

3. Les figures de l'interactivité

Direction scientifique : Jean-Marie Dallet

Intervenants :

Jean-Louis Boissier, Professeur des Universités;
Yann Chevalier, direction artistique, Le confort moderne, Poitiers;
Christian Laroche, artiste roboticien;
David Renaud, artiste, enseignant à l'ESI;
Laurent Makowec, artiste, enseignant à l'ESI.

Expositions :

- "WONDERLAND", Le Confort Moderne et ONE+ONE, Poitiers, 30 octobre - 09 décembre 2003;
- " Jouable", École des arts décoratifs, Genève, 22 octobre — 09 novembre 2002;
- " Savante banlieue", Villetaneuse, 27 - 29 octobre 2002;
- "Villette numérique", Cité des sciences et de l'industrie, Paris, 24 - 29 septembre 2002.

« Les grandes mutations sont liées, non à des événements historiques solennels, mais à ce que l'on pourrait appeler des ruptures de discours, c'est-à-dire ce que l'on nomme communément des Renaissances : il y a mutation générale d'un système de valeurs et l'écriture est prise dans cette conversion parce qu'il faut à ces nouvelles valeurs un nouveau régime de production et de diffusion [1] »

Ainsi en est-il de la Renaissance du XII^e siècle avec l'invention de l'écriture gothique suivie de sa diffusion dans toute l'Europe, ainsi en est-il aussi de la grande Renaissance du XV^e siècle marquée par l'apparition du livre qui remplacera progressivement le manuscrit. En ces temps post-modernes, il est une autre Renaissance qui affecte nos modes traditionnels d'écriture et de lecture, c'est l'interactivité.

La réflexion de Barthes suggère que les formes du discours ne sont pas données a priori. Elles dépendent de la nature des supports capables de véhiculer l'information et de l'état des connaissances humaines à un moment donné de l'histoire. Jusqu'à présent, ces supports étaient fixes, rigides, et ces deux contraintes matérielles impliquaient des constantes de forme. Ainsi la feuille de papier, la photographie, la toile du peintre imposaient comme surface de lecture le plan; le livre ou la bobine de film développaient l'image d'un temps linéaire, géométriquement décomposable plan par plan, avec un début et une fin. A l'inverse, le multimédia interactif présente la particularité d'être un support dynamique. L'information, codée sous forme d'éléments binaires (0, 1), n'est plus entièrement donnée à voir ou à entendre. Elle est là, sans être totalement affichée. En effet, les éléments numérisés présentent, entre autres, la propriété d'être « uchronique », hors du temps, et « utopique » [2], hors de l'espace : ils sont absents tout en étant potentiellement présents. C'est au spectateur, par son action sur l'écran, d'actualiser les potentialités de l'hypertexte et des hypermédias. Ceux-ci présentent une méthode d'organisation de l'information qui procède non plus de façon linéaire mais par association d'idées en structurant un réseau vivant de liens entre les données.

La numérisation croissante d'informations, actuelles ou passées, qui doivent alimenter les gigantesques hypertextes planétaires, consul-tables à partir d'ordinateurs individuels, pose de manière nouvelle la question de la transmission du savoir. A présent, le problème est moins celui du stockage de l'information que celui de l'accès à cette information. Comment aller chercher cette fiche parmi les milliers de notices existantes ? Quels chemins emprunter pour naviguer avec assurance dans telle mémoire automatique ? L'élaboration d'un hypertexte ne saurait se réduire à la saisie de données, fussent-elles toutes les données.

Cela doit se faire par la construction d'architectures d'images, de sons, de textes, capables de proposer des modèles de circulation dans l'espace des données [3].

Comme l'écrit Bill Viola : « Nous partons des modèles de l'œil et de l'oreille pour nous diriger vers des modèles de processus de pensée, de structures conceptuelles du cerveau [4] ». L'écran de l'ordinateur devient la « membrane cérébrale » où s'affrontent immédiatement, directement, le passé et le futur, l'intérieur et l'extérieur, sans distance assignable et indépendamment de tout point fixe. L'écran connecte le sujet de l'œuvre au sujet à l'œuvre. Il est le lieu central de cet échange, à la fois lieu de l'énonciation et de l'interaction, affichage et interface. Chaque écran présent devant moi est une porte, un seuil à franchir qui sépare deux moments de l'expérience du regard : d'une part « voir en perdant » et d'autre part « voir apparaître ce qui se dissimule » [5]. Il est la surface à partir de laquelle je ménage, j'organise, je prévois un accès à la mémoire.

Dans cette étude sur *Les figures de l'interactivité*, nous partirons de l'hypothèse que ces formes d'accès à la mémoire sont les nouveaux outils, les nouvelles « syntaxes », en un mot, les figures nécessaires à l'élaboration des structures hypertextuelles. L'élaboration de ces théâtres de la mémoire suggère de nouvelles formes symboliques d'échange qui ne passent pas forcément par le langage écrit. L'interactivité nous oblige à reconsidérer certains modèles de langage d'avant l'apparition du livre : le langage oral, gestuel, musical, iconique, plastique. Ce sont dans ces expressions singulières d'un continuum sémiotique qu'il nous faut désormais trouver les « phonèmes », les « mots » nécessaires à la construction des bases de données.

Voir le rapport final *Les figures de l'interactivité*
(http://www.dallet.net/PAGEStheorie/figures_DAP/index.html)

1 Roland Barthes, *Variations sur l'écriture*, Ed. du Seuil, Paris, 2000, p. 36.

2 E. Couchot, « La synthèse du temps », in *Les cahiers du CCI*, numéro spécial « Les chemins du virtuel », Centre Pompidou, 1989, p. 120.

3 Jean-Louis Boissier dans « Les Hypermédias », carnet n° 12, *Revue virtuelle*, Centre Pompidou, Paris, 1994, observait d'ailleurs que : « Par la circulation, les repères et les instruments qu'ils offrent, les hypermédias relèvent de la carte, du dictionnaire, du catalogue, de l'encyclopédie ou du muséum. Leurs premiers usages auront été de traduire ces formes historiques de mise en mémoire organisée des connaissances. Cependant, ils en multiplient radicalement les performances et amorcent un changement de nature. La question de la scénographie et de la dramaturgie des cédéroms, de leur écriture, est désormais déclarée. La composition musicale, la poésie, le montage cinématographique ou l'art des jardins seront sollicités. »

4 B. Viola, « Y aura-t-il copropriété dans l'espace de données ? », in *Communications*, n° 48, Vidéo, Ed. du Seuil, 1988, p. 70.

5 Georges Didi-Huberman, « L'interminable seuil du regard », in *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Ed. Minuit, 1992, p. 45.