

La construction d'un sens dans la polysémie du design web

Communicate, œuvre ou produit ?

Christine BREANDON¹

Université du Sud Toulon-Var
BP 132 F-83957
La Garde cedex

IUT SRC 200 av Victor Sergent
83700 Saint Raphaël
cebrea@univ-tln.fr

Franck RENUCCI²

Université du Sud Toulon-Var
BP 132 F-83957 La Garde cedex
UFR Ingémédia
renucci@univ-tln.fr

Le design d'interface web installe l'utilisateur dans un espace manipulable, polymorphe, polysémique. Nous étudions ici le processus interprétatif des messages visuels à travers l'analyse d'un objet signifiant. Le point de vue de l'analyste est confronté au point de vue des utilisateurs à travers une enquête de terrain. Notre problématique porte sur le processus sémiotique dans un environnement mouvant : existe-t-il des systématismes dans les mécanismes interprétatifs lorsque l'utilisateur manipule une séquence signifiante ? Le contexte donné suffit-il à recevoir le message émis ? L'interactivité contraint-elle à construire un sens singulier ? Nous faisons l'hypothèse que l'interactivité du design est un facteur singularisant la lecture de l'image. Nous interrogeons l'interprétation du message visuel dans le cadre théorique de travaux menés en sémiopragmatique en regard des systématismes liés à la reconnaissance des objets perçus (concept d'icotype selon Darras), et de pratiques stéréotypées.

MOTS-CLEFS : DESIGN, INTERACTIVITÉ, COMMUNICATION, POLYSÉMIE, INDIVIDUALISATION

¹ Christine Bréandon est professeur agrégé d'arts plastiques. Elle enseigne l'esthétique des produits multimédia à l'IUT SRC de St Raphaël et à l'UFR Ingémédia de l'université du sud Toulon-var. Elle prépare une thèse en information et communication au sein du laboratoire i3M sous la direction du Prof. Ph. Dumas. Ses travaux portent sur le design de l'interface multimédia, les enjeux liés à l'interactivité, et la personnalisation du design pour le web sémantique.

² Franck Renucci est Maître de conférences à l'université du sud Toulon-var et Directeur de l'UFR Ingémédia. Il est auteur d'une thèse intitulée « Les ruptures du film interactif : la continuité de son histoire, le rythme de son énonciation, l'harmonie de sa composition » (Renucci, 2003). Chercheur au sein du laboratoire i3M, ses travaux tentent d'établir comme garantes d'un discours scientifique en communication les figures de l'impossible et de la subjectivité.

The design of Web interface installs the user in a handleable, polymorphic, polysemous space. We study here the interpretative process of the visual messages through the analysis of a meaning object. The point of view of the analyst is confronted with the point of view of the users through a focus group investigation. Our problems relate to the process semiotic in a moving environment: do there exist systematisms in the interpretative mechanisms when the user handles a meaning sequence? Is the given context enough to receive the transmitted message? Does the interactivity force to build a singular sense(direction)? We make the hypothesis that the interactivity of the design is a factor distinguishing the reading of the image. We question the interpretation of the visual message in the theoretical framework of works led in semio-pragmatic compared to systématismes related to the recognition of the perceived objects (concept of iconotype of Darras), and of stereotypical practices.

KEYWORDS: DESIGN, INTERACTIVITY, COMMUNICATION, POLYSEMY, INDIVIDUALIZATION

Lorsque l'artiste Pinoncelli urine sur Fountain, lors de l'exposition inaugurale du musée d'Art contemporain de Nîmes en 1993, il est arrêté pour dégradation. Est-il un profanateur ou un artiste décontextualisant l'œuvre dans une posture postmoderne en rendant sa fonction première à l'urinoir ? Ne dénonce-t-il pas une consommation populiste de l'art par ce retournement du renversement de l'objet fonctionnel ? Hommage à Duchamp ou profanation ?

L'interactivité établit une posture nouvelle dans la confrontation à l'image, la manipulation. Cette opérabilité du visuel interroge le parcours interprétatif généré par l'utilisateur lui-même. Les signes iconiques révélés par le geste induisent-ils une interprétation singulière ou obéissent-ils encore au système sémantique voulu par le concepteur ? Notre problématique porte sur la tension entre les systématismes liés à l'interprétation (code et mémoire) et la singularité de l'image actée. Le contexte environnemental proposé par l'auteur suffit-il à en contenir les interprétations possibles ? L'individualisation de la consultation interactive contraint-elle à construire un sens singulier ? Nous faisons l'hypothèse que l'individualisation du récit générée par l'interactivité s'inscrit dans le contexte du message émis.

Les utilisateurs multiplient à l'infini l'affichage des apparitions visuelles et sonores, inscrivant l'application dans le flux irréversible du vécu. Ils sont les spect-acteurs de l'émergence du design comme le spécifie Weissberg dans ses travaux avec Barboza durant le séminaire Sémaction autour de l'image interactive. Les mécanismes sémio-cognitifs de cette nouvelle posture du récepteur sont largement étudiés par les sémioticiens contemporains comme Boutaud avec sa recherche sur la dimension sensible des interfaces. Nous convoquons également les travaux de Darras, avec son étude sur les concepts-images (iconotypes), et de Chateau à propos des stéréotypes sociétaux qui modèrent le concept de lecteur-auteur attribué à l'interactivité.

Méthode

Nous observons la tension qui s'installe entre le message visuel prémédité par le concepteur du site Communicate et la contingence de son interprétation liée au parcours de l'utilisateur. Le message émis est analysé par le chercheur. Une enquête en focus groupe permet de recueillir des données quant à la variabilité des interprétations des récepteurs. Le but de cette double approche, du point de vue du sémioticien et du point de vue de l'utilisateur, n'a pas pour intérêt méthodologique de prendre parti pour l'une ou l'autre. Elle cherche à établir la tension entre les deux désirs, celui du concepteur qui propose un message et un dispositif narratif, et celui du récepteur qui construit un métarécit en liberté surveillée.

Précisions sur les concepts

Notre recherche portant sur les processus d'émergence d'un sens dans la polysémie du message visuel mouvant, nous prenons pour guide les travaux récents en sémiopragmatique et la notion d'iconotype chère à Darras, construite sur les observations du Groupe m. Cette approche tient compte d'un facteur inhérent à l'image, celui du contexte d'émergence du sens, à savoir la contingence dans la réception du message iconique par un individu. Nous nous appuyons sur les travaux de Verhaegen et de Darras qui actualisent l'étude du processus d'interprétation initié par Peirce, et privilégient une sémiotique systémique. Cette lecture est complétée par une analyse structurale succincte, selon N. Everaert-Desmedt reprenant le carré sémiotique de Greimas. La sémiotique structurale, du fait qu'elle néglige le contexte, apporte des pistes d'interprétation précisant la polysémie de l'objet d'étude, sans résoudre la question de l'interprétation décisive. Comme Peirce et Darras, Boutaud retient le processus sémiotique de l'émergence du sens, mais, suivant la voie tracée par Kristeva et Eco, il accentue l'attention portée au contexte sensible et particulier de sa réception. Somme de toutes les théories sémiotiques appliquées à l'image, Boutaud propose une socio-sémiopragmatique du sensible dans l'interface web. Son schéma de communication est semblable à celui de Peirce mais augmenté d'une sociologie des usages. Le récepteur est responsable de l'interprétation du signe en regard de son rôle sociétal. Boutaud n'évacue pas les autres acteurs du message, émetteur et transmetteur ; il s'agit d'une négociation implicite de l'émergence du sens qui constitue la mouvance de l'interprétation.

Dès 1968, Barthes analyse le point de vue du lecteur et avance l'idée d'une délégation d'énonciation nécessaire pour appréhender la lecture d'un texte. Il est alors précurseur de l'idée selon laquelle les modalités mêmes de la lecture proposent un récit individuel, unique dans le temps, l'espace, et la forme. Ce récit, construit sur la trame proposée par l'auteur, est un métarécit au sens où il est individualisé puisqu'à jamais non reproductible. Barboza attire notre attention sur le fait que la non-linéarité n'est en fait perceptible que du point de vue de l'auteur qui suppose la multiplicité des lectures. L'interacteur bénéficiant d'une délégation d'énonciation crée un métarécit suivant un schéma nécessairement linéaire avec un début, un milieu, et une fin (même s'il est composé de boucles discursives).

Selon le schéma Peircien, la trilogie sémiotique est en rebondissement permanent puisque chaque signe constitué des trois termes (representamen, objet, interprétant) est perpétuellement confronté à un nouvel interprétant dans une chaîne sémiotique sans fin. Darras souligne l'enchaînement du processus sémiotique continu et infini selon Peirce. Le signe obtenu est confronté à un nouvel interprétant qui relance le processus de sémiologie jusqu'à trouver l'interprétant final soulageant cette tension. Le processus sémiotique propose donc un seul interprétant final du point de vue d'un récepteur. Or, du point de vue de l'analyste, nous repérons plusieurs pistes possibles, et établissons que les interprétations des récepteurs peuvent être variées.

L'objet d'étude

L'application choisie pour l'analyse présente la particularité d'être ambivalente afin de questionner le thème de l'exposition, caractère équivoque qui est exploité dans notre étude afin d'évaluer les réponses des utilisateurs par rapport à la polysémie proposée. D'une part, cette application participe d'une exposition dans une galerie d'art, d'autre part, elle met l'accent sur les caractéristiques d'usages singuliers et collaboratifs ménagés par l'interactivité au moyen d'un dispositif en réseau. De plus, Communicate est essentiellement graphique et ne propose aucun contenu textuel à valeur informative. Le chercheur connaît la propension des répondants à se réfugier dans les informations textuelles dès qu'ils sont en situation moins confortable d'interpréter une image. Il s'agit pour nous d'isoler la variable liée à l'interprétation du message iconique.

L'application se développe suivant le temps de l'exposition, le lieu de la galerie d'art, et l'espace d'un réseau. Nous classons l'ambivalence favorisée par les auteurs selon deux registres lexicaux :

- celui de l'œuvre d'art : création unique, citation plastique d'artistes, exposition de design contemporain, galerie d'art, temps de la manifestation, public d'amateurs.
- celui du site Internet : ordinateur, application web, navigateur, interactivité, multimédia, réseau, public d'utilisateurs.

L'approche structurale de Greimas et Courtès nous permet d'isoler les deux interprétations majeures de ce programme narratif, celles construites volontairement par l'émetteur.

L'application présente une réponse à la question sur l'état de la communication des années 60 à nos jours. Elle en souligne l'hybridation des êtres avec les machines et la société de consommation des échanges en croisant les concepts:

- la manifestation populiste se trouve dans une galerie d'art : l'application en réseau révélée par les amateurs de l'exposition est une œuvre au récit unique.
- l'œuvre d'Art Pop qui élève au rang d'œuvre d'art les images triviales de notre quotidien : la performance artistique est manipulée par des utilisateurs co-auteurs d'une multitude de métarécits liés aux usages.

L'agence HiReS! fait de cette manifestation artistique un manifeste de la création web : pas seulement un art (puisque fonctionnel), ni uniquement un outil (puisque artistique), le site Internet comme performance artistique délivre un message fort : une application interactive nécessite une stratégie de communication spécifique à ce nouveau média. Le site web n'est pas un objet consultatif à des fins seules d'information, ni une création artistique élitiste.

Le déséquilibre sémiotique

Fisette définit le travail du sémioticien non comme une description des signes en présence mais comme l'étude de l'avancée en nous des signes, de la sémiose en mouvement. Nous sommes individuellement et collectivement l'occasion donnée à des signes de poursuivre leur mouvement de sémiose : c'est dans ce sens que les signes sont pensés. Pour Peirce, toute sémiose débute avec une rupture d'équilibre (un doute) qui est compensée par la recherche d'un apaisement. L'élaboration d'une disposition générale à agir (une croyance, dans sa conception pragmatique) permet de restaurer l'équilibre rompu grâce à une règle de conduite (une habitude). Celle-ci est activée à chaque fois qu'un trouble se renouvelle. Darras insiste sur deux points: la chaîne des interprétants est dynamique (expérience individuelle) et constitue une écologie de l'interprétation selon les croyances et les habitudes de chacun (mémoire sémiotique peircienne).

La conformité

Considérons les éléments graphiques du site Communicate suivant la classification de Peirce. L'image qui accueille l'utilisateur est constituée des trois types de signes. La profondeur de l'espace est simulée au moyen de signes d'ordre symbolique lignes de fuite, éléments posés au sol respectent l'échelle des hauteurs, ligne d'horizon, typographies. Un certain traitement plastique nous permet de repérer des signes d'ordre indiciel: effet gratté sur les surfaces, rochers stylisés orientant de manière intuitive notre regard. À la fois indices d'œuvre d'art et indices de paysage virtuel, ces signes confortent l'ambivalence. L'ergonomie intuitive des mouvements de souris participe d'une logique indicielle au même titre que la dimension sonore. Les signes d'ordre iconique sont foison et sont tous générés par l'action de l'utilisateur. L'espace se peuple d'éléments architecturaux, végétaux, humains, d'objets divers, à la fois identifiables et inédits par leurs assemblages.

Chacun de ces mouvements de la part de l'utilisateur lui permet de créer son monde, soit poétique (éléments végétaux et urbains) soit inquiétant (avions de chasse, tirs laser, éclair foudroyant). L'ambivalence scénarisée par les concepteurs ménage une interprétation variable suivant ces deux registres.

Perturbation

L'image d'une caméra de surveillance ne génère pas les mêmes sentiments pour une personne âgée, un policier ou un délinquant (sécurité/surveillance/menace). L'icône est une représentation dont le sens se construit suivant un référent individuel. Suivant le schéma de Peirce, le representamen /caméra/ ne renvoie pas à l'objet /caméra/ puisque sa multiplicité, sa disposition rami-

fiée, sa verticalité le confrontent à l'interprétant végétal. Or un végétal ne peut être composé d'éléments inanimés, comme une série de caméras ne peut être disposée efficacement en rameau. Le déséquilibre sémiotique commande une interprétation, nécessairement individuelle. La confrontation au référent permet à Boutaud de placer la dimension perceptive au cœur même de la production du sens et d'en souligner la contingence. C'est le récepteur du message qui construit un sens qui lui est propre.

L'application Communicate propose une série de signes dont la contiguïté présente une polysémie riche. Suivant que l'on appréhende le signe comme indice, icône ou symbole, le champ interprétatif diffère. Leur combinaison, est immense et assujettie à ce que l'on retient, suivant la définition de Barthes.

La recherche d'équilibre nous amène à croire qu'il s'agit d'une dénonciation de la ville dévorant le monde végétal et substituant un monde citadin à la menace croissante. La confrontation de ce signe à un nouvel interprétant, nous conduit à chercher une nouvelle interprétation. Comme les secousses sismiques évoquées par les textes en étiquette, la foudre est un indice des forces telluriques en présence répondant aux avions de chasse. Qui de l'homme ou de la nature aura le dernier mot ? Chaque signe est alors mesuré à l'aune d'un nouvel interprétant, permettant à l'utilisateur de construire sa croyance, le soulageant ainsi du déséquilibre sémiotique. Le signe se confronte à un nouvel interprétant, celui d'un monde imaginaire, l'apparente existence de cet arbre devenant alors acceptable. Darras utilise cette conception pragmatique du signe :

Toute interprétation est dynamique et suit un ou plusieurs parcours plus ou moins compatibles. À l'occasion de ce parcours sémiotique, les signes s'enchaînent, se regroupent et se développent en mutant dans des signes plus complets. Ce phénomène de mutation du signe par augmentation de l'expérience sémiotique est le parcours normal du signe.

La mise en abyme

On note une série de signes extra diégétiques à caractère indiciel constitués par les mouvements de la souris nécessaires à l'activation des apparitions. Ces mouvements du curseur figurent la gesticulation du peintre traçant des formes sur sa toile. Comme la couleur ou le dessin surgissent sous les gestes du peintre, dans Communicate, le son et le collage jaillissent sous les actions de l'utilisateur.

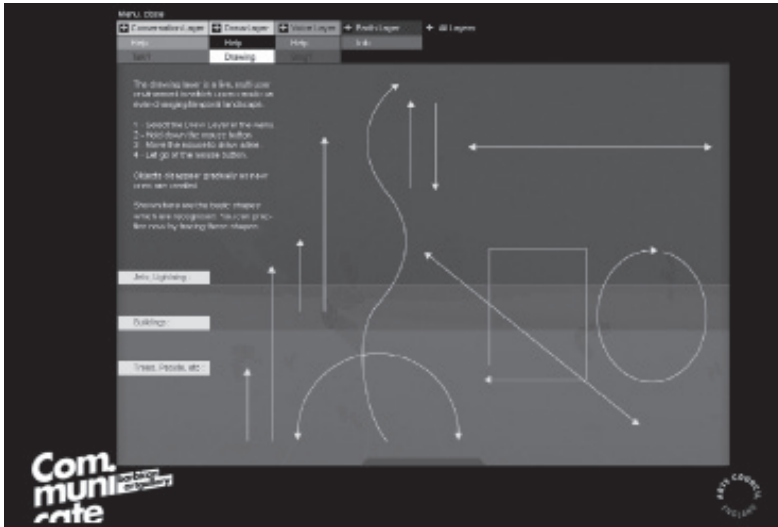


Figure 1: menu d'aide draw, extrait de *Communicate*, HiReS !

L'émetteur du message empile les signifiants conduisant à deux registres de sens possibles, celui de l'œuvre d'art et celui de l'application web. La mise en abyme de la posture en est le point d'orgue : l'amateur d'art manipule une image numérique avec la souris tel un infographiste, créant une image virtuelle inscrite sur un serveur invisible, tandis que l'internaute gesticule tel un peintre devant sa toile traçant le dessin de son œuvre dans le cadre de la galerie d'art.

Le concepteur propose un programme narratif polysémique où les signifiants s'accumulent afin de guider l'interprétation des récepteurs vers l'ambiguïté de l'œuvre-produit. Une enquête de terrain en focus groupe est engagée afin d'en mesurer les effets sur la réception du point de vue des récepteurs.

Les focus groupes

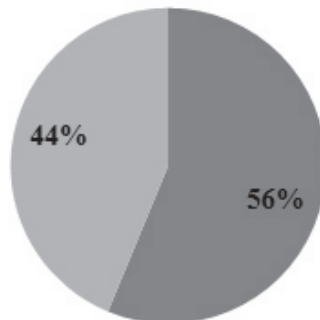
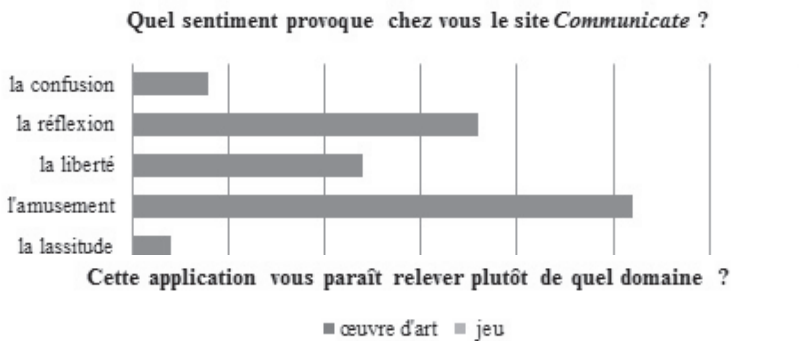
Dans le cadre de notre enseignement, les étudiants sont sollicités pour évaluer la polysémie du site *Communicate* de l'agence Hi-ReS!. Ce panel de répondants présente l'avantage d'avoir une homogénéité de compétences face à l'outil informatique et de culture multimédia. Le protocole mis en place assure l'homogénéité relative des conditions d'enquête sur les 6 groupes de répondants. Il comprend une phase de manipulation individuelle libre de 15 minutes, puis le renseignement d'un formulaire, enfin une discussion de groupe. L'ensemble permet de recueillir des données qualitatives et quantitatives, individuelles et collectives.

Limites de la reconstitution

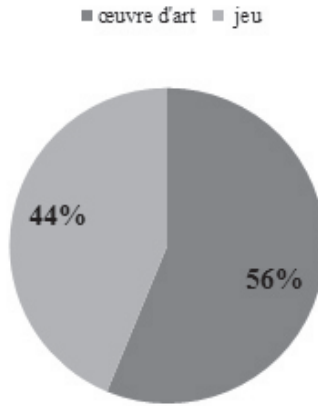
Le statut de trace de l'application *Communicate* ne nous permet pas une reconstitution du partage en réseau de l'application dans les conditions d'origine lors de l'exposition Barbican. En préambule, le chercheur prend soin de décrire l'installation originelle de l'application, de manière minimale non commentée.

L'exploration individuelle du site par les participants rassemblés dans le même espace-temps crée un effet de groupe. Les exclamations des participants, surpris et amusés, se mêlent à l'expression sonore du site et créent une émulation générale. Certains s'amusent, d'autres explorent tous les possibles, tous commentent, chantent, soufflent, tapent dans les mains. La variété des fonctions haptiques capte leur intérêt. Le quart d'heure d'exploration ludique de l'application est ponctué de réactions à vif multiples, ce qui tend à reconstituer une situation de **hic et nunc**, certes différente des conditions de l'exposition. Si le partage de l'image n'est pas réalisé (mise en réseau impossible), celui du vécu et de l'échange est effectif.

Les résultats



Cette application vous paraît relever plutôt de quel domaine ?



Graphique 2 : extrait des données issues du formulaire

Les valeurs négatives proposées aussi en réponse sont très largement ignorées, permettant de conclure à une adhésion générale des participants à ce type de communication ludique. On remarque que 38% des répondants cherchent un message (réflexion) alors que tous s'installent dans le jeu. Cette dernière donnée est croisée avec les propos recueillis lors de la discussion et révèle un sentiment de malaise quant à la construction du sens. La déroute, organisée par la multiplicité des fonctions haptiques et l'absence de contenu textuel, favorise la singularité de la consultation, mais entretient une certaine confusion.

Dans un deuxième temps, l'expression des résultats souligne les difficultés d'interprétation rencontrées. Elles sont plus explicites lors du focus groupe. Néanmoins 56% considèrent qu'il s'agit plutôt d'une œuvre d'art, alors que 44% n'y voient qu'un jeu. On peut observer que l'ambiguïté du site voulue par les concepteurs est bien représentée dans ces résultats. Ils montrent une équivalence quantitative entre les deux registres d'interprétation proposés.

En dernier lieu, la discussion qui suit a pour but de nuancer les réponses proposées par le formulaire. Y a-t-il eu d'autres interprétations que celles proposées par l'ambivalence ? Chacun ayant manipulé à sa guise l'application, quelles sont les variables sémantiques significatives ? Il s'agit d'évaluer le degré de liberté occasionnée par les métarécits des utilisateurs. Les réponses sont relativement proches de celles du formulaire, et ne relèvent pas d'autres registres de signifiés.

Conclusion

Trois interrogations ont conduit cette étude afin d'évaluer les constantes et variables entre le message émis et celui reçu dans un design interactif : la question des systématismes interprétatifs malgré l'interactivité de l'image, la question du référent évitant la déformation du message de l'émetteur, et la question de l'interactivité comme contraignant à l'individualisation des interprétations.

Nous observons que le designer propose une communication visuelle où les signifiants intra et extra diégétiques s'accumulent dans l'objectif de fournir une série de signifiés anticipés. On relève dans les résultats de l'enquête que les récepteurs du message répondent à cette attente de l'émetteur dans la globalité. L'activité sémiotique sur chacun des éléments perceptibles permet à l'utilisateur de reconnaître, d'interpréter, et d'accepter le paysage proposé.

Les systématismes dans le processus sémiotique n'interdisent pas une singularité de l'interprétation. Celle-ci est liée à la sensibilité (histoire personnelle) de l'individu, sa croyance (interprétation finale) est nécessairement singulière. Mais la proportion de cette individualisation est affaiblie par la scénarisation du designer. Les signifiants exposés convoquent la mémoire de l'utilisateur et modèrent sa liberté apparente. On postule ainsi que l'interactivité et la délégation d'énonciation ne sont pas des facteurs favorisant la déformation du message.

La manipulation du design implique l'usager comme générateur de l'image décidée par le concepteur. Sa représentation symbolique s'en trouve nécessairement affectée (désir de puissance, sentiment ludique). Les apparitions sont liées à l'affichage aléatoire prévu par le concepteur. La liberté de l'interacteur est anticipée par le concepteur, le métarécit est maîtrisé.

L'application Communicate est-elle une œuvre ou un produit ? La multiplicité des gestes nécessités par la disparition progressive des éléments contraint l'utilisateur à une attitude similaire à celle d'un peintre. Gesticulant devant sa toile virtuelle, l'utilisateur mime le peintre. Cette interaction homme/machine pose la machine comme support artistique puisqu'elle recueille le geste de l'artiste telle une toile. Le visiteur est aussi l'amateur d'art créant une application web tel un designer. Les signifiants plastiques apparents ne sont que des données computationnelles issues d'un serveur distant, actualisant l'avertissement de Magritte sur l'illusion des images avec sa toile « Ceci n'est pas une pipe ».

Quelques participants à notre enquête doutent de l'efficacité de ce type de communication, sans remarquer que la confusion ressentie est le but de cette application. Elle met en abyme la cacophonie des échanges et l'hybridation des technologies comme réponse au thème fixé par le commanditaire.

RÉFÉRENCES

Barboza, P., et J. L. Weissberg (dir.), (2006). *L'image actée : scénarisations numériques, parcours du séminaire l'action sur l'image*, Paris : L'Harmattan.

Boutaud, J. (1998). *Sémiotique et communication: Du signe au sens*, Paris : L'Harmattan.

Darras, B. & Collectif (2008). *Images et sémiologie : Sémiotique structurale et herméneutique*, Paris : Publications de la Sorbonne.

Darras, B. et al. (2006). *Images et sémiotique : Sémiotique pragmatique et cognitive*, Publications de la Sorbonne.

Fisette, J. (1997). « *signe iconique, signe visuel* » in Darras et al., *l'icône-image*, MEI n°6, Paris : L'Harmattan.

Groupe mu, (1992). *Traité du signe visuel : pour une rhétorique de l'image*, Paris : Seuil.

Jugovic, A. & Schmitt, F. (2008). *Hi-res!, Amantes - Sunt - Amentes Har/Cdr.*, Die Gestalten Verlag.

Webographie

Images Analyses : *pédagogie et éducation à l'image*. Available at: <http://imagesanalyses.univ-paris1.fr/> [Accédé Juin 2, 2010].

Signo : Accueil - *Théoriques sémiotiques appliquées*. Available at: http://www.signosemio.com/accueil_fr.asp [Accédé Mars 15, 2010].