000</b>
		Gallimard
<b>Muntadas</b>	<b>MUNTADAS</b> (Antoni)	<b>1999</b>
Média, Architecture, Installations		Centre Georges Pompidou
<b>Musicographies</b>	<b>BESSON</b> (Dominique) & <b>Kœchlin</b> (Olivier)	<b>1995</b>
		INA
<b>Musique électroacoustique (La)</b>	COLLECTIF	<b>2000</b>
		INA-GRM/Hyptique
<b>Neuf jouets optiques</b>	<b>BASTIEN</b> (Pierre) & <b>DOING</b> (Karel)	<b>99/20</b>
		éditions Cactus
<b>Opération Teddy Bear</b>	<b>LUSSAN</b> (Édouard)	<b>1996</b>
		Index + / Flammarion
<b>OSS/••••</b>	<b>JODI</b> [ <b>HEEMSKERK</b> (Joan) & <b>PAESMANS</b> (Dirk)]	<b>1998</b>
		Mediamatic
<b>Outline</b>	<b>DOWNSBROUGH</b> (Peter)	<b>1998</b>
		CNEAI
<b>Ovo</b>	<b>GABRIEL</b> (Peter )	<b>2000</b>
		Real World
<b>Paris/Réseau-Paris/Network</b>	<b>O'Rourke</b> (Karen)	<b>2000</b>
		CÉRAP -Paris I
<b>Passagen</b>	<b>ELLARD</b> (Graham) & <b>JOHNSTONE</b> (Stephen)	<b>1997</b>
electric art 2		Ellipsis London
<b>Passion pour l'Art (Une):</b>	COLLECTIF	<b>1995</b>
Renoir, Cézanne, Matisse et le Dr Barnes		Corbis
<b>Pause</b>	<b>COULON</b> ( François )	<b>2002</b>
		Ici & Ailleurs/Kaona
<b>PermanentFlux</b>	COLLECTIF	<b>1999</b>
		de Balie
<b>Piège diabolique (Le)</b>	<b>JACOBS</b> (E. P.)	<b>1997</b>
		Index + / France Télécom Multimédia
<b>PoorTech</b>	<b>SHEK</b> (Phil) & <b>CHUNG</b> (Bryan)	<b>1999</b>
		Hong Kong Arts Centre
<b>Pop Art Villa</b>	<b>CAMPREDONDE</b> (Jean Christophe)	<b>1997</b>
		Supriya
<b>Portrait n°1</b>	<b>COURCHESNE</b> (Luc)	<b>1990</b>
Artintact 2		ZKM
<b>PrayStation Hardrive</b>	<b>DAVIS</b> (Joshua)	<b>2001</b>
PrayStation Year 2		Systems Design Limited
<b>Prisma</b>	<b>SAARIAHO</b> (Kaija) & <b>BARRIERE</b> (Jean-Baptiste)	<b>1999</b>
		naïve
<b>Puppet Motel</b>	<b>ANDERSON</b> (Laurie) & <b>HUANG</b> (Hsing-Chien)	<b>1995</b>
		Voyager Company / Gallimard
<b>Rabbit Generation</b>	<b>HUBAUT</b> (Joël)	<b>1994</b>
		Agnès B/CAP Montbéliard
<b>Reactive Square (The)</b>	<b>MAEDA</b> (John)	<b>1995</b>
Reactive Books n° 1		Digitologue

<b>Real World Notes #14</b>	<b>GABRIEL (Peter)</b>	<b>2002</b> Real World
<b>Real World Notes #2</b>	<b>GABRIEL (Peter)</b>	<b>1996</b> Real World
<b>Real World Notes #5</b>	<b>GABRIEL (Peter)</b>	<b>1997</b> Real World
<b>Real World Notes #7</b>	<b>GABRIEL (Peter)</b>	<b>1998</b> Real World
<b>Rehearsal of Memory</b>	<b>HARWOOD (Graham) &amp; ASHWORTH ARTS</b>	<b>1996</b> Artec & Book Works
<b>Relation comme forme (La)</b> L'interactivité en art	<b>BOISSIER (Jean-Louis)</b>	<b>2004</b> CIC -Paris8
<b>Remix</b> Bosons de jauge	<b>DONGUY (Jacques)</b>	<b>2000</b> ADML son@rt
<b>Residence : color</b>	<b>GONZALEZ-FOERSTER (Dominique )</b>	<b>1995</b> D. G. Foerster
<b>Rewind</b>	<b>HEXSTATIC</b>	<b>2000</b> Ninja Tunes
<b>Rom: one</b>	<b>ROM AND SON</b>	<b>2001</b> rom and son
<b>Sale temps</b>	<b>DUFOUR (Frank), CHIFFOT (Jacky) &amp; ARMANETTI</b>	<b>1997</b> Microfolie's
<b>Shadow in Your Window (A)</b>	<b>OTHONIEL (Jean-Michel)</b>	<b>1999</b>
<b>Shift Control</b>	<b>KATORI (André)</b>	<b>1999</b> audiorom
<b>Slippery Traces: the Postcard Trail</b> Artintact 3	<b>LEGRADY (George)</b>	<b>1996</b> ZKM
<b>Small Fish</b> digital arts edition #3	<b>FURUKAWA (K.), FUJIHATA (M.) &amp; MÜNCH (W.)</b>	<b>1998</b> ZKM
<b>Sound Toy</b>	<b>ROBBINS (C. Todd )</b>	<b>1996</b> Voyager Company
<b>START-UP</b> el TiGer CoMiCs GRoUP	<b>GERMAIN (Nicolas)/TCG</b>	<b>2000</b> Station Mir
<b>Subdivision of the Electric Light (The)</b> Artintact 3	<b>HOBERMAN (Perry)</b>	<b>1996</b> ZKM
<b>Syntetic</b>	<b>Hó (laurent)</b>	<b>1998</b> Uncivilized World
<b>Tamàs Waliczky: Focusing</b> digital arts edition #1	<b>WALICZKY (Tamàs)</b>	<b>1998</b> ZKM
<b>Tap, Type, Write</b> Reactive Books n° 4	<b>MAEDA (John)</b>	<b>1998</b> Digitalogue
<b>Théâtre de minuit (Le)</b>	<b>PAKOVSKA (K) LEFÈVRE (M), DURIEU (F), BIRGÉ (J-J)</b>	<b>1999</b> Dada media & Syrinx
<b>Things Spoken</b> Artintact 5	<b>HEGEDŰS (Agnes)</b>	<b>1998</b> ZKM
<b>Trance Machine</b> Artintact 4	<b>WIESE (Anja)</b>	<b>1997</b> ZKM

<b>Trouble with Sex, Theory, and History</b>	<b>GRZINIC (Marina) &amp; SMID (Aima)</b>	<b>1997</b>
Artintact 4		ZKM
<b>Venetian Deer</b>	<b>DIE VETERANEN</b>	<b>1997</b>
		Systema Verlag GMBH
<b>Villeglé</b>	<b>MARIETTE (Sandrine)</b>	<b>2003</b>
Catalogue raisonné		Unlimited Responsibility
<b>Wald (Der )</b>	<b>WALICZKY (Tamàs)</b>	<b>1995</b>
Artintact 2		ZKM
<b>Waxweb</b>	<b>BLAIR (David)</b>	<b>1999</b>
		Auto édition
<b>Where Where There There Where</b>	<b>BELOFF (Zoe)</b>	<b>1998</b>
		Auto édition
<b>Worst of Connanski (The)</b>	<b>CONNANSKI (Loïc)</b>	<b>1997</b>
CD-Rom demi-linéaire, non-convivial, inintéreactif		auto-édition
<b>www.documenta.de</b>	<b>COLLECTIF</b>	<b>1997</b>
cd-rom version- backup -		documenta X
<b>XPLORA 1</b>	<b>GABRIEL (Peter)</b>	<b>1993</b>
Peter Gabriel's Secret World		Real World

## Bibliographie

AARSETH (Espen J.).- *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*,  
(Baltimore & Londres , John Hopkins University Press, 1997).

---

ARISTOTE.- *Poétique*,  
traduction J. Hardy,  
(Paris, Gallimard, 1990).

---

ARISTOTE.- *Éthique à Nicomaque*,  
(Paris, Librairie Générale Française, 1992).

---

SAINT AUGUSTIN.- *La mémoire et le temps*,  
(Paris, Mille et Une nuits, 2004).

---

BARTHES (Roland).- *Sur Racine*,  
(Paris, Club Français du Livre, 1960, réédition Le Seuil, 1963).

---

BARTHES (Roland).- *Essais critiques*,  
(Paris, Le Seuil, 1964, réédition 1971).

---

BARTHES (Roland).- « Littérature et discontinu », *Essais critiques*,  
(Paris, Le Seuil, 1964, réédition 1971).

---

BARTHES (Roland).- « Introduction à l'analyse structurale des récits »,  
*L'analyse structurale du récit*,  
(Paris, Le Seuil, 1966).

---

BARTHES (Roland), BREMOND (Claude), GENETTE(Gérard) *et alii* - *L'analyse  
structurale du récit*, Communication n° 8,  
(Paris, Le Seuil, 1966).

---

BARTHES (Roland).- *S/Z*,  
(Paris, Le Seuil, 1970).

---

BARTHES (Roland).- *L'empire des signes*,  
(Paris, Skira, Flammarion, 1970).

---

BARTHES (Roland).- *Le plaisir du texte*,  
(Paris, Le Seuil, 1973).

---

BARTHES (Roland).- *Roland Barthes par Roland Barthes*,  
(Paris, Le Seuil, 1975).

---

BARTHES (Roland).- *Fragments d'un discours amoureux*,  
(Paris, Le Seuil, 1977).

---

BARTHES (Roland).- *Leçon*,  
(Paris, Le Seuil, 1978).

---

BARTHES (Roland).- *Le grain de la voix*, Entretiens 1962-1980  
(Paris, Le Seuil, 1981).

---



- BARTHES (Roland).- *Le bruissement de la langue, Essais critiques IV*  
(Paris, Le Seuil, 1984).
- 
- BARTHES (Roland).- *L'aventure sémiologique,*  
(Paris, Le Seuil, 1985).
- 
- BELLOUR (Raymond).- *Qu'est-ce qu'une madeleine? À propos du CD-ROM  
Immemory de Chris Marker,*  
(Paris, Y. Gevaert/Centre G. Pompidou, 1997).
- 
- BELLOUR (Raymond).- *L'entre-image 2 : mots, images*  
(Paris, P.O.L, 1999).
- 
- BENVENISTE (Émile).- « *Le jeu comme structure* »,  
*Deucalion, Cahiers de philosophie 2,*  
(Paris, Revue Fontaine, 1947).
- 
- BENVENISTE (Émile).- *Problèmes de linguistique générale I,*  
(Paris, Gallimard, 1966).
- 
- BOURDIEU (Pierre).- *Raisons pratiques : Sur la théorie de l'action,*  
(Paris, Le Seuil, 1994).
- 
- BION (Wilfred R.).- *Aux sources de l'expérience,* tr. François Robert,  
(Paris, Presses Universitaires de France, 1979).
- 
- BOISSIER (Jean-Louis).- *La relation comme forme: l'interactivité en art,*  
(Genève-Paris, Centre pour l'image Contemporaine,  
Université Paris 8, 2004).
- 
- BREMONT (Claude).- *Logique du récit,*  
(Paris, Le Seuil, 1973).
- 
- BRUNER (Jerome).- *Pourquoi nous racontons-nous des histoires?,*  
(Paris, Retz, 2002).
- 
- CAILLOIS (Roger).- *Les jeux et les hommes,*  
(Paris, Gallimard, 1958, réédition 1967).
- 
- CALVET (Louis-Jean).- *Les jeux de la société,*  
( Paris, Payot, 1978).
- 
- CALVET (Louis-Jean).- *Les sigles,*  
(Paris, Presses Universitaires de France, 1980).
- 
- CALVET (Louis-Jean).- *Roland Barthes,*  
(Paris, Flammarion, 1990).
- 
- CANGUILHEM (Georges).- *La connaissance de la vie,*  
(Paris, Vrin, 1965-1992).
- 
- CAUQUELIN (Anne).- *Petit traité d'art contemporain,*  
(Paris, Seuil, 1996).
-

- CAUQUELIN (Anne).- *Les théories de l'art*,  
(Paris, Presses Universitaires de France, 1998).
- 
- CHARTIER (Roger).- *Le livre en révolutions, Entretiens avec Jean Lebrun*  
(Paris, Textuel, 1997).
- 
- CHÂTEAU (Jean).- *Le jeu de l'enfant: après trois ans, sa nature, sa discipline*  
(Introduction à la pédagogie)  
(Paris, Vrin, 1946).
- 
- CHATEAU (Dominique).- *Pour une Écologie des Médias, Art Cinéma, Vidéo,*  
*Ordinateur, « Trouble in the Image, sur quelques essais de*  
*poétique audio-visuelle ».-* (Paris, A.S.T.A.R.T.I., 1998).
- 
- CHATEAU (Dominique) & DARRAS (Bernard).- *Arts et multimédia, L'œuvre d'art et*  
*sa reproduction à l'ère des médias interactifs,*  
(Paris, Publications de la Sorbonne, 1999).
- 
- COHN (Dorrit).- *Le propre de la fiction*,  
(Paris, Le Seuil, 2001).
- 
- COLLECTIF.- *Énonciation et cinéma, Communications N° 38*,  
(Paris, Le Seuil, 1983).
- 
- COLLECTIF.- *Bande dessinée, Récit et Modernité, Colloque de Cerisy*,  
(Paris, Angoulême, Futuropolis/CNBDI, 1988).
- 
- COLLECTIF.- *Temps et récit de Paul Ricœur en débat*,  
(Paris, Cerf, 1990).
- 
- COLLECTIF.- *Artifices 3 - Mise en mémoire/Accès à la mémoire*,  
(Ville de St Denis, 1994).
- 
- COLLECTIF.- « La littérature générée par ordinateur »,  
*Littérature et informatique*,  
(Arras, Artois Presses Université, 1995).
- 
- COLLECTIF.- *Artifices 4 - Langages en perspective*,  
(Ville de St Denis, 1996).
- 
- COLLECTIF.- *DOC(K)S ALIRE, n° 13/14/15/16*  
(Villeneuve d'Ascq & Ajaccio, Doc(k)s & alire, 1997).
- 
- COLLECTIF.- *Le Banquet imaginaire*,  
(Paris, Gallimard, 2002).
- 
- COLLECTIF.- *Jeu*, Revue Française de Psychanalyse, tome LXVIII,  
(Paris, Presses Universitaires de France, 2004).
- 
- COMMENT (Bernard).- *Le XIX<sup>e</sup> siècle des panoramas*,  
(Paris, Adam Biro, 1993).
- 
- COMPAGNON (Michel).- *Qu'est-ce qu'un auteur ?*,  
(Paris, fabula.org, 2003).  
[www.fabula.org/compagnon/auteur.php](http://www.fabula.org/compagnon/auteur.php)

- COURTÉS (Joseph).- *Analyse sémiotique du discours : de l'énoncé à l'énonciation*,  
(Paris, Hachette, 1991).
- 
- CRARY (Jonathan).- *L'art de l'observateur*,  
trad. F. Maurin  
(Nîmes, Jacqueline Chambon, 1994).
- 
- CUECO (Henri).- *Le collectionneur de collections*,  
(Paris, Seuil, 1995).
- 
- DAVIS (Madeleine) & WALLBRIDGE (David).- *Winnicott : introduction à son œuvre*,  
(Paris, Presses Universitaires de France, 1992).
- 
- DE DUVE (Thierry).- *Au nom de l'art*,  
(Paris, Minuit, 1989).
- 
- DEFORGE (Yves).- *L'œuvre et le produit*,  
(Seysssel, Champ Vallon, 1990).
- 
- DELALANDE (Jacques).- *Le son des musiques : entre technologie et esthétique*,  
(Paris, INA, Buchet/Chastel, 2001).
- 
- 
- DELANNOY (Pierre Alban).- *Maus d'Art Spiegelman : bande dessinée et Shoah*,  
(Paris, L'Harmattan, 2002).
- 
- DENNETT (Daniel).- *La conscience expliquée*,  
(Paris, Odile Jacob, 1993).
- 
- DENNETT (Daniel).- *La diversité des esprits : une approche de la conscience*,  
(Paris, Hachette, 1996).
- 
- DERRIDA (Jacques).- *L'écriture et la différence*,  
(Paris, Le Seuil, 1967).
- 
- DERRIDA (Jacques).- *Mal d'Archive*,  
(Paris, Galilée, 1995).
- 
- DERRIDA (Jacques).- *Papier Machine*,  
(Paris, Galilée, 2001).
- 
- DEWEY (John).- *Œuvres philosophiques III : L'art comme expérience*,  
traduction collective sous la direction de Jean-Pierre Cometti,  
(Pau, Université de Pau & Farrago, 2005).
- 
- DUCROT (Oswald) & SCHAEFFER (Jean-Marie).-  
*Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*,  
(Paris, Le Seuil, 1995).
- 
- DUFLO (Colas).- *Le jeu de Pascal à Schiller*,  
(Paris, Presses Universitaires de France, 1997).
- 
- DUFLO (Colas).- *Jouer et philosopher*,  
(Paris, PUF, 1997).
-

- DUFRENNE (Mikel).- « *Objet esthétique et objet technique* »  
*Esthétique et philosophie -tome 1-*,  
(Paris, Klincksieck, 1964, 1967).
- 
- DUGUET (Anne-Marie).- *Déjouer l'image*,  
(Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002).
- 
- DUPONT-ROC (Roselyne) & LALLOT (Jean).- *La poétique*,  
(Paris, Le Seuil, 1980).
- 
- DUPUY (Jean-Pierre).- *Aux origines des sciences cognitives*,  
(Paris, La découverte, 1999).
- 
- Eco (Umberto).- *L'œuvre ouverte*,  
tr. Chantal Roux de Bézieux, André Boucourechliev  
(Paris, Le Seuil, 1965).
- 
- Eco (Umberto).- *Lector in fabula :*  
*le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*  
(Paris, Grasset & Fasquelle, 1979, réédition 1985).
- 
- EISNER (Will).- *Le récit graphique : narration et bande dessinée*  
(Paris, Vertige Graphic, 1998).
- 
- DE FAULTRIER-TRAVERS (Sandra).- *Le droit d'auteur dans l'édition*,  
(Paris, Imprimerie Nationale, 1993).
- 
- FOUCAULT(Michel).- *Les mots et les choses : une archéologie des sciences humaines*  
(Paris, Gallimard, 1966).
- 
- FOUCAULT(Michel).- *Dits et écrits 1954-1988: Volume 1-1954-1969*,  
« Qu'est-ce qu'un auteur ? »  
(Paris, Gallimard, 1994).
- 
- FREUD (Sigmund).- *L'inquiétante étrangeté et autres essais*,  
« Le créateur littéraire et la fantaisie », 1907  
(Paris, Gallimard, 1985).
- 
- FREUD (Sigmund).- *Résultats, idées, problèmes I, 1890-1920*  
« Formulations sur les deux principes du fonctionnement psychique », 1911  
(Paris, Presses Universitaires de France, 1984).
- 
- FREUD (Sigmund).- *Essais de psychanalyse*, « Au-delà du principe de plaisir »,  
1920  
(Paris, Payot, 1981).
- 
- GADAMER (Hans-Georg).- *Vérité et méthode*, trad.  
(Paris, Le Seuil, 1976, réédition 1996).
- 
- GAUGUET (Bertrand).- < *compacts*>, COLLECTIF (sous la direction de l'auteur)  
(Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 1999).
- 
- GENETTE (Gérard).- *Figures III*,  
(Paris, Seuil, 1972).
- 
- GENETTE (Gérard).- *Nouveau discours du récit*,  
(Paris, Seuil, 1983).
-

- GENETTE (Gérard).- *Seuils*,  
(Paris, Seuil, 1987).
- 
- GENETTE (Gérard).- *Fiction et diction*,  
(Paris, Seuil, 1991, réédition 2004).
- 
- GIRARD (René).- *Mensonge romantique et vérité romanesque*,  
(Paris, Grasset, 1961, rééd. Hachette, 1985).
- 
- GIRAUD (Gaël).- *La théorie des jeux*,  
(Paris, Flammarion, 2000).
- 
- GOHLKE (Gerrit) .- *Software Art :A Reportage about Source Code*  
COLLECTIF (sous la direction de l'auteur)  
(Berlin, Künstlerhaus Bethanien, 2003).
- 
- GROENSTEEN (Thierry).- *Système de la bande dessinée*,  
(Paris, Presses Universitaires de France, 1999).
- 
- HÉNAULT (Anne).- *Narratologie, sémiotique générale*,  
Les enjeux de la sémiotique : 2  
(Paris, Presses Universitaires de France, 1983).
- 
- HENCKMANN (Wolfgang).- « Remarques sur le concept d'expérience esthétique »,  
*Esthétique & phénoménologie*,  
(Paris, Jean-Michel Place, 1999).
- 
- HUIZINGA (Johan).- *Homo Ludens*,  
[1938] (Paris, Gallimard, tr. 1951)
- 
- HUYGHE (Pierre-Damien).- *Éloge de l'aspect*,  
(Paris, MIX., 2006).
- 
- JAKOBSON (Roman).- *Essais de linguistique générale*,  
(Paris, Minuit, 1963).
- 
- JAUSS (Hans Robert).- *Pour un esthétique de la réception*,  
(Paris, Gallimard, 1978).
- 
- KANT (Emmanuel).- *Critique de la faculté de juger*,  
(Paris, Vrin, 1986).
- 
- KANT (Emmanuel).- *Anthropologie du point de vue pragmatique*,  
(Paris, Vrin, 1964, réédition 2002).
- 
- LAFONTAINE (Cécile).- *L'empire cybernétique*,  
(Paris, Seuil, 2004).
- 
- LAUREL (Brenda).- *Computers as Theater*,  
(Reading-Londres, Addison-Wesley, 1991, réédition 1993).
- 
- LEJEUNE (Philippe).- *Le pacte autobiographique*,  
(Paris, Le Seuil, 1975).
-

- LEROI-GOURHAN (André).- *Le geste et la parole, T 1, Technique et langage*,  
(Paris, Albin Michel, 1964).
- 
- LEROI-GOURHAN (André).- *Le geste et la parole, T 2, La mémoire et les rythmes*,  
(Paris, Albin Michel, 1964).
- 
- LÉVI-STRAUSS (Claude).- *Les structures élémentaires de la parenté*,  
(Paris, PUF, 1949, réédition Mouton & C° et Maison des sciences de l'homme,  
1967).
- 
- LÉVI-STRAUSS (Claude).- *Tristes tropiques*  
(Paris, Plon, 1955)
- 
- LÉVI-STRAUSS (Claude).- *La pensée sauvage*,  
(Paris, Plon, 1962).
- 
- LUNENFELD (Peter).- *The digital dialectic : New Essays on New Media*,  
COLLECTIF (sous la direction de l'auteur)  
(Cambridge-Londres, MIT Press, 2000).
- 
- LYOTARD (Jean-François).- *La condition postmoderne, Rapport sur le savoir*  
(Paris, Minuit, 1979).
- 
- LYOTARD (Jean-François).- *Le postmoderne expliqué aux enfants*,  
(Paris, Galilée, 1986).
- 
- LYOTARD (Jean-François).- *L'inhumain*,  
(Paris, Galilée, 1988).
- 
- MAEDA (John).- *Maeda@media*,  
(Paris, Thames & Hudson, 2000).
- 
- MASSON (Alain).- *Le récit au cinéma*,  
(Paris, Cahiers du cinéma, 1994).
- 
- Mc CLOUD (Scott).- *L'art invisible, Comprendre la bande dessinée*,  
(Paris, Vertige Graphic, 1999).
- 
- METZ (Christian).- *Essais sur la signification au cinéma-Tome1*,  
(Paris, Klincksieck, 1968).
- 
- METZ (Christian).- *Langage et cinéma*,  
(Paris, Albatros, 1977).
- 
- METZ (Christian).- *Le signifiant imaginaire*,  
(Paris, UGE 10/18, 1977).
- 
- MURRAY (Janet H.).- *Hamlet on the Holodeck : The future of Narrative in  
Cyberspace*,  
(Cambridge, MIT Press, 1997).
- 
- NAIR (Rukmini Bhaya).- *Narrative Gravity : Conversation, Cognition, Culture*,  
(New Delhi, Oxford University Press, 2002).
-

- NYSSEN (Hubert).- *Du texte au livre, les avatars du sens*,  
(Paris, Nathan, 1993).
- 
- PEETERS (Benoît).- *Lire la bande dessinée*,  
(Paris, Flammarion, 1998).
- 
- PICARD (Michel).- *La lecture comme jeu*,  
(Paris, Minuit, 1986).
- 
- PICARD (Michel).- *Lire le temps*,  
(Paris, Minuit, 1989).
- 
- PICARD (Michel).- *La Tentation : essai sur l'art comme jeu*,  
(Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002).
- 
- PIER (John) & SCHAEFFER (Jean-Marie).- *Métalepses :  
entorses au pacte de la représentation*,  
(Paris, EHESS, 2005).
- 
- POMIAN (Krzysztof).- *Collectionneurs, amateurs et curieux*,  
(Paris, Gallimard, 1987).
- 
- POMIAN (Krzysztof).- *Sur l'histoire*,  
(Paris, Gallimard, 1999).
- 
- PONTALIS (Jean-Bertrand).- *Ce temps qui ne passe pas*,  
(Paris, Gallimard, 1997).
- 
- POPPER (Frank).- *Art, action et participation : l'artiste et la créativité aujourd'hui*,  
(Paris, Klincksieck, 1980).
- 
- POPPER (Frank).- *Electra*, « L'électricité et l'électronique dans l'art au XX<sup>e</sup> siècle »,  
COLLECTIF (sous la direction de l'auteur)  
(Paris, Musée d'Art Moderne de la Ville, 1983).
- 
- POUVET (Roger).- *L'ontologie de l'œuvre d'art*,  
(Nîmes, Jacqueline Chambon, 1999).
- 
- PROPP (Vladimir).- *Morphologie du conte*,  
(Paris, Le Seuil, 1969).
- 
- RANCIÈRE (Jacques).- *Le partage du sensible, Esthétique et politique*,  
(Paris, La Fabrique, 2000).
- 
- RANCIÈRE (Jacques).- *Malaise dans l'esthétique*,  
(Paris, Galilée, 2004).
- 
- RICŒUR (Paul).- *Temps et récit I*,  
(Paris, Le Seuil, 1983).
- 
- RICŒUR (Paul).- *Temps et récit II*,  
(Paris, Le Seuil, 1984).
-

- RICŒUR (Paul).- *Temps et récit III*,  
(Paris, Le Seuil, 1985).
- 
- RICŒUR (Paul).- *Du texte à l'action : essais d'herméneutique II*,  
(Paris, Le Seuil, 1986).
- 
- RIESER (Martin) & ZAPP (Andrea).- *New Screen Media : Cinema/Art/Narrative*  
COLLECTIF (sous la direction des auteurs)  
(Londres-British Film Institute, Karlsruhe-ZKM, 2002).
- 
- RUIZ (Raoul).- *Poétique du cinéma*,  
(Paris, Dis Voir, 1995).
- 
- RUSHDIE (Salman).- *Haroun et la mer des histoires*,  
(Paris, Christian Bourgois, 1991).
- 
- RYAN (Marie-Laure).- *Narrative as virtual reality :  
Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*  
(Baltimore & Londres, Johns Hopkins University Press, 2001).
- 
- RYAN (Marie-Laure).- *Narrative across Media: the Languages of Storytelling*,  
(Lincoln & London, University of Nebraska Press, 2004).
- 
- SAPORTA (Marc).- *Composition n°1*,  
(Paris, Le Seuil, 1962).
- 
- SCHAEFFER (Jean-Marie).- *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*,  
(Paris, Le Seuil, 1989).
- 
- SCHAEFFER (Jean-Marie).- *Les célibataires de l'art : pour une esthétique sans  
mythes*  
(Paris, Gallimard, 1996).
- 
- SCHAEFFER (Jean-Marie).- *Pourquoi la fiction?*,  
(Paris, Le Seuil, 1999).
- 
- SCHAEFFER (Jean-Marie).- *Adieu à l'esthétique*  
(Paris, Presses Universitaires de France, 2000)
- 
- SCHAEFFER (Jean-Marie).- « La conduite esthétique comme fait anthropologique »,  
*UTLS, L'art et la culture*, conférence du 17 décembre 2000  
(Paris, Odile Jacob, 2002).
- 
- SCHILLER (Friedrich von).- *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*,  
trad. Robert Leroux  
(Paris, Aubier, 1943, réédition, 1992).
- 
- SEARLE (John R.).- *Les actes de langage*,  
(Paris, Hermann, 1972).
- 
- SEARLE (John R.).- *Liberté et neurobiologie*,  
(Paris, Grasset & Fasquelle, 2004).
- 
- SHAW (Jeffrey) & BLUNK (Annika) & MORSE (Margaret) *et alii*  
.- *Hardware Software Artware*,  
(Karlsruhe, ZKM, 1997).



SIMONDON (Gilbert).- *Du mode d'existence des objets techniques*,  
(Paris, Aubier, 1958).

---

STAROBINSKI (Jean).- *La relation critique*,  
(Paris, Gallimard, 1970, réédition 2001).

---

STIEGLER (Bernard).- *La technique et le temps 2 : Le temps du cinéma  
et la question du mal-être*  
(Paris, Galilée, 2001).

---

TODOROV (Tzvetan).- *Poétique de la prose & Nouvelles recherches sur le récit*,  
(Paris, Seuil, 1971).

---

TODOROV (Tzvetan).- *Les genres du discours*,  
(Paris, Seuil, 1978).

---

TURING (Alan) & GIRARD (Jean-Yves).- *La machine de Turing*,  
(Paris, Seuil, 1983).

---

VICTORRI (Bernard).- « *Homo narrans* : Le rôle de la narration dans l'émergence  
du langage », *L'origine du langage*, revue Langages N° 146,  
(Paris, Larousse, juin 2002).

---

WARDRIP-FRUIIN (Noah) & HARRIGAN (Pat).- *First Person : New Media as  
Story, Performance, and Game*,  
(Cambridge-Londres, MIT Press, 2004).

---

WARDRIP-FRUIIN (Noah) & MONFORT (Nick).- *The New Media Reader*,  
(Cambridge-Londres, MIT Press, 2003).

---

WINNICOTT (Donald Woods).- *Playing and reality*,  
(Londres, Tavistock, 1971).

---

— *Jeu et réalité*, tr. Claude Monod & J.-B. Pontalis  
(Paris, Gallimard, 1975).

---

WITTGENSTEIN (Ludwig).- *Tractatus logico-philosophicus* suivi de  
*Investigations philosophiques*, traduction Pierre Klossowski  
(Paris, Gallimard, 1961).

---

## Index des annexes

	pages
POST ÉDITIONS	
<i>Outline</i> , Peter Downsbrough, 1998.....	500
TRADUCTIONS	
<i>PrayStation</i> , Joshua Davis, 2001.....	511
« Le Récit », article de l' <i>Encyclopedia of Narrative</i> , Routledge, 2004.....	519
<i>Rehearsal of Memory</i> , Read-Me, G. Harwood, 1996.....	533
« Est-il nécessaire de terminer ? », ISEA 2000, Paris 1, Charles H. Straub, Antoinette Lafarge, Grahame Weinbren.....	536
« Des livres sans frontières », Bob Stein, National Science Magazine, 2004.....	544
<i>Permanent Flux</i> , « Read-Me », 1999.....	547
TRANSCRIPTIONS	
Roland Barthes, Interviews avec Georges Charbonnier, France Culture, 1967, 4 <sup>e</sup> volet : « Roman actuel, problématique de la lecture » .....	548
NOTATIONS	
<i>The Complete Maus</i> , A. Spiegelman, 1994, chapitres 1 à 3.....	555
DOCUMENTS	
« The teachings of Bob Stein », Amy Virshup, Wired magazine, 1996.....	557
<i>Contact Zones: The ART of CD-Rom</i> , Tim Murray, 1999.....	568
READ-ME / Lisez-Moi	
- <i>A Shadow in your Window</i> , J.M. Othoniel, 1999.....	577
- <i>Alphabet</i> , K. Pakovská & Dada Media, 1998-1999.....	578
- <i>Artintact 4</i> , ZKM, 1997.....	579
- <i>Beyond</i> , Z. Beloff, 1997.....	580
- <i>Beyond V2.0</i> , Z. Beloff, 2000 .....	581
- <i>Doors of Perception</i> , Mediamatic, 1994.....	583
- <i>Encyclopédie internationale des photographes</i> , M. & M. Auer, 1997.....	584
- <i>Flying Letters</i> , J. Maeda, 1996.....	585

## Index des annexes

- <i>Immemory</i> , Chris Marker, 1997.....	586
- <i>Let us play</i> , Coldcut, 1997.....	587
- <i>The Complete Maus</i> , A. Spiegelman, 1994.....	588
- <i>Missing System : Infinite CD for Unlimited Music</i> , V. Epplay & A. Schmitt.....	590
- <i>Outline</i> , Peter Downsbrough, 1998.....	591
- <i>CD-Rom prints</i> , d'après <i>Outline</i> .....	592
- <i>Passagen</i> , G. Ellard & S. Johnstone.....	593
- <i>Permanent Flux</i> , Read-Me, de Balie, 1999.....	594/96
- <i>Rehearsal of Memory</i> , G. Harwood, 1996.....	597/99
- <i>Rewind</i> , Hexstatic, 2000.....	600
- Voyager Company, Read-Me <i>Puppet Motel</i> , Laurie Anderson, 1995-1997....	601

### READONLYMEMORY.NET

- <i>Album secret de l'Oncle Ernest</i> , E. Viennot, .....	602
- <i>Encyclopédie internationale des photographes</i> , M. & M. Auer, 1997.....	602
- <i>K-Bo</i> , Domestic Funk Production, Organa, 1995-1998.....	603
- <i>PrayStation HD</i> , J. Davis, 2001.....	603
- <i>Puppet Motel</i> , L. Anderson, 1995-1997.....	604
- <i>Sigmund Freud</i> , U. Harr, E. Mineur, T. Panizza, P. Turtschi, 2000.....	604

INTRODUCTION .....	8
I/ Regarder, écouter, lire, pour apprendre ou pour jouer	
<i>Prélude</i> [sedeYcM] : CD-ROM ou cédérom? .....	29
Chapitre 1/ OFF-LINE, REPÈRES .....	34
<i>Interlude 1</i>	
V comme Versatile...?.....	153
Chapitre 2/ OFF-LINE, ARCHÉTYPES .....	159
<i>Interlude 2</i>	
Le corpus de cdroms dans une collection <i>quasi</i> imaginaire .....	216
Chapitre 3/ ENTRE JEU(X) ET RÉCIT(S) .....	225
<i>Interlude 3 -</i>	
MAC-PC Des contraintes éditoriales .....	316

## II/ Appréhender, expérimenter, abandonner

Chapitre 4/ LES FORMES DE L'INVITATION .....	322
<i>Interlude 4 -</i>	
« Lisez-moi !, Read Me First ! » .....	373
Chapitre 5/ PRODUIRE LE RÉCIT AUX RISQUES DU JEU .....	384
<i>Interlude 5 -</i>	
Le panorama, la question synoptique .....	431
Chapitre 6/ LA RUPTURE .....	440
<i>Interlude 6 -</i>	
La traversée homéodynamique .....	457
CODA.....	372
Annexes .....	474

Dans la dernière décennie du XX<sup>e</sup> siècle, l'édition de CDroms d'auteur est un fait marquant de l'édition numérique. Empruntant à l'audio-visuel ses ressources sémiotiques et au livre les enjeux éditoriaux, ce support a prolongé les éditions de disques lasers et subi la concurrence de la création en réseau sur internet puis celle du DVD-vidéo. Saisir les conditions de réception esthétique de ces formes éditoriales programmées est à l'origine de ce travail. L'étude critique de cinq titres est précédée d'un panorama de la diffusion des CDroms d'artistes et de titres culturels d'auteurs. Face à la diversité offerte par des collections d'œuvres, des multiples d'artistes et des produits culturels, deux principes issus de ces critiques sont privilégiés. La nature ludique des actions et la construction narrative déterminent ces modes de réception. Perçus selon des régimes antagonistes malgré leurs similitudes, le jeu et le récit sont l'objet d'une réflexion théorique. Celle-ci retient comme essentiels les modes distincts du jeu-*game* et du jeu-*play* et insiste sur l'importance d'un niveau *racontable* déduit du récit en images et de l'expérience quotidienne, précédant le récit verbal. Ces doubles distinctions autorisent une articulation plus complexe que l'opposition temporelle initiale entre jeu et récit qui semblait caractériser la réception esthétique de ces éditions. Une phase déductive de critiques de CDroms s'appuie ensuite sur ces distinctions pour présenter de nouvelles perspectives d'analyses. L'invitation préalable induite par l'objet, la conduite des expériences de consultation et les conditions de l'issue finale sont trois approches dans lesquelles le genre musical se distingue des autres éditions.

**Mots-clé :** auteur - CD-rom - cédérom - édition numérique - jeu - interactivité - multimédia - narration - récit -

### **Part narrative, part play : conditions of the aesthetic experience in off-line digital publishing.**

In the last decade of the 20th century, a significant aspect of digital edition appeared in the form of authors' CDroms. By borrowing semiotic resources from the audio-visual world and editorial material from books, this media has developed as an offshoot of laser disk editions and has suffered from competitive creation, first of all online on the Internet and later on DVD-video. This work aims to appreciate and criticize the aesthetic aspects of these coded editorial forms. An extensive survey of publications of artists' and author's CDroms is followed by the critical study of five artworks. Considering the diversity of artworks and cultural products available, the critical study has been limited to just two main theories. Both the playful action engaged by the user and the way the story is constructed implicate aesthetic reception. Perceived as antagonistic yet similar, game and narrative are considered theoretically. This reflection considers that the essential distinct modes are situated between "*game*" and "*play*" and insists on the importance of a *tellable* level of the story deduced from narrative images and everyday life, which precedes the verbal account. These double distinctions of play/game and narrative, which seem to characterize the aesthetic reception of these artworks, authorize a much more complex form than mere initial temporal opposition. Deductive criticism of authors' CDroms will then depend on these distinctions to present new analytical perspectives. The study is divided into three distinct stages: a preliminary impression induced by the object inviting the user to explore the program, then the use of the program by way of experimental negotiation and, finally the program ending. Musical artworks, however, follow other patterns.

**Key-words :** author - CD-rom - digital edition - game - interactivity - multimedia-narrative - play - story -