



Le lecteur capturé.

Philippe Bootz

► **To cite this version:**

| Philippe Bootz. Le lecteur capturé.. Ludovia 2006, Jul 2006, St Lizier, 2006. <sic_00137217>

HAL Id: sic_00137217

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00137217

Submitted on 18 Mar 2007

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.

Le lecteur capturé.

Philippe Bootz, Laboratoire Paragraphe, Université Paris8

1 Point de vue adopté.

1.1 La capture.

Le dictionnaire Hachette donne du verbe *s'immerger* la définition suivante : « se plonger totalement dans un milieu étranger ». L'immersion peut être comprise comme un état mental, on s'immerge par exemple dans une fiction, ou un état corporel : on s'immerge dans un environnement matériel. Le numérique interactif présente la particularité d'impliquer l'utilisateur sur les deux plans corporel et cognitif. S'intéressant tout à la fois à la littérature numérique et aux jeux vidéos, Espen Aarseth qualifie d'ergodique¹ la composante fonctionnelle de la lecture, celle qui implique l'action. Elle est complémentaire de l'interprétation, activité cognitive classique qu'Espen Aarseth qualifie de « noématique ». La lecture d'une œuvre interactive passe donc tout à la fois par le canal du corps et par celui du cerveau. Ces deux dimensions sont indissociables. Pour rendre compte de cette dualité de la lecture, Jean-Louis Weissberg a forgé les termes de spectateur et de lectacteur². Le terme « acteur » n'est pas à prendre, ici, dans le sens d'un acteur de théâtre qui jouerait un rôle mais dans celui de quelqu'un qui agit. Ces deux dimensions de la lecture réagissent l'une sur l'autre.

Il existe alors des degrés d'implication du lecteur qui seront qualifiés de « captures ». La capture consiste à contraindre le lecteur par l'intermédiaire du produit en lui imposant des stratégies de lecture qui jouent, à des degrés variables, sur les dimensions noématiques et ergodiques. La capture est donc un conditionnement contextuel créé par le produit, conditionnement qui se manifeste tant sur le plan ergodique que noématique, avec une part plus ou moins grande de chacune des deux dimensions. Les sociologues se sont penchés sur le phénomène général de tension qui accompagnent une telle contrainte. Ainsi Cochoy analyse la capture comme un mouvement entre des dispositions sociales et des dispositifs techniques³. Michel de Certeau émet l'idée d'un rapport domination-résistance associé à ce phénomène⁴. C'est par le biais de l'approche instrumentale que nous aborderons ce rapport⁵.

La capture constitue une certaine forme d'immersion si on considère qu'en art l'immersion consiste à plonger le spectateur dans un environnement imaginaire. Considérer

¹ Aarseth Espen J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University press, Baltimore and London, 1997.

² Weissberg Jean-Louis, *Présences à distance*, L'Harmattan, Paris, 1999.

³ Cochoy F. (Ed.), *La captation des publics – C'est pour mieux te séduire mon client...*, Presses Universitaires du Mirail, Toulouse, 2005

⁴ Certeau (de), Michel, *L'invention du quotidien - Arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990.

⁵ L'application des méthodes de la psychologie instrumentale à la poésie numérique n'en est qu'à ces débuts et les protocoles d'observation de lectures qui permettraient de quantifier ces résistances ne sont pas encore construits.

que l'immersion est affaire d'imaginaire et non de réalité objective, fût-elle virtuelle, permet d'aborder le phénomène sous un angle sémiotique ou psychologique, car alors l'immersion est totalement affaire d'interprétation, donc de signes, et d'attente, donc de psychologie.

1.2 Facettes sémiotiques et psychologiques de la capture.

Nous aborderons donc l'immersion comme une capture de l'utilisateur d'un produit dans un imaginaire vécu par l'utilisateur et contraint par ce produit. Le caractère vécu implique que le corps, et non seulement l'esprit, se trouve impliqué dans cette capture. C'est ce qui différencie l'immersion dans une œuvre numérique de celle réalisée dans un livre pour laquelle tout se joue au seul niveau cognitif. La capture peut alors impliquer de façon préférentielle la dimension ergodique ou la dimension noématique. Nous distinguerons donc deux grandes classes : les captures ergodiques et les captures noématiques.

Remarquons que le caractère ergodique de la lecture répond au caractère fonctionnel du dispositif technique. Ce niveau fonctionnel est au cœur de toute capture. Cela semble évident dans les captures ergodiques où il impose l'activité du lecteur. Nous verrons qu'il est également responsable des captures noématiques. Celles-ci sont caractérisées par une disjonction entre un fonctionnement technique attendu et un fonctionnement technique effectif. Elles reposent donc sur un leurre. L'attente psychologique est construite par les signes qui apparaissent dans les médias perceptibles. Or ces médias définissent un certain nombre de structures signifiantes. La capture, au niveau technique, doit donc jouer sur l'axe sémiotique structurel/fonctionnel.

L'implication corporelle de l'utilisateur permet également d'utiliser dans certains cas une approche méthodologique que ne permet pas le livre : l'examen de sessions d'utilisation du produit, et ce dans le but de repérer les phases de retrait. Ce sont surtout dans ces phases, lorsque l'utilisateur rompt l'imaginaire et revient dans le monde « réel », que les phénomènes signifiants de la capture se manifestent le mieux. Il convient alors de les analyser en termes sémiotiques et psychologiques.

Nous nous intéresserons à des œuvres littéraires numériques qui, toutes, réalisent diverses formes de capture du lecteur. Il ne s'agira pas ici d'ébaucher une théorie générale de la capture mais de montrer que ces œuvres utilisent, pour la plupart, des figures dont nous verrons qu'elles possèdent des caractéristiques de figures de rhétorique spécifiques aux productions interactives. Nous expliciterons sur des exemples différents cas de figure de capture puis nous les analyserons de manière plus théorique d'un point de vue sémiotique puis d'un point de vue psychologique.

2 Captures ergodiques.

2.1 L'immersion corporelle.

Abordons en premier lieu les cas de capture qui impliquent fortement le corps. Parmi eux, l'immersion corporelle correspond le mieux à la définition du dictionnaire Hachette. Dans les œuvres qui fonctionnent sur l'immersion corporelle, le lecteur se trouve immergé physiquement ou au moyen d'un dispositif de réalité virtuelle dans un environnement donné. L'interaction avec le produit y est alors affaire de manipulation. *Screen*⁶ est de ce type. Le

⁶ *Screen* est une œuvre de Noah Wardrip-Fruin réalisée en 2003 dans un *cave* à la Brown University.

lecteur est plongé dans un cave, environnement virtuel intégral. Le lecteur, immergé dans un texte qui l'entoure de toutes parts, peut envoyer les mots vers les limites de cet espace et modifier ainsi le texte.

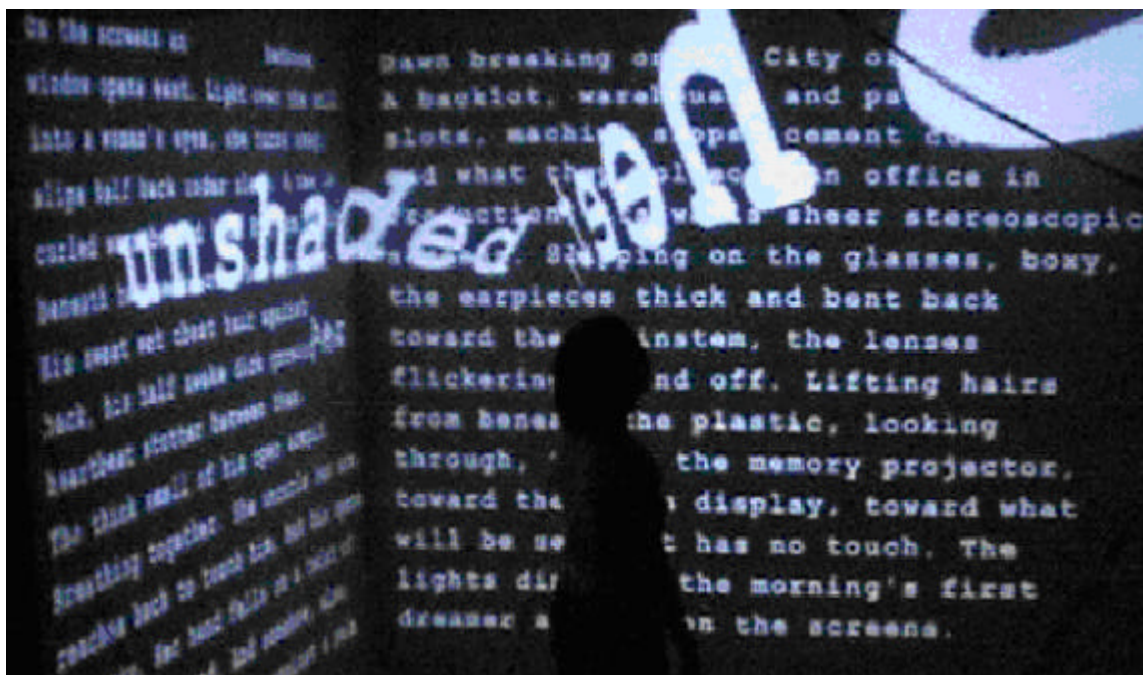


Figure 1 : Screen⁷

Le point important en ce qui nous concerne n'est pas tant l'immersion corporelle dans l'environnement que l'effet qu'elle permet. Le sujet corporellement immergé est capturé, de fait, par l'environnement dans lequel il s'immerge. Il s'agit d'une capture ergodique car son activité est contrainte, mais également d'une capture noématique : le sujet immergé ne peut s'extraire mentalement de l'environnement dans lequel il se trouve, sauf à réaliser une rupture radicale qui le déconnecte de cet environnement. Le sujet immergé en réalité virtuelle se trouve déconnecté du monde physique extérieur, il est immergé dans un monde qui existe « ailleurs ». L'immersion physique ou virtuelle constitue un mode de capture particulier qui impose un conditionnement ergodique par utilisation de lois physiques propres au monde dans lequel l'immersion se réalise.

On pourrait soutenir que ce monde est virtuel, qu'il se construit dans les images et le programme, mais ce serait donner un pouvoir de vérité aux images qu'elles ne possèdent pas et oublier toutes les démarches cinématographiques et vidéos qui jouent justement sur cet imaginaire nécessaire à la création de la cohérence, un imaginaire qui comble les non dits, rétablit une chronologie et construit les hors champs. Il s'agit bien d'une immersion dans un monde construit, imaginaire.

2.2 L'opposition ergodique/noématique.

Dans les œuvres littéraires interactives, des phénomènes de capture ergodique existent à des degrés moindres que l'immersion corporelle. Certaines d'entre elles imposent d'incessantes manipulations. L'ajout d'un processus interactif « superflu » peut demander un effort physique pour accéder au contenu et ainsi impliquer davantage le lecteur en lui

⁷ Tiré de <http://hyperfiction.org/texts/screenSketch2.pdf>

demandant un surcroît d'effort. Les œuvres présentent alors un caractère ludique qui leur confère quelques caractéristiques des jeux même si les enjeux diffèrent. Plusieurs de mes pièces entrent dans ce cadre. Ainsi dans le *Rabot poète*⁸, le lecteur doit en permanence déplacer la souris suivant un mouvement de va et vient pour éliminer un aplat qui sans cesse se reforme jusqu'à l'opacité. Or cet aplat recouvre une animation qui se déroule inexorablement quel que soit l'état de l'aplat. Le lecteur est ainsi capturé par l'œuvre à travers cette activité physique inhabituelle qui accapare une partie de son attention, gênant en cela la lecture de l'animation. L'action dans une certaine mesure, empêche ainsi la lecture tout en autorisant cette même lecture : pas moyen de lire sans agir. Ce même principe est utilisé dans *Le Nouveau prépare l'ancien*⁹. Le lecteur doit agir pour accéder au contenu, mais dans le même temps son action gêne les actions futures, l'empêchant parfois d'accéder plus avant au contenu. On pourrait encore citer d'autres exemples d'une telle capture, comme le début de l'épisode « la chute » du poème *Le Livre de morts*¹⁰ de Xavier Malbreil et Gérard Dalmon. L'opposition ergodique/noématique constitue un des « pièges à lecteurs », nombreux en poésie numérique, qui obéit à un des principaux adages caractérisant la revue de poésie numérique *alire* : « la lecture interdit la lecture ».

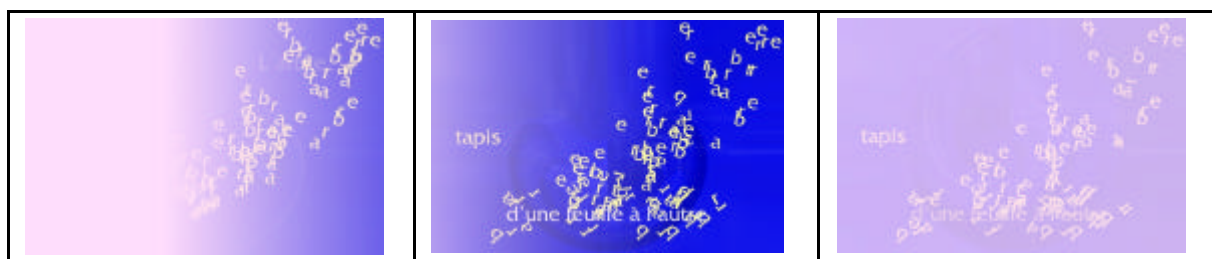


Figure 2 : captures-écran du *Rabot poète*.

C'est sur le mode ergodique que l'œuvre capture le lecteur : le fonctionnel rejoint le structurel. Ces actions appartiennent en effet pleinement à la structure de l'œuvre, le lecteur est un élément fonctionnel du dispositif technique de l'œuvre. Il ne s'agit pas, ici d'une immersion dans le contenu mais dans le dispositif.

3 Les formes de la capture noématique.

3.1 La figure de l'inversion.

Les captures noématiques que nous examinerons utilisent des procédés constituant diverses variantes d'une figure centrale qu'on peut nommer une « inversion ». L'inversion fonctionne de la façon suivante : l'œuvre définit structurellement plusieurs axes sémiotiques opposant des concepts contraires A et B relatifs au dispositif technique lui-même. Celui-ci comprend l'ensemble des parties agissantes entrant dans la relation entre l'œuvre et le lecteur, incluant même ce dernier. Ces concepts induisent un certain fonctionnement réel du dispositif et créent chez le lecteur une attente spécifique de fonctionnement. Par exemple, le lecteur s'attend à ce qu'un nœud nouveau d'un hypertexte s'affiche à l'écran lorsqu'il clique sur une

⁸ Bootz Philippe, *Le rabot poète*, éd. *DOC(K)S on line*, 2005, http://www.sitec.fr/users/akenatondocks/DOCKS-datas_f/collect_f/auteurs_f/B_f/BOOTZ_F/Animations_F/rabot.htm.

⁹ Bootz Philippe, *Le Nouveau prépare l'ancien*, ed. in *Incomplete Works*, MOTS-VOIR, Villeneuve d'Ascq, 2001.

¹⁰ Malbreil Xavier et Dalmon Gérard, *Le Livre de morts*, 2003, <http://www.livredesmorts.com/>

ancre¹¹. Lorsque l'axe fonctionne normalement, les fonctionnements attendus ou perçus correspondent aux fonctionnements réels du dispositif. Dans le cas de l'inversion, ils ne correspondent plus aux fonctionnements réels : tout se passe comme si le concept A fonctionnait comme le concept B et inversement. La distinction entre les deux contraires est une donnée structurelle de l'énoncé multimédia. On peut alors dire que l'axe structurel A/B constitue un imaginaire perçu supporté par le fonctionnel, à savoir par le fonctionnement réel qui définit en fait l'axe B/A. L'inversion constitue donc une permutation des contraires sur un plan, celui du fonctionnement, et pas sur l'autre, celui de la signification. L'inversion, de façon très générale, met donc en jeu le couple structurel/fonctionnel et implique le médium numérique à travers le pôle fonctionnel du couple.

Les œuvres examinées ci-après comportent des inversions sur les couples contenu/interface ; intérieur/extérieur ; lien/nœud.

3.2 L'inversion interfacique.

*Les mots et les images*¹², de Jean-Marie Dutey, est l'œuvre qui établit le mieux la figure de l'inversion interfacique, figure qui réalise l'inversion entre le contenu et l'interface. Jean-Marie Dutey semble nous proposer une lecture de l'œuvre de Magritte *les Mots et les Images* selon une grille d'analyse conceptuelle (Figure 3).


	<i>magritte</i>	tableau forme	pour <i>alire</i> N°5 octobre 1991
		proposition	
	mot (s)	représentation	image (s)
autres objets	nom	objet (s)	autre nom
	contours	signification	réalité
	figures précises choses		figures vagues choses
	<i>PHIBOOTZ DUTEY J</i>	ou bien le contraire.	<i>1928</i>
 clie			

Figure 3 : la grille d'analyse qui constitue l'écran d'accueil de l'œuvre et à laquelle le lecteur retourne après chaque séquence d'actions.

¹¹ Le nœud est parfois appelé page-écran et les ancres correspondent aux médias actifs, par exemple les mots soulignés. Par abus de langage, les ancres sont communément appelées « liens » alors que les liens sont les relations qui associent les nœuds.

¹² Dutey Jean-Marie, *Les mots et les images*, in *alire5*, Villeneuve d'Ascq, 1991, disquette PC.

Lorsqu'on y regarde de près, on se rend compte que l'interface présente des problèmes évidents d'ergonomie. Il est par exemple impossible de consulter l'oeuvre de Magritte sans devoir passer par la grille d'analyse. Or celle-ci nécessite plusieurs opérations pour atteindre chaque fragment de l'oeuvre (Figure 4), de sorte qu'elle éloigne du lecteur plus qu'elle ne la rapproche l'oeuvre de Magritte, elle la complexifie. La grille crée également de la désorientation fonctionnelle en obscurcissant le mode d'organisation de l'interface. Ainsi, la case « autres objets » est externe à la grille principale alors qu'elle fonctionne pourtant exactement de la même façon qu'une case de cette grille et qu'il reste de la place dans celle-ci. Autre exemple, le mot « clic » est placé sous la grille latérale secondaire et pourtant un clic sur cette grille ne produit aucun résultat tant que le lecteur n'a pas cliqué sur la grille principale alors qu'il n'est pas indiqué que cette grille est active.



Figure 4 : captures-écran d'une séquence interactive ¹³.

Par ailleurs, le mode d'emploi de l'interface (Figure 5b) n'est pas directement accessible. On ne peut l'atteindre que par l'intermédiaire de la grille (Figure 5a). Ce mode d'emploi est traité comme n'importe quel fragment de l'oeuvre de Magritte ; il faut activer les « bons » concepts et suivre le mode opératoire de l'interface pour l'afficher. On ne peut donc atteindre le mode d'emploi que lorsqu'on sait déjà manipuler l'interface. Le programme étant écrit sous Dos, il ne manque plus alors au lecteur qu'à apprendre comment quitter l'oeuvre sans rebouter l'ordinateur, information que ne donne pourtant pas le mode d'emploi.

Mais les caractéristiques qui réalisent le mieux l'inversion sont les faux bugs. L'interface en comporte deux (Figure 5a). Les couleurs jouent sur la grille principale un rôle structural d'organisation des concepts en montrant quels concepts se trouvent illustrés dans un fragment donné repéré par la couleur et, sur la grille secondaire, une fonction d'ancrage permettant d'activer le lien vers le fragment considéré. Or on constate que cette dualité n'est pas remplie dans deux circonstances. Dans un cas, le « fragment » repéré par la couleur bleue sur la grille principale et liant les auteurs au numéro de la revue ne se retrouve pas sur la grille activable. Dans le second cas, la couleur liant une case vide de la grille principale à l'année de création de l'oeuvre par Magritte ne produit aucun résultat lorsqu'on tente de l'activer.

¹³ 1° image : le lecteur vient de cliquer sur la case « autres objets » de la grille principale. 2° image : il vient de cliquer sur la couleur bleue apparue dans la grille latérale. La 3° image s'enchaîne automatiquement avec le seconde écran au bout d'un court laps de temps.

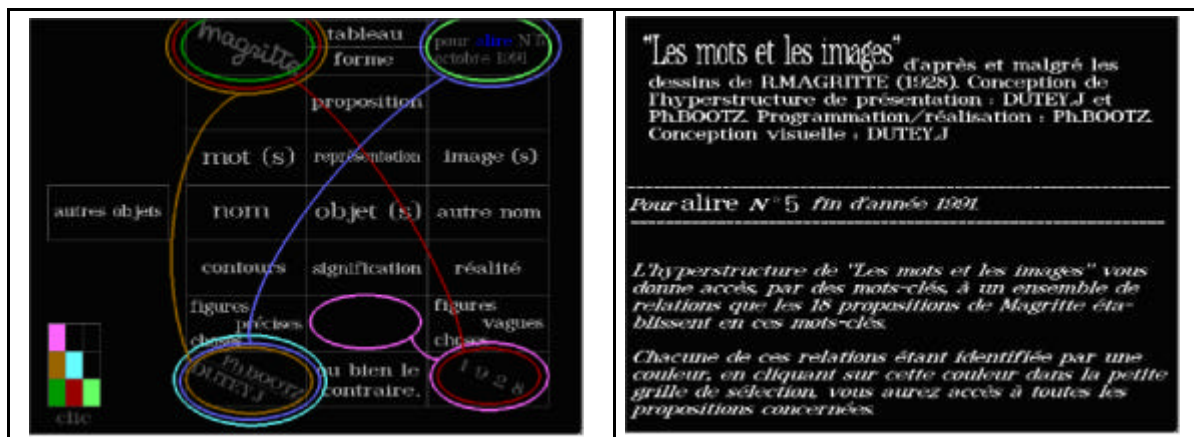


Figure 5 : accès au mode d'empli et aux faux bugs, mode d'emploi.

On peut constater que ces deux ensembles conceptuels ne concernent pas, en fait, l'œuvre de Magritte : celle-ci n'a rien à voir avec une quelconque version électronique, et Magritte ne traite, bien sûr, d'aucun concept « vide ». Ainsi donc, l'interface cesse de répondre à son besoin fonctionnel (gérer une navigation) pour rester cohérente avec son besoin structurel (organiser les concepts à l'œuvre chez Magritte). Ce faisant, elle cesse d'être conforme aux attentes du lecteur car, pour lui, une interface est avant tout un mode d'accès. Cessant de remplir son rôle attendu de médiation, elle devient l'objet sur lequel focalise le lecteur. En cessant d'interfacer le contenu de Magritte, elle devient elle-même un contenu intéressant pour elle-même et non plus pour sa fonctionnalité.

Cette interface privilégie la cohérence cognitive sur la cohérence fonctionnelle ergodique, retournant en cela le principe généralement établi de l'interface. Mais elle ne le fait pas d'emblée. Elle emprisonne tout d'abord le lecteur dans le schéma classique de l'interface (j'agis donc je navigue) en utilisant une lourdeur ergodique pour appuyer ce schéma. La distance créée entre les fragments et le lecteur par le fonctionnement en trois temps de l'interface (Figure 4) n'est pas une erreur ergodique mais la condition d'établissement de la contrainte qui crée une interface de Pavlov imaginaire, celle du « clic and go »¹⁴. Les zones de l'interface qui réalisent l'inversion fonctionnent sur un échec du réflexe de Pavlov « je clique donc je navigue » : c'est par l'absence de fonctionnalité associée à certaines couleurs que se réalise la figure de l'inversion¹⁵. On peut remarquer que les zones actives qui réalisent l'inversion sont toutes situées sur les angles de la grille principale qui apparaît ainsi comme du paratexte de l'interface : la zone « textuelle » centrale fonctionne selon l'interface imaginaire fonctionnelle, la zone paratextuelle selon la logique réelle de l'interface qui privilégie la signification structurelle de la couleur, le principe d'organisation, sur sa signification fonctionnelle¹⁶. Ce faisant l'interface globale remplit réellement sa fonction d'interface de l'œuvre de Magritte puisqu'elle interface totalement cette œuvre, et rien que cette œuvre.

Il n'est point d'interface sans un contenu à interfacer. il est nécessaire au fonctionnement de l'interface. Lorsqu'on centre l'intérêt sur l'interface elle-même, ce contenu peut être considéré comme un simple moyen permettant d'accéder à l'essence de l'interface qui est de fonctionner, permettant de l'expérimenter comme interface. C'est pour cela qu'on peut considérer que l'inversion interfaciée réalise une inversion entre contenu et interface.

¹⁴ Nous verrons que ce moment établit le niveau révélateur de la figure de rhétorique.

¹⁵ Elles appartiennent au niveau porteur de la figure de rhétorique.

¹⁶ Cette décomposition de la signification en deux pôles constitue le niveau formateur de la figure de rhétorique.

En recentrant l'attention sur la rupture entre le fonctionnement attendu et le fonctionnement réel, la grille et son fonctionnement, interface de l'œuvre de Magritte, est devenue contenu de l'œuvre de Dutey, et le contenu de l'œuvre de Magritte est devenu l'«interface» de cette grille dans l'œuvre de Dutey. Plus exactement, en utilisant le vocabulaire qui sera défini dans l'approche psychologique, il est devenu artefact dans un outil subjectif permettant d'agir sur l'œuvre de Dutey.

De nombreuses œuvres littéraires des années 80 utilisent l'inversion interfacique. Elle a joué un rôle majeur dans l'évolution de la compréhension du rôle de la technologie dans l'œuvre¹⁷.

3.3 L'inversion lien/nœud.

Les *Diagrams*¹⁸ de Jim Rosenberg construisent une structure hypertextuelle très particulière. Leur auteur les présente comme un hypertexte intrasyntactique. Des fragments de texte sont reliés entre eux par des structures graphiques qui définissent des relations syntaxiques. Ainsi dans la Figure 6a, le cluster (agrégat de fragments) situé à droite du trait horizontal joue le rôle de verbe liant les deux autres ensembles. Les structures sont récursives, un élément du schéma pouvant être un schéma complet (Figure 6b). On atteint ainsi très vite des niveaux de complexité impossibles à lire.

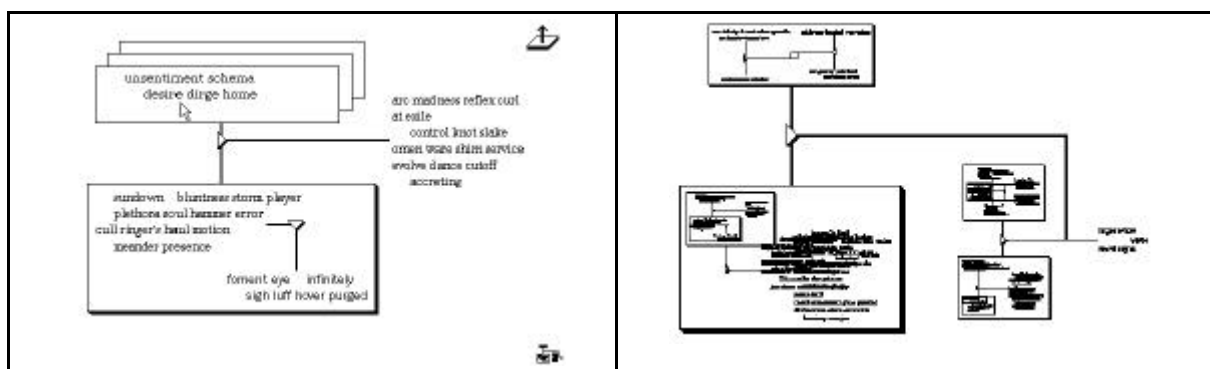


Figure 6 : captures-écran de *Diagrams Series 5#1*¹⁹

La navigation dans une telle structure réalise une immersion noématique à l'intérieur du lien et non plus dans le contenu des nœuds. On peut déceler deux niveaux hiérarchiques dans les diagrammes. Au premier niveau, qui demeure lisible, les clusters définissent des ensembles de nœuds superposés. Ce niveau est celui de la lecture de l'information fragmentaire. Au second niveau, celui de la lecture de la structure elle-même, les fragments superposés doivent être considérés comme équivalents dans une relation paradigmatique et le graphe définit les relations syntagmatiques qui relient les clusters : ils forment des liens entre ces clusters. Cette relation est bien un lien entre paradigmes mais c'est la lecture syntaxique de la relation graphique qui doit construire l'énoncé. Le nœud n'est alors pas manifesté à ce niveau, il doit être construit dynamiquement par le lecteur alors que le lien est manifesté et explicité par la structure graphique. Pour le lecteur, le lien y est actuel et le nœud virtuel. Autrement dit, le niveau structurel de l'œuvre manifeste les liens alors que les nœuds sont

¹⁷ Bootz Philippe, « trois rapports entre œuvre et interface », colloque Interfaces : médiations esthétiques et politiques, Paris XIII, 2002. Le texte de la communication est accessible sur archivesic à l'url http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00001753

¹⁸ http://www.well.com/user/jer/inter_works.html

¹⁹ Rosenberg Jim, *Diagrams Series 5#1*, alire10/DOC(K)S, MOTS-VOIR & AKENATON, cédérom partition MAC, 1997.

construits par le niveau fonctionnel génératif ici assumé par le lecteur. C'est le comportement inverse de l'hypertexte traditionnel. Dans ce dernier, le niveau structurel (architecture hypertextuelle) organise des nœuds actuels alors que les liens demeurent virtuels et sont actualisés par la navigation.

L'inversion lien/nœud constitue donc également une inversion entre le structurel et le fonctionnel : ce qui, d'ordinaire, se situe dans le fonctionnel, le lien, se trouve déplacé dans le structurel et ce qui fait l'objet, d'ordinaire, du structurel, le nœud, se trouve construit par le fonctionnel.

3.4 L'extratextualité.

Le concept d'extratextualité est dû à Serge Bouchardon²⁰. Il s'agit de l'opération inverse de l'intertextualité que Genette définit comme l'ensemble des procédés d'inscription d'un texte donné, l'hypotexte, dans un autre texte²¹. L'extratextualité consiste au contraire à étendre un texte donné dans un ensemble de documents extérieurs. Bouchardon la définit de la façon suivante : « *L'intertextualité d'un récit est ainsi déplacée vers une « ouverture » et un accès du récit à d'autres documents, fictionnels ou non fictionnels. Il faudrait parler dans ce cas d'« extratextualité »*. Cette particularité a été analysée par Serge Bouchardon à propos de l'épisode 2 de la fiction interactive *NON-roman multimédia* de Lucie de Boutiny²² dans lequel un clic sur une publicité fictionnelle ouvre le site de CNN. Toutefois, chez Lucie de Boutiny, le site de CNN est réellement présenté comme externe à la fiction grâce à l'incise qui s'ouvre sous la souris lorsque celle-ci stationne sur l'ancre du lien (Figure 7a).



Figure 7 : captures écran de l'épisode 2 de Non-roman

Il en va autrement dans le poème *The house of the small languages* de Patrick Burgaud. Ce site, aujourd'hui fermé, présentait des informations minimales sur les langues parlées par moins de 500 individus dans le monde et ouvrait sur des sites ethnographiques relatifs à ces langues. Ici, la navigation externe sur les sites d'ethnographie correspond réellement à un prolongement de l'œuvre. En effet le lecteur ne détecte pas facilement le changement de site, il ne peut le faire qu'en faisant attention à l'url qui s'affiche dans son navigateur, ce qui n'est pas sa priorité s'il est plongé dans l'œuvre. Souvent il lira pendant

²⁰ Bouchardon Serge, Hypertexte et art de l'ellipse d'après l'étude de NON-roman de Lucie de Boutiny, *Les cahiers du numérique* 3:3, pp. 65-86, 2002.

²¹ Genette Gérard, *Palimpsestes, la littérature au second degré*, Seuil, Paris, 1982.

²² de Boutiny Lucie, *Non-roman multimédia, Synesthésie*, 1997-2000, <http://www.synesthesie.com/boutiny/index.htm>.

quelques temps l'information parcourue sur ces sites comme interne à l'œuvre. Ce n'est que dans un second temps qu'il se rendra compte qu'il a quitté l'œuvre, lorsque l'information deviendra trop scientifique pour une lecture artistique. Il y a donc véritablement capture du contenu de ces sites par l'œuvre, et capture noématique du lecteur dans l'œuvre alors qu'il parcourt une information externe.

Le mécanisme de cette capture est une désorientation courante sur le Web qu'Olivier Ertzscheid qualifie de « syndrome d'Elpénor »²³. Le lecteur se construit dans le premier environnement, à savoir l'œuvre, un modèle mental qu'il va continuer à utiliser quelques temps pour interpréter l'information lue dans le second environnement, le site d'ethnographie, bien qu'il soit inapproprié.

Un autre regard peut être porté sur ce mécanisme. Même si l'information lue est externe à l'œuvre, le lecteur doit donner à la navigation externe qu'il a effectué une signification interne à l'œuvre. En effet, celle-ci est bien prévue et, dans une certaine mesure, gérée par l'œuvre. Par exemple par les propriétés de la fenêtre dans laquelle s'affiche le site externe. Dans *Non-roman*, on ne peut pas agrandir la fenêtre dans laquelle s'affiche le site de CNN. Elle reste calibrée sur la fenêtre d'origine adaptée à la fiction mais inadaptée à la lecture de CNN. Ainsi, si le contenu informationnel sur lequel porte la navigation peut bien être considéré comme externe à l'œuvre, la navigation, elle, doit être considérée comme une composante interne de l'œuvre. L'œuvre réalise une inversion entre contenu et activité : ces auteurs transforment l'activité de lecture, la navigation, en un signe de l'œuvre doté d'un sens implicite qu'il appartient au lecteur de construire. Il s'agit également d'une inversion entre le fonctionnel et le structurel : ce qui devrait se manifester comme niveau fonctionnel, la navigation, se trouve déplacé au niveau des éléments structurels du message, acquiert la qualité d'une information, d'un contenu alors que ce qui devrait apparaître comme contenu, les nœuds externes, ne joue plus qu'un rôle d'artefact d'un instrument subjectif permettant d'effectuer la navigation (pas de navigation sans nœud).

3.5 Confusion réel/fictionnel.

Dans l'extratextualité, le contenu de l'œuvre déborde sur l'extérieur. Mais le dispositif de l'œuvre, c'est-à-dire l'ensemble des fonctionnalités de son médium, peut également déborder du cadre initialement mis en place et investir ce que le lecteur considère comme le réel. Avec les mêmes effets que dans l'extratextualité, ce n'est pas, en fait, l'œuvre qui déborde sur le réel, mais le réel qui entre dans l'œuvre et à dévoile alors différente. C'est le cas dans *NON-roman*. Dans l'épisode quatre, le lecteur voit soudain s'ouvrir sa messagerie pour communiquer avec un personnage de fiction.

²³ Ertzscheid Olivier, « syndrome d'Elpenor et sérendipité », *Hypertextes, hypermédiat, créer du sens à l'ère numérique*, H2PTM'03, Hermès, Paris, 2003, p. 138.

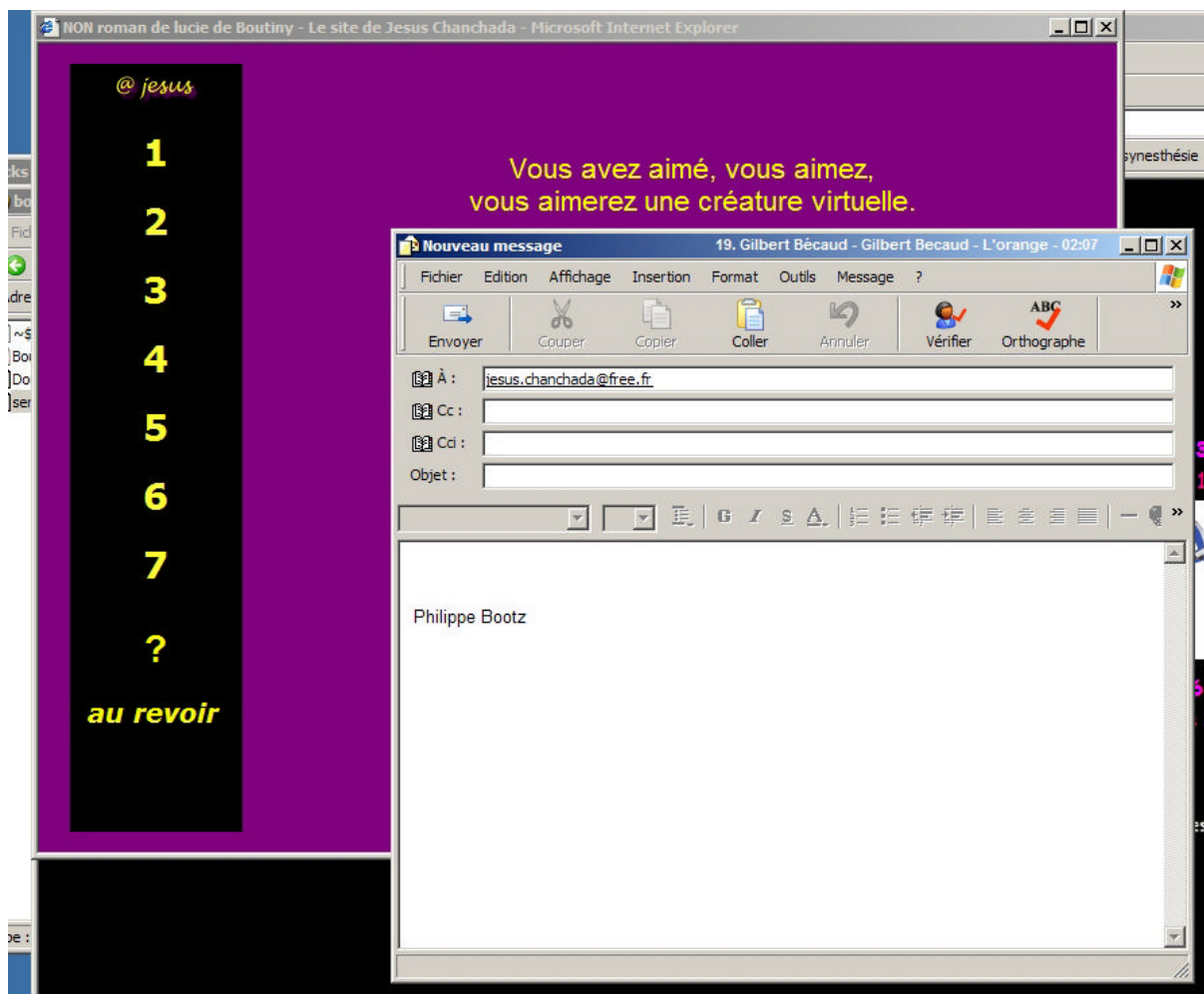


Figure 8 : ouverture de la messagerie dans *Non-roman*.

Dans les premiers temps, l'auteur répondait aux messages. La fiction débordait alors du strict cadre du site Web : l'ouverture fonctionnelle du mail modifiait la structure même du récit, le transformant en œuvre participative, c'est-à-dire une œuvre qui incorpore dans son dispositif des composantes fonctionnelles externes en vue d'assurer une communication propre à modifier la structure de l'œuvre. Aujourd'hui l'adresse n'est plus valide et le lecteur reçoit un message d'erreur. La fonctionnalité apparaît alors comme un leurre purement fictionnel. Ainsi donc, aujourd'hui, c'est le statut de la messagerie qui, en fait change de nature dans la fiction mais cela n'est pas sans incidence sur le statut de la fiction elle-même.

Ce leurre a également été utilisé par Eric Sérandour à la même époque dans son poème *tue-moi*²⁴. Ici aussi, la messagerie s'ouvre lorsque le lecteur clique sur le seul véritable bouton de l'image et propose d'envoyer un formulaire à l'auteur. C'est d'ailleurs la seule chose possible, l'œuvre ne proposant en fait rien d'autre.

²⁴ Sérandour Eric, *tue-moi*, ; repub in. *alire* 11, site local.

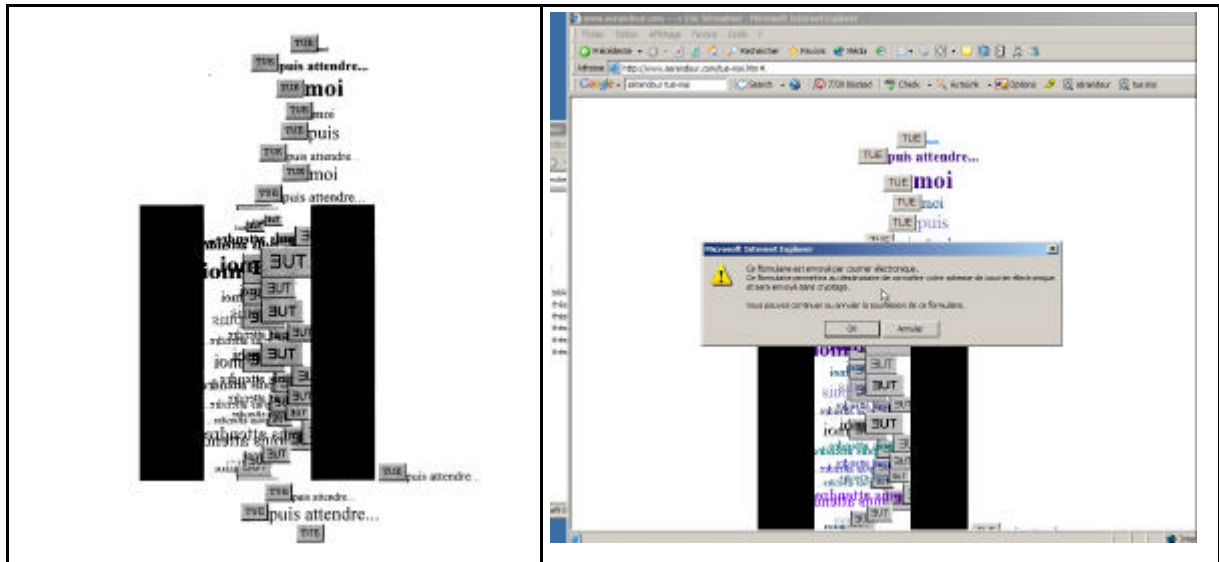


Figure 9 : tue-moi

Ce cas est particulièrement exemplaire pour étudier la confusion réel/fictionnel. Plusieurs réactions de lecteurs ont pu être observées dans des contextes différents en 1998. Tous ont révélé le même scénario. Dans un premier temps, le lecteur ne donne pas suite à l'invitation, de peur de se voir entraîné dans une situation réelle où il se refuse d'aller (échange réel avec l'auteur, peur de recevoir des virus...) D'autant que le message « tue-moi » porté par le visuel est particulièrement menaçant. À ce moment l'œuvre cesse d'être fictionnelle et acquiert le statut d'événement du monde réel. Dans un second temps, le lecteur se laisse tenter par l'aventure en se disant qu'après tout cela entre dans le cadre d'une œuvre fictionnelle. Il envoie un message en le considérant comme une poursuite de la fiction. L'intrusion de la messagerie change alors une nouvelle fois le statut de l'œuvre : elle apparaît comme une œuvre participative. Dans un troisième temps, il découvre que la fonctionnalité mail n'a en fait pas été convoquée et que seule l'interface lui a fait croire qu'elle le serait. La nature de l'œuvre se modifie une nouvelle fois : le lecteur se rend compte que le véritable contenu de l'œuvre est sa propre réaction de lecteur, à la fois cognitive, ergodique et émotive, que celle-ci est un signe dans l'œuvre et qu'elle a finalement bien tué l'œuvre visuelle qui n'a servi que d'interface à l'expression de ce signe. Ce qui apparaissait comme fonctionnel (la messagerie) s'est en fait révélé structurel (l'interface de la messagerie), il s'agissait en fait d'une inversion interfacique.

Ainsi donc, dans les deux exemples décrits, l'inversion interfacique est utilisée pour créer le leurre d'une extension de la structure de l'œuvre par l'intermédiaire du niveau fonctionnel de son dispositif et cette extension capture le lecteur, au moins momentanément, dans une conception erronée de l'œuvre. Dans les deux cas, la capture repose sur une utilisation non archétypale de certaines fonctionnalités du dispositif informatique. C'est en effet l'habitude qui nous fait relier la messagerie à une communication humaine. Celle-ci n'a pas lieu dans le cas de la confusion.

Elle existe bel et bien, en revanche, dans les œuvres réellement participatives comme *Rien n'est sans dire*. Ce roman de Jean-Pierre Balpe a été envoyé par mail à un ensemble de lecteurs à raison d'un épisode par jour pendant cent jours en 2001. Tout message envoyé à l'auteur en réaction au roman pouvait se retrouver repris dans un épisode suivant. Il n'y a plus, alors, de communication « non fictionnelle » possible entre le lecteur et l'auteur, la

confusion s'installe également : la communication, qui devrait être réelle et relative à la fiction, devient un acte de co-écriture, s'intègre à la fiction car Jean-pierre Balpe reprenait des éléments du texte des mails. Ainsi l'extrait présenté Figure 10 comprend-il des éléments de la réaction d'un lecteur à l'épisode précédent, réaction qui sert de ressort au récit.

Aussi étrange que soit mon récit, il n'est que la traduction de la réalité. Certains de vous me disent invraisemblables les vies de René Robertelli et Daniel Dourraboue, et pourtant... Que diraient-ils alors si je leur rapportais celles de Bérenger Bissonnier et Martial Mayeranoff, tous de la même génération, tous quatre victimes, d'une façon ou d'une autre de violences inattendues. Bissonnier, par exemple, père mort pour la France en Algérie, enfance orpheline, prytanée de La Flèche, puis Supélec, à vingt cinq ans capitaine du chiffre tué à vingt sept dans sa voiture par un camion militaire à la suite d'un étrange accident de la route en Provence... Sa courte vie fut un roman... Et pourtant! Il y a moins d'inventions dans toute la littérature mondiale que dans le récit d'une seule journée des occupants de notre planète. Ouvrez donc vos journaux...

" Date: Sat, 26 May 2001 21:06:31 +0100
Subject: Re : Mail-roman "Rien n'est sans dire", courrier N ° 46
From: "VALERIE MACPHERSON" <<valerie.macpherson@free.fr>
To: "Jean-Pierre BALPE" <<jbalpe@away.fr>
X-Priority: 3
Status: R

Cher Jean-Pierre Balpe,

jusqu'à présent je n'y comprenais rien à ces histoires de code et ça m'embêtait même un peu mais le dernier mail que vous avez reçu de M. Demombynes (s'il existe) montre qu'il a fait la plus grande part du chemin. Les mots qu'il n'a pu traduire doivent être lus à l'envers. Ainsi les mots "stnemucod", "uoy" et "deen" donnent "documents", "you", "need". Et ainsi de suite. Et l'on obtient le message suivant : "All the documents you need are in the file Bissonnier".

Bonne continuation

Et merci pour vos mails qui me distraient de mon spleen

Valérie "

Vos nouvelles sont toujours les bien venues: cette nuit j'avais mal dormi car, bien que tous ensemble vous représentiez une encyclopédie, aucun d'entre vous ne m'avait envoyé un courrier pour me dire à quelle langue pouvait appartenir les termes trouvés par Monsieur Demombynes dans les fichiers de poésie arabe.

Figure 10 : extrait de l'épisode 47 d'une des 2 versions de Rien n'est sans dire.

Les lecteurs avaient été préalablement informés de leur participation, alors que dans les cas de *tue-moi* et *NON-roman*, le lecteur est capturé par l'œuvre simplement parce que celle-ci crée un leurre fonctionnel qui enflamme son imagination et l'implique physiquement. Tout se joue alors au plan de la signification.

4 Approche sémiotique de la capture.

4.1 Les concepts de Technotexte et de signe performatif.

La capture se construit donc sur une disjonction ou un conflit entre le cognitif et l'ergodique. Elle s'appuie sur le fonctionnement complet de la communication entre le lecteur et l'œuvre. De ce fait, elle ne peut apparaître que dans des œuvres qui sont centrées sur le dispositif, c'est-à-dire des œuvres qui travaillent la composante esthétique jusqu'au niveau de la matérialité concrète du medium technologique et non seulement au niveau du message.

Reprenant le vocabulaire de Katherine Hayles²⁵, nous dirons que la capture n'apparaît, en littérature numérique, que dans des technotextes, un technotexte étant un texte qui prend en compte les conditions techniques de son existence. Le contenu d'un technotexte ne saurait être extrait de son medium sans être profondément dénaturé en perdant, justement, sa qualité de technotexte. C'est bien le cas de toutes les œuvres considérées, on ne peut les extraire de leur environnement numérique. Même le mail-roman ne fait sens que dans ce dernier. C'est pourquoi les marques internes d'entête mail qu'il comporte en sont des parties intrinsèques qu'on ne peut supprimer : il ne s'agit pas d'un roman posté en épisodes comme ont pu l'être dans les journaux les romans du XX^e siècle.

Les mots et les images de Dutey va même assez loin dans la mise en œuvre du concept de technotexte. On pourrait qualifier la grille, associée au programme qui la gouverne et aux processus physique d'animation qu'elle engendre, de « technointerface » pour signifier qu'elle se penche sur sa propre condition technique d'interface.

Le technotexte autorise l'existence de relations entre le contenu véhiculé et le niveau technologique du medium. Ce sont même ces relations qui le définissent comme technotexte. Dès lors qu'elles jouent sur la signification construite par le lecteur, il convient de les aborder en termes de signes. Cela ne peut se faire que si on adopte la définition quadrique du signe prônée par Jean-Marie Klinkenberg²⁶ qui instaure, sous le vocable de stimulus, la matérialité physique du signe comme composante intrinsèque de ce signe et non comme simple support extrasémiotique. Dès lors, les traitements sémiotiques classiques peuvent être extrapolés pour prendre en compte le niveau des composantes matérielles.

Nous avons commencé cette extrapolation en nous appuyant sur des analyses d'œuvres et de réception. Elle est loin d'être achevée. Nous avons pu montrer dans un premier temps²⁷ que le lecteur se forge une certaine conception des processus, à la fois physiques et logiques, qui construisent les composantes perceptibles qui lui sont proposées par l'œuvre au cours de sa lecture. Cette conception est vague, parfois fautive, mais peut se décomposer en types de processus élémentaires. Le fonctionnement attendu est donc une composante intrinsèque de la signification de ces composantes perceptibles. Il a même été possible de construire une grammaire d'assemblage de ces fonctionnements perçus ou attendus qui prend en compte la logique supposée du programme telle qu'elle est perçue par l'utilisateur ainsi que ses actions et manipulations ergodiques. Dans un second temps, nous avons introduit le concept de « signe performatif »²⁸ pour analyser les effets sémiotiques inférés par le couplage technique entre les composantes logicielles, les processus physiques exécutés et les composantes signifiantes perceptibles par le lecteur. Le stimulus d'un signe performatif est multiple. Il est constitué d'une face écrite dans le programme et les données binaires qu'il utilise, d'une autre inscrite dans les signes perçus par le lecteur et des processus physiques qui relient ces deux faces de façon indissociable. Un signe performatif ne peut exister qu'au moment de l'exécution du programme. On peut aisément imaginer que les classes de processus conçus par le lecteur interviennent dans le signifié de ces signes performatifs.

²⁵ Hayles Katherine N., *Writing Machines*, MIT Press, Cambridge and London, 2002.

²⁶ Klinkenberg Jean-Marie, *Précis de sémiotique générale*, De Boeck & Larcier, Liège, 1996.

²⁷ Voir Bootz Philippe, « profondeur de dispositif et interface visuelle », *Les Cahiers du Circav* n° 12, REXCAV, Université de Lille 3, Villeneuve d'Ascq, 2000, pp. 81-101. et Bootz Philippe, "Reader/readers : reading and beyond", colloque P0es1s, Université d'Erfurt, 2001, actes en ligne <http://www.p0es1s.net/poetics/symposium2001/bootz.pdf>

²⁸ Bootz Philippe, « E-poetry :from Cybertext to Programmed Forms », *Leonardo almanach: new media poetics*, MIT Press, à paraître.

4.2 L'inversion comme figure de rhétorique.

La figure de l'inversion fonctionne, on l'a vu, sur un couple de contraires constituant un axe sémiotique A/B. Ces concepts sont, dans une œuvre numérique interactive, portés par des signes performatifs. Ils s'expriment donc en partie par des fonctionnements, des processus physiques, et on a vu que l'inversion repose, justement, sur le fonctionnement. Ces signes construisent, comme tout signe performatif, des processus imaginaires reconstruits et attendus par le lecteur. Lorsque l'axe fonctionne normalement, ces processus imaginaires correspondent globalement au fonctionnement réel des signes performatifs supportant chaque concept. Dans le cas de l'inversion, les processus reconstruits ne correspondent plus au fonctionnement réel mais possèdent des caractéristiques du fonctionnement de signes supportant l'autre concept, c'est-à-dire que le concept A va fonctionner comme s'il s'agissait du concept B et réciproquement. La figure de l'inversion met donc bien en scène des signes performatifs, tant au niveau de leur signifiant que de leur signifié.

Lorsque l'œuvre établit une incongruité qui permet au lecteur de repérer l'inversion, et c'est le cas dans la plupart des exemples analysés, celle-ci fonctionne pour lui comme une figure de rhétorique. Le fonctionnement général d'une figure de rhétorique a été décrit, dans le cadre de la linguistique, par le groupe mu²⁹. Il a pu être étendu par un des membres de ce groupe, Jean-Marie Klinkenberg, à toute sémiotique³⁰. Rappelons-en le mécanisme.

En sémiotique, le signifié comme le signifiant sont le plus souvent articulés en niveaux hiérarchiques. Une figure de rhétorique met en œuvre trois niveaux contigus. Le niveau porteur de la figure est celui sur lequel apparaît l'incongruité, sur lequel la figure se laisse percevoir. On parle d'ailleurs de degré perçu de celle-ci, ce degré étant la façon dont elle apparaît dans l'énoncé. Le niveau révélateur, plus général, est celui qui a permis l'établissement d'une isotopie, c'est-à-dire d'une constante qui a orienté les attentes. L'incongruité provient de ce que la figure ne répond pas à ces attentes. Enfin le niveau formateur, plus spécifique, est celui où se résout la figure. Celle-ci y construit un sens implicite, un degré conçu, qui reconstruit la cohérence isotopique du discours. Par exemple, le « merdre » d'Ubu est une figure de rhétorique dont le degré perçu est justement « merdre » et le degré conçu « merde ». Le niveau porteur est celui du mot, le niveau révélateur celui du vocabulaire des injures et le niveau formateur celui du phonème ou de la lettre.

L'inversion interfacique constitue bien une figure de rhétorique, un trope, si on accepte d'étendre sous le vocable « rhétorique » le mécanisme précédent aux signes performatifs. Comme toute figure de rhétorique, elle consiste à créer un sens implicite laissé à l'appréciation du lecteur. Le degré perçu est le caractère apparent de l'interface. Le degré conçu est son statut de contenu. Le niveau porteur est celui du signe performatif. C'est à ce niveau que se manifestent les singularités fonctionnelles de l'interface. Le niveau révélateur est le vocabulaire général des signes performatifs qui constituent les interfaces usuelles. Le niveau formateur est le niveau de la décomposition sémique (c'est-à-dire en unités de sens) du signifié des signes performatifs puisqu'on a vu que la figure relevait de la signification. Notons que cette figure se superpose au fonctionnement normal par ailleurs de l'interface sans le remplacer. Elle agit comme un second niveau.

²⁹ Groupe mu, *Rhétorique générale*, Seuil, Paris, 1982.

³⁰ Klinkenberg Jean-Marie, *op. Cit.*

De façon générale, le niveau porteur d'une inversion est celui du signe performatif, le niveau formateur est celui du contexte général des concepts du couple concerné et le niveau formateur celui de la décomposition sémique associé au signe incriminé.

Ainsi, dans l'inversion lien/nœud de *Diagrams*, le degré perçu est un ensemble de fragments insérés dans une structure graphique et le degré conçu un énoncé reconstruit. Le niveau révélateur est le fonctionnement général des hypertextes qui crée l'attente de la visualisation de l'énoncé grâce aux actions de navigation. Le niveau formateur est celui de la signification apportée à l'action, plus exactement de sa décomposition : elle garde, par rapport à une action normale de navigation toutes les significations, sauf celle d'accéder à l'information, signification qu'elle remplace par celle de construction de l'information. Le niveau porteur est encore celui des signes performatifs, ceux-ci générant cette navigation «en creux». Dans l'extratextualité, le niveau révélateur est le contexte général de l'œuvre qui a créé des attentes sur le type d'information à lire. Dans la confusion réel/fictionnel il s'agit du contexte générique de l'œuvre, l'architecte de Genette, à savoir «*l'ensemble des catégories générales, ou transcendantes – types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. - dont relève chaque texte singulier*»³¹. Cet architecte, s'agissant d'énoncés de signes performatifs, crée en effet, par leur habitude, des attentes de fonctionnements courants et d'autres interdits. L'incongruité consiste ici en l'apparition d'une fonctionnalité hautement improbable dans l'architecte de l'œuvre (on n'envoie pas un message depuis une fiction ou un poème visuel).

En revanche les captures ergodiques ne constituent pas des figures de rhétorique spécifique. Elles peuvent dans certains cas apparaître comme des métaphores. Dans *Le Rabot poète* l'opposition ergodique/noématique est une métaphore de la manipulation de tout lecteur que l'information réalise. *Le Nouveau prépare l'ancien* entre dans la catégorie des œuvres dite de « l'esthétique de la frustration » qui utilise la métaphore dans un cadre particulier³².

5 Approche psychologique.

Nous avons déjà signalé que les phénomènes de capture modifient la nature instrumentale de l'interface et, plus généralement, celle du dispositif de l'œuvre. La psychologie s'intéresse depuis les travaux de Vygotsky (1931) aux activités instrumentalisées. Pierre Rabardel et son équipe étayent depuis les années 1980 un modèle psychologique de l'activité finalisée et défendent la conception d'un « sujet pragmatique et capable » qui a la capacité et la possibilité effective d'agir. Contrairement à la conception classique du sujet épistémique tourné vers la production de savoir, le sujet capable est tourné vers l'action sur le monde et s'appuie sur le sujet épistémique. «*Pour le sujet capable, l'activité cognitive est subordonnée et, d'une certaine façon, gouvernée par l'agir*»³³. Le sujet capable utilise des ressources internes et externes qui médiatisent son rapport au monde et qu'il modèle en retour. Dans ce modèle, les instruments ne sont pas de simples artefacts techniques. Le modèle les nomme d'ailleurs des « instruments subjectifs ». Ils se composent d'artefacts techniques, portions du monde modifiées pour l'action, et de schèmes mentaux associés, les schèmes d'utilisation, formés d'invariants des classes de situations habituelles, sans lesquels l'artefact ne pourrait être mobilisé dans une activité finalisée. Ces schèmes sont liés d'une

³¹ Genette, *Op. Cit.*, p.7.

³² Bootz Philippe, « poésie numérique : la littérature dépasse-t-elle le texte ? », colloque e-formes, St Etienne, 2005, actes à paraître.

³³ Rabardel Pierre, « Instrument subjectif et développement du pouvoir d'agir », *Modèles du sujet pour la conception. Dialectiques activités développement*, Octares, Toulouse, 2005, p. 12.

part aux artefacts et d'autre part aux objets sur lesquels ces artefacts permettent d'agir. Ils sont organisateurs de l'usage de l'artefact mais ne s'appliquent pas directement. Ils doivent être instanciés en fonction du contexte de chaque situation³⁴. L'instrument subjectif ainsi constitué est l'organe fonctionnel du sujet capable. L'utilisation de l'instrument est orientée vers le but de l'action que le modèle dénomme « l'objet de l'activité ». La triade ainsi formée : sujet/instrument/objet se situe dans un environnement donné³⁵. Elle est le lieu de plusieurs médiations. Les instruments subjectifs participent à une médiation épistémique de connaissance de l'objet de l'activité, à une médiation pragmatique orientée vers la transformation de la situation et à une médiation réflexive du sujet sur lui-même à travers l'instrument : « *il se gère et se transforme lui-même, dans un usage de soi par soi* ». ³⁶ Le sujet est instrumenté par l'instrument tout autant qu'il l'instrumentalise, c'est-à-dire qu'il le complète dans l'usage³⁷.

C'est la situation et la finalité de l'action qui instaure telle composante du monde comme artefact et telle autre comme objet. Le même artefact technique peut intervenir comme artefact instrumental dans une situation, par exemple un levier de vitesse en situation de conduite, comme il peut constituer l'objet de l'action, par exemple en phase d'apprentissage.

Cette relativisation des rôles des constituants et de l'instanciation des représentations mentales, les schèmes, semble bien adaptée à l'activité du lecteur. Il s'agit en effet d'une activité finalisée qui vise à parcourir de façon épistémique et pragmatique un espace fictionnel ou poétique objet de l'activité de lecture. Pour ce faire, le lecteur utilise des artefacts, notamment informatiques dans les cas qui nous occupent. Les inversions observées peuvent être interprétées comme des changements de statut de composantes matérielles de l'œuvre : d'artefact elles deviennent l'objet de l'action et le changement de statut s'opère via la médiation réflexive.

L'interface, notamment, constitue justement la partie qui, dans les composantes structurelles et fonctionnelles de l'œuvre, opère comme artefact de l'instrument de lecture. La situation est stable tant que le schème d'utilisation est opérant. Dès lors qu'il ne l'est plus, l'artefact cesse de devenir une composante de l'instrument qui permet d'accéder à l'objet de l'activité de lecture. La lecture peut alors se centrer sur ce composant devenu problématique, il est alors objet de l'activité, ou reconsidérer a posteriori via une médiation réflexive l'ensemble du schème d'utilisation précédent.

L'instrument cesse d'être opérationnel dans plusieurs cas. Soit il ne permet plus d'agir sur l'objet (cas observé dans *les Mots et les Images* de Dutey), soit il fournit une modalité d'action incompatible avec l'objet même de l'action (apparition des fenêtres de messagerie), soit il dévie l'action de son objet (extratextualité), soit il s'avère inadapté à l'objet, c'est-à-dire qu'il ne donne pas un accès satisfaisant à l'espace des possibles de l'œuvre (inversion lien/nœud, opposition ergodique/noématique). Dans chaque cas, le lecteur se trouve obligé, en quelque sorte, de contourner d'une façon ou d'une autre cette rupture. Il le fait par un retour sur l'action antérieure réinterprétée en plaçant l'artefact en situation d'objet³⁸.

³⁴ Rabardel Pierre, *Les Hommes & les Technologies*, Armand Colin, Paris, 1995, p. 116

³⁵ Il peut s'ajouter d'autres sujets mais ceux-ci n'interviennent pas dans les exemples que nous avons analysés.

³⁶ Rabardel Pierre, 2005, *Op. Cit.*, p. 15.

³⁷ Un exemple d'instrumentalisation est donné par l'utilisation d'une clef à molette en tant que marteau.

L'instrumentalisation étant le domaine d'usage de l'artefact.

³⁸ C'est le phénomène de « double lecture » analysé, notamment, dans l'ouvrage cité en note 25.

Dans tous les cas il y a bien eu capture psychologique du lecteur par l'œuvre. C'est en effet l'auteur qui a mis en place les conditions d'instanciation des schèmes d'utilisation initiaux, par le truchement du fonctionnement physique du programme, son exécution, qui, en l'occurrence, est le support de l'intentionnalité de l'auteur. Le véritable espace de l'œuvre contient un leurre, un piège pour le lecteur. Il assigne à ce dernier un rôle et des buts qui construisent en fait ce leurre. Ce n'est que lorsque ces buts paraissent en contradiction avec le fonctionnement réel du programme que l'œuvre se dévoile vraiment. Une telle œuvre utilise nécessairement le temps comme axe syntaxique pour créer un énoncé que le devenir de l'œuvre dément. Du point de vue de l'auteur, l'ensemble des composantes de la situation de communication, lecteur compris, entre ainsi dans l'instrument subjectif qu'est l'œuvre. On aboutit à la même conclusion que dans l'analyse sémiotique : le lecteur capturé est immergé dans le dispositif (ici instrument), pas dans le contenu (ici objet). Notons que cet effet psychologique n'existe pas dans l'immersion corporelle.

6 Conclusion.

Le phénomène de capture incite à développer des approches pluridisciplinaires sur ces objets que sont les œuvres de littérature numérique. Même si les immersions complètes y sont rares, les modes de relation entre l'œuvre et son lecteur sont multiples et dépassent les phénomènes ici analysés. La littérature numérique apparaît ainsi comme un laboratoire d'usages où sont testées des situations de communication inédites qui n'hésitent pas à bousculer les habitudes, les conventions et les règles de l'ergonomie. Elle apporte en cela sa contribution à une conception possible du phénomène d'immersion dans un environnement numérique.