

# Manipulation des médias à l'écran et construction du sens

Serge Bouchardon

Université de Technologie de Compiègne<sup>1</sup>

Les créations interactives en ligne proposent à l'utilisateur des gestes de manipulation de médias à l'écran (par exemple déplacer un élément, activer un lien, entrer du texte au clavier). Dans cet article, nous proposons des outils sémio-rhétoriques pour analyser le rôle de ces gestes dans la construction du sens. Ces outils permettent notamment d'identifier des figures de rhétorique que nous appelons *figures de manipulation*. Dans cette analyse du jeu entre manipulation de médias et support écranique dans les créations interactives, nous posons l'hypothèse d'une gestualité spécifique au numérique.

**MOTS-CLÉS : ÉCRITURE NUMÉRIQUE, MANIPULATION, GESTE, INTERACTIVITÉ, FIGURE, ÉCRAN NUMÉRIQUE.**

Online interactive creations offer the user the possibility to manipulate different media on screen. For instance, the user can move an element which is displayed on the screen, he /she can activate a link or enter text by pressing keys. In this paper, semio-rhetoric tools are used to analyze the role of these gestural manipulations in the building of meaning. Thanks to these tools, rhetorical figures that we call *figures of manipulation* can be identified. In this analysis of media manipulation on screen in interactive creations, we make the hypothesis that there is a form of gesturality which is specific to the Digital.

**KEYWORDS: DIGITAL WRITING, MANIPULATION, GESTURE, INTERACTIVITY, FIGURE, DIGITAL SCREEN.**

---

<sup>1</sup> Serge Bouchardon, agrégé de lettres modernes, chef de projet pendant six ans dans l'industrie du multimédia éducatif, est actuellement maître de conférences en sciences de l'information et de la communication. Parmi ses champs de recherche : l'écriture interactive et multimédia, la création numérique. Dernier ouvrage paru : *Littérature numérique : le récit interactif*, Hermès Lavoisier, Paris, décembre 2009.

## Introduction

Le numérique permet de faire cohabiter et d'articuler des médias qui jusque-là vivaient une vie séparée et indépendante sur des supports spécialisés : la vidéo sur le film ou les cassettes, les photos sur un support argentique, les textes sur le papier. La cohabitation des médias sur un même support renégocie les relations de sens qu'ils entretiennent entre eux. Il devient possible, sur un même écran, de prolonger la lecture d'un texte par la consultation d'une vidéo, la consultation d'une vidéo par un texte. Il s'agit non pas d'un nouveau document à lire en oubliant le précédent, mais de poursuivre la lecture d'un document en consultant un autre document au cours de la navigation. Se posent alors des problèmes d'intersémiotisation des médias, c'est-à-dire qui concernent la façon dont ces médias font signe et sens entre eux (Bachimont, 2007).

Cette question de l'intersémiotisation des médias à l'écran est encore plus complexe lorsqu'intervient le geste de l'utilisateur (Weissberg, 2006). Beaucoup de productions numériques autorisent en effet la manipulation gestuelle de médias à l'écran. Prenons l'exemple des bannières publicitaires en ligne. A la fin des années 90, celles-ci reposaient essentiellement sur l'animation. Or depuis plusieurs années, on peut relever un nombre croissant de publicités en ligne qui reposent également sur une manipulation de la part de l'utilisateur : il peut s'agir de déplacer un élément à l'écran<sup>2</sup>, d'activer un lien<sup>3</sup>, voire même d'entrer du texte au clavier<sup>4</sup>. Dans tous ces cas, on peut qualifier ces bannières d'*interactives*, qu'il s'agisse d'appréhender un contenu existant, d'activer un autre contenu ou de créer un nouveau contenu en introduisant des données (Bouchardon, 2009). Dans quelle mesure ces manipulations de médias reconfigurent-elles notre rapport à l'écran, et quel est leur rôle dans la construction du sens ?

Nous verrons dans un premier temps en quoi consistent ces gestes de manipulation de médias à l'écran. Puis nous proposerons des outils sémio-rhétoriques pour analyser le rôle de ces gestes dans la construction du sens. Ces outils nous permettront également d'identifier des figures de rhétorique que nous appellerons *figures de manipulation*. Dans cette analyse du jeu entre manipulation de médias et support écranique, nous nous demanderons enfin s'il existe une gestualité spécifique dans le rapport à l'écran numérique, susceptible d'entraîner une nouvelle « condition spectatorielle » (Weissberg, 2002).

Nous puiserons nos exemples dans les créations en ligne (bannières publicitaires et créations littéraires et artistiques).

2 Exemple : [http://www.bannerblog.com.au/2009/09/commbank\\_finances.php](http://www.bannerblog.com.au/2009/09/commbank_finances.php)

3 Exemple : [http://www.bannerblog.com.au/2009/09/fas\\_twitter.php](http://www.bannerblog.com.au/2009/09/fas_twitter.php)

4 Exemple : <http://www.youtube.com/watch?v=4ba1BqJ4S2M>

## 1- Gestes de manipulation de médias à l'écran

Emmanuel Souchier et Yves Jeanneret, en avançant la notion d'« écrit d'écran » (Jeanneret, 2000 : 109), proposent d'analyser avant tout les inscriptions sur un écran numérique sous l'angle d'une sémiotique de l'écriture. Ils rappellent ainsi qu'il faut « considérer les formes et transformations médiatiques créées grâce au micro-ordinateur [...] comme des formes écrites et des transformations de l'espace de l'écrit ». (Jeanneret, 2000 : 109).

Il est néanmoins important de considérer ces « écrits d'écran » également dans leur dimension dynamique. Bruno Bachimont distingue support d'inscription et support de restitution (Bachimont, 2007). Dans le monde de l'imprimé, le support d'enregistrement et le support de restitution constituent un seul et même support, la page qui a été imprimée. Dans le monde du numérique, le support d'enregistrement et le support de restitution, en l'occurrence l'écran, sont distincts. Entre les deux intervient la médiation du calcul. Ainsi, à une même forme d'enregistrement (le code) peuvent correspondre plusieurs formes de restitution possibles. En ce sens, les inscriptions sur l'écran sont dites *dynamiques*.

La notion de calcul est essentielle pour bien comprendre la relation entre écran numérique et médias. D'un point de vue théorique, le numérique se caractérise par le fait de manipuler un système d'unités discrètes indépendantes les unes des autres par des règles formelles de type algorithmique. C'est la médiation du calcul qui permet de manipuler des inscriptions sur un support numérique. C'est d'ailleurs parce que le calcul permet la manipulation d'inscriptions que la possibilité peut être également donnée à l'utilisateur de manipuler lui-même ces inscriptions. Ces inscriptions peuvent prendre la forme de différentes ressources médias (texte, image, son, vidéo). Les créations dites interactives autorisent la manipulation à l'écran, par l'utilisateur, de ces différents médias.

Nous avons souligné en introduction le nombre croissant de publicités en ligne qui reposent à présent non plus seulement sur l'animation, mais sur une manipulation de la part de l'utilisateur. Dans le domaine de la création numérique littéraire et artistique, les œuvres interactives existent quant à elles depuis plusieurs décennies. Dans une création dite *interactive*, des manipulations sont ainsi requises de la part du lecteur pour que celle-ci puisse se dérouler. Les manipulations, dans ces créations interactives, ne semblent pas fondamentalement nouvelles. Il existe notamment de nombreux exemples d'œuvres littéraires qui requièrent des interventions physiques de la part du lecteur, à commencer par les *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau (Queneau, 1961). Espen Aarseth a avancé le terme de « littérature ergodique » pour les désigner : « en littérature ergodique, un effort non trivial est requis du lecteur pour qu'il traverse le texte » (Aarseth, 1997). Ce qui peut néanmoins paraître quelque peu nouveau dans la création numérique interactive, c'est la dimension manipulable du texte lui-même, et non pas seulement du support ou du dispositif. Le texte numérique est autant un texte donné à lire qu'un texte donné

à manipuler (Ghitalla et Boullier, 2004). Cette dimension manipulable du texte, mais aussi de l'ensemble des médias, ouvre un large champ de possibles dans les créations interactives.

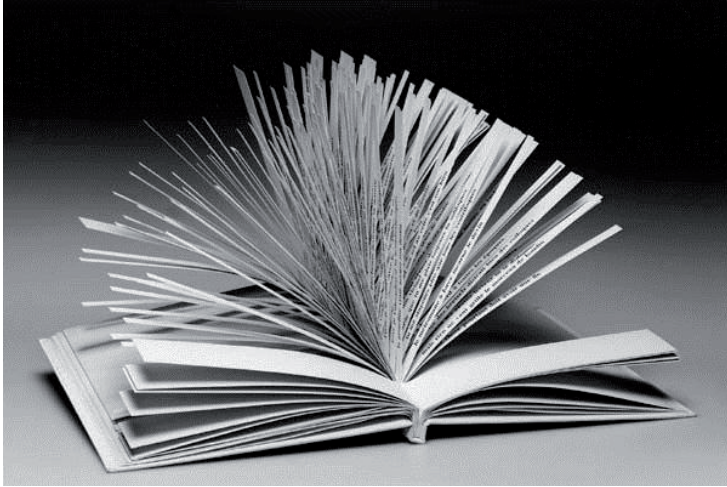


Figure 1 : le jeu de languettes des Cent mille milliards de poèmes de Raymond Queneau.

Dans la manipulation de créations interactives en ligne, nous avons affaire à des gestes différents : cliquer, double-cliquer, cliquer droit (PC), déplacer la souris (ou bouger le doigt sur le *touchpad*), laisser le doigt appuyé, relâcher le doigt, taper sur une touche du clavier, mais aussi parfois souffler dans un micro, bouger la tête devant une webcam. Une difficulté apparaît : ces gestes sont en constante évolution et il est difficile d'établir un répertoire de gestes stable. Le *touchpad* des ordinateurs récents permet ainsi d'utiliser deux doigts pour zoomer/dézoomer, faire défiler voire imprimer une rotation. Ces gestes dépendent par ailleurs des dispositifs. Dans le domaine des consoles de jeux vidéo, la *wii mote* a ainsi considérablement fait évoluer le répertoire de gestes à disposition d'un joueur ; plus récemment le dispositif *Kinect* a même libéré le joueur de l'utilisation d'une manette. Dans le cadre de cet article, nous nous sommes limités à l'analyse des créations en ligne. Nous allons donc nous intéresser avant tout aux interfaces d'entrée que sont la souris et le clavier, tout en sachant que certains sites web proposent dès à présent une navigation faisant appel à d'autres interfaces d'entrée, comme la webcam<sup>5</sup>, le micro<sup>6</sup>, voire un objet du quotidien dans les expériences de réalité augmentée<sup>7</sup>.

5 Le site « Publicis & Hal Riney » (<http://www.hrp.com/>) propose une navigation par webcam.

6 Le site de Andreas Lutz (<http://www.andreaslutz.com/>) propose une navigation par webcam ou par micro.

7 <http://www.youtube.com/watch?v=p3QgigeSE1s>

Dans notre approche du geste de manipulation de médias à l'écran, il faut donc essayer, autant que faire se peut, de s'abstraire de la dimension contextuelle des évolutions techniques. Nous distinguons entre le *geste* pris comme activité unitaire (appui sur une touche du clavier ou sur le bouton de la souris, déplacement élémentaire de la souris...) et l'*action* considérée comme un énoncé de gestes (par exemple le glisser-déposer - *drag and drop*). Le geste, en tant qu'activité unitaire, est lié à une interface matérielle. L'action a quant à elle une signification plus globale liée à un double couplage à un contexte et à un processus. Bien souvent, le média pertinent (avec lequel le geste interagit) est en effet un processus et non son état final. La manipulation fait intervenir ce que Philippe Bootz appelle la « profondeur du dispositif » (Bootz, 2004) : dans la manipulation, les signes sont des signes fondamentalement « duaux », mettant en œuvre des éléments se situant à la fois du côté du programme et du côté de l'écran. Forts de cette approche du geste, proposons à présent un modèle d'analyse du geste de manipulation dans les créations interactives en ligne.

## 2 - Un modèle d'analyse de la manipulation

Nous avons vu, concernant la création numérique, l'importance du geste dans les manipulations de médias à l'écran. Nous manquons néanmoins d'outils, notamment sémiotiques et rhétoriques (Klinkenberg, 2000), pour analyser le rôle de ces gestes de manipulation dans la construction du sens. Dans (Bouchardon, 2011), en partant d'une proposition initiale de Philippe Bootz, nous avons décrit un modèle d'analyse de la manipulation en cinq niveaux : l'*actème*, le *gestème*, l'*unité sémiotique de manipulation* (USM), le *couplage média* et le *discours interactif*.<sup>8</sup>

Le premier niveau est celui du *gestème*, qui correspond à une unité sémiotique distinctive. Il s'agit du niveau le plus bas, niveau distinctif mais pas signifiant. Le *gestème* correspond au couplage entre une activité physique et une interface d'entrée. Il peut s'agir par exemple d'appuyer sur une touche du clavier, ou encore de déplacer la souris. Dans ce deuxième cas, il est possible de décomposer un mouvement continu en différents *gestèmes*. Ainsi, pour certains, le « mickey » va constituer l'unité de déplacement du pointeur de la souris équivalente à 1/200e de pouce, soit 8 pixels. Cette unité peut permettre de distinguer différents *gestèmes* dans la manipulation physique de la souris. Le deuxième niveau est celui de l'*actème*. L'*actème* correspond à une séquence de *gestèmes*. Il est le résultat d'un couplage entre des *gestèmes* et le processus sur lequel porte la manipulation. A un troisième niveau, les *actèmes* composent à leur tour des *unités sémiotiques de manipulation* (USM). Par exemple les *actèmes cliquer, glisser et relâcher* peuvent composer l'USM *tirer-relâcher*. Un tableau des différentes USM est pré-

---

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

senté dans (Bouchardon, 2011)<sup>9</sup>. Jean-Marie Klinkenberg rappelle que les icônes sont des signes « motivés par ressemblance » (Klinkenberg, 2000 : 193). De même, l'USM fait penser à des actions dans le monde physique. Par exemple, l'USM *gratter* peut faire penser à l'action de raboter une surface, ou l'USM *tirer-relâcher* au déclenchement d'un mécanisme. L'USM porte ainsi des *traits d'iconicité* par rapport à des situations de manipulations de la vie courante.

Le quatrième niveau est celui du *couplage média*, qui résulte du couplage entre l'unité sémiotique de manipulation et l'*état média* environnant. L'USM, nous l'avons vu, présente souvent une dimension iconique. C'est néanmoins seulement dans son couplage avec des médias que des traits signifiants vont être ou non actualisés. Ceux-ci sont actualisés en fonction du texte, de l'image ou du son sur lequel le geste est appliqué, ainsi qu'en fonction du contexte multimédia et de l'environnement culturel du lecteur. Le dernier niveau est celui du *discours interactif*, qui correspond à une séquence interactive complète de couplages média. Ce niveau du discours est essentiel, car c'est souvent en prenant en compte l'ensemble du discours interactif que le geste de manipulation prend tout son sens.

### 3 – Des figures de manipulation de médias

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

Tout couplage entre une USM et des médias est par nature « pluricode », au sens où il fait intervenir plusieurs « sous-énoncés relevant chacun d'un code différent » (Klinkenberg, 2000 : 232). Ces couplages médias donnent naissance à des figures<sup>10</sup>. Par l'expression « figure de manipulation », nous désignons une relation entre un geste et des médias dans laquelle la construction du sens est fondée sur des processus d'intersection de traits signifiants associés au geste, aux médias, et au contexte. Tout couplage pluricode est une figure, mais toute figure n'est pas nécessairement un trope (telle que la métaphore).

<sup>9</sup> Ce tableau fait l'objet d'un travail en cours accessible ici : <http://www.utc.fr/~bouchard/USM/bouchardon-tableau-USM.pdf>

<sup>10</sup> « La figure rhétorique est un dispositif consistant à produire des sens implicites, de telle manière que l'énoncé où on le trouve soit polyphonique. » (Klinkenberg, 2000 : 343).

### Exemple de couplage conventionnel



Figure 2 : publicité interactive : figure d'ordonnement.

Sur le site [www.bannerblog.com](http://www.bannerblog.com) est archivée la bannière publicitaire suivante : [http://www.bannerblog.com/2009/09/commbank\\_finances.php](http://www.bannerblog.com/2009/09/commbank_finances.php). Huit lettres, dans le désordre, certaines couchées, sont proposées à la lecture. Elles sont en fait en attente de manipulation : la position de certaines lettres appelle un repositionnement, un réordonnement. La forme du curseur, qui représente une main qui a saisi un objet, est également un indice pour le lecteur. En fait, le lecteur doit (re)composer le mot « finances ». Lorsqu'une lettre est positionnée correctement, une petite animation autour de la lettre le signale au lecteur. Le mot une fois recomposé, apparaît le slogan (« Keep your finances in order ») et le produit (« Free financial health check »). Les traits signifiants mobilisés conjointement par l'USM *Tirer-relâcher* et le média d'arrivée (le mot « Finances », puis le slogan « Keep your finances in order ») sont ici « ordonner », « réorganiser », « recomposer ». La figure de manipulation résultante est une *figure d'ordonnement* (à la fois mise en forme et mise en ordre).

### Exemple de kinégramme

Faisant pendant au *ciné-gramme* pour l'animation (Saemmer, 2011), le *kiné-gramme*<sup>11</sup> constitue un cas particulier de couplage conventionnel pour la manipulation. Les traits signifiants mobilisés par l'unité sémiotique de manipulation et les médias se trouvent en intersection quasiment totale. De même que, pour le *ciné-gramme*, une impression de *synonymie* se crée entre le mouvement et le média, elle tient ici au rapport entre les traits signifiants mobilisés par l'unité sémiotique de manipulation et ceux du média, et ce malgré le caractère pluricode.

11 Formé sur kin- « mouvement, mise en action » du gr. « je meus, je stimule ».

Analysons un exemple. Sur son site web, l'artiste espagnole Labuat propose un clip musical interactif : <http://soytuaire.labuat.com/>. Pendant le déroulement du clip, l'internaute peut « peindre » avec le curseur de sa souris. Au cours d'un trajet (défilement du fond d'écran et de différents objets de la droite vers la gauche), le mouvement du curseur de la souris laisse un tracé à l'écran. Ce tracé effectué au cours du trajet est enregistré et peut être rejoué par l'internaute. Il s'agit d'une forme d'expérience de tracé *temps réel* (limité au mouvement de la souris). Le fond d'écran, à la fois en raison de son apparence de toile qui attend une inscription et du défilement qui l'anime, incite à *tracer*. La trace (encre) laissée par le curseur de la souris (pointe d'un pinceau) incite à dessiner et à peindre.

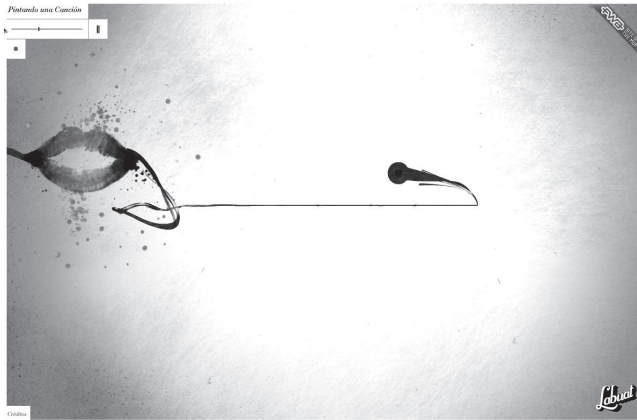


Figure 3 : clip musical interactif : figure de traçage.

Les paroles de la chanson invitent également à déplacer librement, à *main levée*, le curseur de la souris :

*Hago surcos  
Pequeñitos  
En la cera  
Derretida  
De tus ganas [...]*

*Vuelo libre  
No me ates  
Que me escapo  
Entre medio  
De tus dedos*

(Notre traduction : *Je fais des sillons dans la cire fondue de tes envies. [...] Je vole librement, ne m'attache pas, je m'en vais entre tes doigts.*)



Les traits signifiants mobilisés conjointement par l'unité sémiotique de manipulation (Mouvoir) et l'environnement média (fond d'écran + paroles de la chanson + trace du curseur) sont ainsi « tracer », « dessiner », « peindre ». Sur des paroles qui comparent la femme aimante à une trace libre, l'internaute est incité à mouvoir librement le curseur/pinceau pour laisser une trace sur une toile. C'est en ce sens que ce couplage conventionnel est un kinégramme. Nous pouvons qualifier la figure qui en résulte de figure de traçage.

### Exemple de couplage non conventionnel

Les œuvres littéraires et artistiques jouent souvent de l'écart entre les attentes liées au geste et l'état réalisé par la manipulation ; elles s'appuient ainsi sur des couplages non conventionnels. *Ne me touchez pas*<sup>12</sup>, d'Annie Abrahams, est un court récit interactif. La pièce, très simple, présente la photo d'une femme allongée. Une voix de femme – celle de l'auteur – raconte un rêve que celle-ci a fait quand elle était adolescente. Ce rêve peut être interprété comme le passage parfois douloureux de l'adolescence à l'âge adulte d'une jeune femme exposée au regard et au désir des hommes. L'utilisateur écoute, mais peut expérimenter dans le même temps une action avec sa souris. Etre passif, regarder et écouter sans utiliser sa souris n'est en effet pas toujours chose aisée pour l'utilisateur, souvent incité à cliquer de façon compulsive. Mais à chaque caresse avec la souris sur l'image, la jeune femme change de posture en exprimant (textuellement) son refus. On peut lire successivement trois messages : « svp ne me touchez pas », « ne me touchez pas » et « j'ai dit non » (cf. figure 4). A chaque fois, le récit vocal s'interrompt et recommence au début. A la quatrième tentative de caresse avec la souris, le récit vocal s'arrête définitivement. L'utilisateur est surpris, voire décontenancé, de voir son geste de survol aboutir à un écran blanc.



Figure 4 : récit interactif : figure d'interruption.

<sup>12</sup> Abrahams Annie, *Ne me touchez pas/Don't touch me*, 2003, <http://www.bram.org/toucher/index.htm>

Ce récit a une dimension vocale, visuelle (la jeune femme représentée ainsi que les trois messages de refus), mais également gestuelle : c'est à travers le geste de l'interacteur que le récit vocal prend tout son sens. Il s'agit d'un récit interactif dans la mesure où il met en scène l'interactivité. L'œuvre repose en effet sur un jeu entre interactivité et narrativité, l'interactivité empêchant dans ce cas la narrativité dans la mesure où le geste de l'interacteur interrompt le récit vocal. L'auteur joue sur l'incompatibilité apparente entre narrativité et interactivité pour suggérer sans doute à l'utilisateur d'apprendre à résister à son désir de cliquer, mais aussi à appréhender différemment les représentations – notamment en ligne – du corps féminin.

On peut parler de couplage non conventionnel entre une USM et des médias dans la mesure où l'on constate un écart entre les attentes du l'utilisateur lorsqu'il déplace le curseur de sa souris et l'état réalisé par la manipulation (jusqu'à l'écran blanc final). La caresse avec le curseur de la souris sur la photo de la jeune femme n'aboutit qu'à interrompre puis à stopper brutalement le déroulement de la pièce, donnant naissance à ce que nous pourrions appeler une figure d'interruption.

#### 4- Une gestualité spécifique au numérique ?

Dans quelle mesure peut-on parler d'une gestualité spécifique au numérique ? Le geste n'apparaît bien sûr pas avec le numérique : il y a un « engagement corporel » (Souchier & al, 2003 : 101) et une gestualité notamment dans la lecture d'un livre (lecture à voix haute, manipulation de pages). Mais dans une création interactive, le geste semble acquérir un rôle particulier, contribuant pleinement à la construction du sens. Ainsi, il y aurait une différence de nature entre le fait de tourner les pages d'un livre et le fait de cliquer sur un lien hypertexte. Yves Jeanneret rappelle que le fait de tourner la page d'un livre « ne suppose a priori aucune interprétation particulière du texte » (Jeanneret, 2000 : 112) ; dans une création interactive en revanche, « le fait de cliquer sur un mot (un « hypermot ») ou sur un pictogramme (une « icône ») est, en lui-même, un acte d'interprétation » (ibid. : 113). Le geste interactif sur un contenu média à l'écran consiste avant tout en une « interprétation actualisée dans un geste » (ibid. : 121).

On pourrait pourtant considérer que lorsqu'on tourne les pages d'un livre pour retrouver des notes rassemblées en fin de volume, il s'agit bien d'un geste interprétatif analogue au fait de cliquer sur un lien. Ainsi, de même qu'il ne faudrait pas confondre le fait de tourner les pages d'un livre et ce que l'on fait quand on les tourne, il faudrait distinguer le fait de cliquer avec ce que se passe au niveau interprétatif quand on clique. Opposer le fait de tourner une page et de cliquer sur un lien n'apparaît dès lors pas si simple. S'il y a une différence entre les supports classiques et le support numérique, elle réside peut-être moins dans cette opposition que dans l'aspect interactif en tant que tel, c'est-à-dire le fait que le support réagit et exécute certaines actions. Quand je tourne une page, je suis dans un fil interprétatif continu et homogène, car le support est passif. Lorsque j'interagis avec un support dynamique, je suis dans un mode communicatif fondé sur l'interprétation de l'événement qui arrive. Dans le premier cas,

je poursuis mon idée et arraisonne ce qui arrive (les mots que je découvre dans les pages que je tourne) à mon fil interprétatif ; dans le second, j'adapte mon idée à ce qui arrive, car ce qui arrive peut faire rupture (un comportement inattendu par exemple), possède une autonomie qui résiste et sort de mon fil interprétatif.

Peut-on pour autant parler d'une gestualité spécifique au numérique ? Avancer une réponse ferme et définitive est délicat, en raison de la médiation de l'interface. En quoi une interface sur un écran numérique présente-t-elle des spécificités, qui entraîneraient elles-mêmes une gestualité spécifique ? Jean-Louis Weissberg propose un élément de réponse (Weissberg, 2002). Il analyse des versions différentes des Cent mille milliards de poèmes de Raymond Queneau (version imprimée originale et versions numériques). Dans la version imprimée, le jeu de languettes fait appel à la manipulation du lecteur sur la matière formelle de l'œuvre et donne lieu à des formes de surface innombrables (ou tout du moins à  $10^{14}$  sonnets différents, soit cent mille milliards). Néanmoins Jean-Louis Weissberg note que « L'objet imprimé exhibe une certaine transparence de par sa matérialité d'objet directement manipulable, exprimant dans sa conformation le programme combinatoire dont il est dépositaire. Transparence à laquelle s'oppose la dissimulation structurelle de tout programme [...]. Pour preuve de cette opacité congénitale de tout programme informatique, il suffit d'observer que les transpositions informatiques de l'œuvre de Queneau mobilisent nécessairement des systèmes de commandes apparaissant à l'écran sous forme de fenêtres, menus, roll over » (Weissberg, 2002)

La nécessité absolue de l'interface numérique serait le pendant logique de l'opacité, plus ou moins affirmée, de tout programme informatique. Dans les versions numériques, l'interposition d'un programme informatique entraîne en effet une forme d'opacité structurelle. L'utilisateur ne sait pas ce qui va se passer quand il clique sur un lien, alors que ce n'est pas le cas lorsqu'il joue avec les languettes du livre imprimé de Queneau.

C'est cette opacité induite par tout programme informatique qui peut entraîner une gestualité spécifique. En effet, le programme ouvre des possibles qui excèdent l'anticipation inhérente au geste. D'où la nécessaire ouverture à ce qui arrive, à son caractère imprévu, alors que le geste sur un support non interactif s'inscrit dans l'immersion habituelle dans le contexte, où ce geste est piloté par les saillances perçues et les possibles qu'elles offrent. Bruno Bachimont (Bachimont, 2011) montre que le propre du numérique, par l'arbitraire du calcul, est d'introduire une rupture de principe entre la saillance perçue et le possible offert : la saillance relève du morphologique, le possible du calcul. Or ce dernier étant arbitraire, il n'y a pas de lien naturel entre les deux. La manipulation gestuelle est certes inhérente aux supports techniques d'écriture et de lecture ; toutefois, le numérique entraîne un passage à la limite en introduisant la calculabilité au principe même de la manipulation.

C'est ce rôle du calcul et du programme, ainsi que la question des interfaces et de l'apprentissage culturel de celles-ci, qu'il faut prendre en compte dans l'analyse des manipulations gestuelles de médias à l'écran si l'on souhaite en saisir les spécificités.

## Conclusion

Le support numérique permet de manipuler des médias à l'écran. Ces gestes de manipulation participent à la construction du sens. Le modèle d'analyse en cinq niveaux que nous avons présenté a avant tout une vocation heuristique visant à mettre à jour les spécificités de la manipulation gestuelle dans une création numérique. Le geste de manipulation autorise ainsi des couplages conventionnels et non conventionnels avec différents médias. Ces couplages donnent lieu à des figures. Cet article s'inscrit dès lors dans une démarche de formalisation d'une rhétorique de l'écriture interactive. Nous pouvons en effet faire l'hypothèse de figures de rhétorique spécifiques à l'écriture interactive (Bouchardon, 2007) que l'on peut qualifier de « figures de manipulation ». À côté des figures de diction, de construction, de sens et de pensée, il s'agit d'une catégorie de figures à part entière prenant en compte le geste du lecteur/manipulateur.

Faire l'hypothèse d'une gestualité spécifique au numérique, c'est poser la nécessité de sensibiliser et de former au rôle du geste dans la construction du sens d'une production numérique. Il est en effet important de réfléchir à la sémiotique et à la rhétorique propres à ces gestes de manipulation sur des médias à l'écran. Cette dimension pourrait être intégrée dans une formation à l'écriture numérique ; c'est ce à quoi nous travaillons dans le cadre du projet de recherche PRECIP (<http://precip.fr>).

## RÉFÉRENCES

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext, Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore : John Hopkins University Press.
- Bachimont, B. (2007). *Ingénierie des connaissances et des contenus : Le numérique entre ontologies et documents*. Paris : Hermès.
- Bachimont, B. (2011). *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*. Paris : Encre marine.
- Booth, P. (2004). « *Der/die Leser/Reader/Readers* », dans F.W. Block, C. Heibach, K. Wenz (eds.), *p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie/The Aesthetics of Digital Poetry*. Ostfildern-Ruit : Hatje Cantz Verlag, 936-122.
- Bouchardon, S. (2007). « *L'écriture interactive : une rhétorique de la manipulation* », H2PTM 07, Collaborer, échanger, inventer : expériences de réseaux, éd. Saleh I. et alii, Paris : Hermès-Lavoisier, 155-170.
- Bouchardon, S. (2009). *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris : Hermès-Lavoisier.
- Bouchardon, S. (2011). « *Des figures de manipulation dans la création numérique* », Protée volume 39 numéro1, Chicoutimi : Université du Québec à Chicoutimi, 37-46.
- Ghitalla, F., Boullier, D. et alii (2004). *L'Outre-lecture : manipuler, (s')appropriier, interpréter le Web*. Paris : Editions du Centre Georges Pompidou.
- Jeanneret, Y. (2000). *Y a-t-il vraiment des technologies de l'information ?*. Paris, Editions universitaires du Septentrion.
- Klinkenberg, J.-M. (1996, 2000). *Précis de sémiotique générale*, Louvain-la-Neuve : De Boeck, 1996 ; Paris : Seuil.
- Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. Paris : Gallimard.
- Saemmer, A. (2011). « *De la confirmation à la subversion : les figures d'animation face aux conventions du discours numérique* », Protée volume 39 numéro1, Chicoutimi : Université du Québec à Chicoutimi, 23-36.
- Souchier E., Jeanneret Y., Le Marec J., dirs. (2003). *Lire, écrire, récrire : objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris : BPI du Centre Pompidou.
- Weissberg, J.-L. (2002). « *Qu'est-ce que l'interactivité ? Éléments pour une réponse* », Séminaire L'action sur l'Image, Université de Paris 8, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt02-03/seance2/seance2.htm> (consulté le 6 juin 2011)
- Weissberg, J.-L. (2006). « *Corps à corps – A propos de La Morsure, CD-ROM d'Andrea Davidson* », dans Barboza, P. et Weissberg, J.-L. (ed.), *Scénarisations numériques : parcours du séminaire L'action sur l'image*. Paris : L'Harmattan.

