

## Approche sémiotique d'un certain art programmé: œuvre signe et méta-lecture

Philippe Bootz

► **To cite this version:**

Philippe Bootz. Approche sémiotique d'un certain art programmé: œuvre signe et méta-lecture. colloque "L'art a-t-il besoin du numérique?", Sep 2004, Cerisy La Salle. sic\_00078604

**HAL Id: sic\_00078604**

**[https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00078604](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00078604)**

Submitted on 6 Jun 2006

**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.

# **Approche sémiotique d'un certain art programmé : œuvre signe et méta-lecture.**

Philippe BOOTZ, LABORATOIRE PARAGRAPHE, UNIVERSITÉ PARIS8

## **1 Introduction.**

La question de la signification, au sens le plus large du terme, est au cœur de nombreuses démarches en arts électroniques. Elle se pose aujourd'hui en termes nouveaux. L'art spatial, par exemple, déplace le lien causal implicite entre perception et maîtrise du sens en introduisant la mesure scientifique dans le processus de perception de l'artiste. La littérature numérique a peu à peu assigné une place spécifique à la perception, posant des limitations à l'activité de lecture. Il n'est plus possible aujourd'hui de parler de « lecture » sans spécifier exactement de quelle activité on parle. Le modèle, dit procédural, que je développe depuis quelques années pour décrire ces phénomènes introduit plusieurs termes différents pour spécifier les divers aspects de l'activité du lecteur. Plus encore, il convient d'examiner de quel lecteur on parle. Le modèle procédural différencie le lecteur spécifiquement engagé dans la lecture de l'œuvre du groupe des « lecteurs éloignés » constitués des autres lecteurs présents (s'il s'agit d'une installation) ou du lecteur qu'il a été ou sera dans une autre lecture de l'œuvre. Le « lecteur » n'est pas ici un individu mais un rôle : le rôle tenu par celui qui lit les événements multimédias de l'œuvre. Le développement de certaines esthétiques amène à penser que cette lecture est un mode d'accès à l'œuvre limité. Cette limitation est une caractéristique fondamentale du dispositif numérique, tout spécialement lorsqu'il est utilisé en « lecture privée », c'est-à-dire en dehors d'une installation. Nous avons alors introduit en 2001 le concept de « méta-lecteur » pour décrire les stratégies qui, dans la construction du sens, mettent en échec la perception des éléments qui, traditionnellement, délimitent l'œuvre. C'est ce concept que nous reprenons ici en lui donnant une forme sémiotique en introduisant un signe particulier : l'œuvre signe.

Nous commencerons par définir le système étudié et rappeler le vocabulaire utilisé. Nous développerons ensuite l'analyse de quelques œuvres qui utilisent la lecture comme une des fonctions internes à l'œuvre. Nous définirons alors le concept d'œuvre signe et déterminerons quelques traits distinctifs entre lecture et méta-lecture.

## **2 La situation de communication.**

### **2.1 Rappels sur le modèle procédural**

Le modèle appréhende l'art comme une activité de communication. La situation de communication qu'il décrit est constituée de l'auteur, de la (ou les) machine(s) sur laquelle l'œuvre a été créée, du lecteur, de la machine sur laquelle il est en train de lire et qui est en communication directe ou indirecte avec celle de l'auteur. Je parlerai plutôt de littérature que d'art, étant entendu

qu'il s'agit peut-être en fait de la même chose dans le domaine qui nous occupe, la spécificité manipulée par les programmes, comme nous le verrons, étant rarement la langue naturelle.

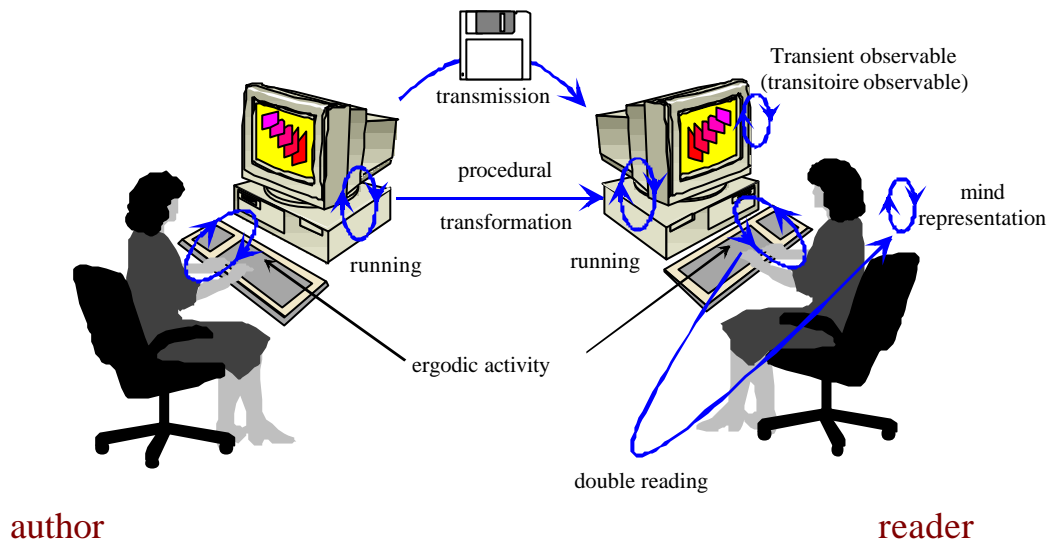


Figure 1 : le dispositif procédural

Le modèle aborde la littérature numérique comme une littérature à « littérarité émergente », c'est-à-dire une littérature pour laquelle les critères de littérarité ne sont pas encore établis de manière culturelle. Une approche pragmatique de l'émission et de la réception me semble alors judicieuse. Dans celle-ci, toutes les notions sont étroitement liées à la conception que l'individu se fait du dispositif de communication, conception dénommée « profondeur de dispositif » dans le modèle procédural que j'utilise pour analyser les productions. Dans ce modèle, la notion même d'œuvre devient problématique<sup>1</sup>. À la question simple « qu'est-ce que le texte dans l'ensemble des symboles présents à l'écran ? », l'analyse de comportements de lecture permet de montrer que la réponse n'est pas unique. Elle diffère notamment en fonction du rôle sémiotique assigné par le lecteur ou l'auteur aux éléments de l'interface visuelle. Ces différences obligent à distinguer l'ensemble physique de symboles perceptibles, dénommé transitoire observable dans le modèle procédural, du sous-ensemble considéré comme constitutif de l'œuvre par le lecteur et dénommé texte-à-voir dans le modèle. Les observations ont montré que le nombre de profondeurs de dispositifs qui se côtoient à un moment donné dans un lectorat est faible mais différent de un. Si on pose comme hypothèse que la dynamique observée en littérature électronique peut se généraliser à tout art à « artisterie » émergente, alors un tel type d'art aurait comme visée consciente ou non de forger une nouvelle profondeur de dispositif, au besoin en utilisant un nouveau système et en évinçant les références issues des autres dispositifs familiers. En ce sens, l'utilisation du dispositif numérique permet de relativiser des dispositifs plus traditionnels comme le livre ou le cinéma.

<sup>1</sup> Le mot œuvre recouvre dans le modèle procédural un système constitué d'un objet : le texte-écrit (en gros le programme source), généralement accessible au seul auteur, d'un état multimédia produit lors de l'exécution : le transitoire observable, accessible au seul lecteur, et de la transformation qui permet de passer physiquement du premier au second (en gros le processus d'exécution du programme).

La profondeur de dispositif joue un rôle tout aussi fondamental dans la pratique de l'écriture. Les diverses conceptions du rôle assigné au programme, et plus généralement à tout élément du texte-écrit, cet ensemble sémiotique constitué des divers éléments fabriqués par l'auteur, déterminent complètement l'orientation et les fonctionnalités de ce programme. On peut le constater en comparant, par exemple, les couples théorie/générateurs présents chez Jean-Pierre Balpe et chez Christophe Petchanatz. Chez Jean-Pierre Balpe, dans la théorie de la méta-écriture, le générateur automatique apparaît comme un moyen pour remettre en question le postulat couramment admis selon lequel la littérarité serait celle du livre. Il le fait en utilisant un texte imprimable généré comme leurre. Dans cette démarche, qui répond à la visée militante de la littérarité émergente, la « séparation des domaines » est utilisée au maximum : l'œuvre pour l'auteur n'est pas l'œuvre pour le lecteur. Elle est, pour l'auteur, un modèle de texte, le texte-écrit, et, pour le lecteur, une instance de texte, le texte-à-voir. L'impossibilité dans laquelle se trouve le lecteur de remonter de l'instance au modèle, déstabilise chez lui la profondeur de dispositif du livre et l'oblige à redéfinir sa lecture, donc à reconstruire une nouvelle profondeur de dispositif adaptée.

Ce faisant, Balpe inverse subrepticement le principe d'équivalence entre bien fait, mal fait et non fait posé par Filliou. Le générateur, insatiable, génère du plein mais celui-ci se révèle n'être qu'un rien ou, plus exactement, un fragment, dans une conception classique de la littérarité. Ce « bien fait » aboutit à un non-lu. On pourrait appliquer à ce couple méta-écriture/générateur automatique les mêmes notions que L.A.I.R.E. développait dans les animations syntaxiques, à savoir le concept de « piège à lecteur », premier concept énoncé dans *alire*, et son corollaire paradoxal : « la lecture interdit la lecture ». Pourtant cette dualité méta-écriture/générateur n'est pas la seule conception qu'un auteur peut se faire d'un générateur automatique. Christophe Petchanatz l'a montré en créant des générateurs qui fonctionnent sur un mode de Pavlov contraire à celui de Balpe : il faut agir pour les arrêter et lire, alors que les générateurs balpiens destinés à une lecture privée<sup>2</sup> demandent une action pour générer. Christophe Petchanatz joue ainsi sur un autre tableau en pointant la société de consommation et de la communication. Ses générateurs semblent dire au lecteur : « vous voulez du texte ? tenez : en voici ». Il inverse alors explicitement le sens du principe de Filliou : il transforme le plein en vide, le produit en rien. Cette inversion passe par une voie antithétique à la voie balpienne même si elle fournit un résultat équivalent. Ce trop-fait est donc équivalent à un non-fait : il produit du non-lu. À travers ce mode de Pavlov, Petchanatz pose une pierre nouvelle qui met en scène l'interactivité bien que celle-ci semble marginale dans ces productions. En empêchant physiquement la lecture, l'œuvre rejette le lecteur : celui-ci n'est plus destinataire du texte généré puisqu'il est dans l'incapacité de le lire. Il y a crise de la communication et emballement de la production. On peut dire que, dans les deux cas, ce n'est plus le contenu sémantique du message livré à la lecture qui, fondamentalement, est visé par l'œuvre, mais que cet affaiblissement du contenu dans l'exaspération d'un processus de présentation ne s'accompagne pas d'une perte mais d'un déplacement de l'activité symbolique qui porte maintenant sur la finalité assignée à la lecture. La haute valeur de présentation de ces œuvres n'est pas le fait, malgré les apparences, d'un dispositif aveugle.

---

<sup>2</sup> Une œuvre à lecture privée est conçue pour être lue ou regardée dans un cadre intimiste et non en installation. En installation, les générateurs balpiens génèrent en continu, ce qui n'enlève rien à la discussion.

Chez Petchanatz comme chez Balpe, la conception du générateur automatique s'appuie sur une profondeur de dispositif dans laquelle l'activité de lecture ne possède qu'un pouvoir limité de connaissance de l'œuvre. Les animations syntaxiques des années 90 créées par Tibor Papp ou moi-même avaient permis une telle constatation par un autre biais. C'est finalement ce pouvoir limité de la lecture qui, d'une façon générale et constante, est vraiment travaillé par les courants français fondateurs de la littérature numérique et, encore aujourd'hui, dans le collectif Transitoire Observable. Cette limitation correspond à une réassignation de l'activité du lecteur dans le dispositif de communication qui le relie à l'auteur via l'œuvre.

## 2.2 Lecture, méta-lecture et esthétique de la frustration.

*la lecture inassouvie*<sup>3</sup> avait montré comment le travail réellement entrepris sur la lecture en littérature électronique renvoyait dos à dos Walter Benjamin et Mario Costa (ou Kant) en montrant que l'imbrication entre présentation et représentation modifie radicalement la donne philosophique. Le fait que la représentation (le texte-à-voir) participe à la présentation tout comme la présentation participe à la représentation (œuvre signe, voir ci-après) caractérise un phénomène complexe au sens de Morin, c'est-à-dire au sens de la physique quantique et non des mathématiques. Exit alors une compréhension esthétique fondée sur l'opposition de deux termes contradictoires au profit d'une récursivité dialogique entre ces deux termes. L'un et l'autre sont aussi vrais que faux. J'avais alors développé à e-poetry 2003 le concept de méta-lecture pour expliciter la forme pragmatique que prend la réception d'une telle œuvre signe lorsque le système de représentations utilisé par l'œuvre est un dispositif procédural. Dans cette conception, le méta-lecteur est placé en situation d'analyse du fonctionnement de l'œuvre et non de lecture, ce qui suppose qu'il ait des informations sur le programme et non sur le seul transitoire observable. Il ne peut donc être en situation de lecture, la lecture ayant rapport avec la production de ce programme. C'est le côté performatif du programme qui amène à distinguer lecture et méta-lecture. Bien que lecteur et méta-lecteur puissent correspondre au même individu, lecture et méta-lecture manifestent deux fonctions différentes d'appréhension du dispositif procédural, cette différence étant repérée par deux voies perpendiculaires dans le schéma. Celle, horizontale, qui passe par l'œuvre, représente la voie de la lecture et celle, verticale, qui dévoile le fonctionnement performatif complet du dispositif (procédures logiques et processus d'exécution), correspond à l'analyse par la méta-lecture (cf. figure 2). Notons également que lecture et méta-lecture correspondent également à des stratégies, au sens où l'entend Umberto Eco, présentes dans l'œuvre, l'œuvre étant ici entendue comme l'ensemble du dispositif actif chez le lecteur (comprenant le texte-auteur, le processus d'exécution, le transitoire observable, l'activité de lecture). Notons que la méta-lecture ne se limite pas à l'interprétation des actions du lecteur ou du rôle assigné par l'auteur à l'exécution du programme, elle interprète l'ensemble de ces processus. Elle est très clairement à distinguer de l'interprétation sémiotique qu'un spectateur se forge en regardant les autres spectateurs dans une installation. Ce dernier y joue le rôle d'un «lecteur éloigné», pas d'un méta-lecteur. Par exemple, la prise de conscience des lecteurs de l'installation *métapolis* de Jean-Pierre Balpe qu'ils leur faut synchroniser leurs actions pour gérer le transitoire observable est un acte de double lecture. Le sens que le projet artistique des auteurs attribue à cette synchronisation, s'il existe, est accessible par méta-lecture. La méta-lecture, ou compréhension du rôle assigné au fonctionnement même de l'œuvre,

---

<sup>3</sup> présent sur le site de Transitoire Observable <http://transitoireobs.free.fr>

est souvent permise au lecteur d'une installation dans une installation de par la présence d'un cartouche explicitant les intentions de l'auteur. Ce cartouche est paratextuel dans la lecture mais textuel dans la méta-lecture.

Mais c'est dans les œuvres à lecture privée, et plus spécialement sur celles qui entrent dans l'esthétique de la frustration, que l'introduction du concept trouve toute sa pertinence. Cette esthétique de la frustration n'appréhende pas la lecture en ce qu'elle est la modalité de l'interprétation, mais comme un signe particulier de l'œuvre. C'est plus spécifiquement l'aspect ergodique de la lecture qui est utilisé comme signe. Dans cette esthétique, la limitation du pouvoir de la lecture n'est pas montrée mais utilisée pour produire une posture du lecteur. Comme composante du dispositif de l'œuvre, celui-ci est acteur dans l'œuvre. Il s'avère que c'est encore l'échec de l'interaction qui est le plus souvent utilisé dans cette esthétique, d'où une possible frustration du lecteur qui utiliserait une profondeur de dispositif inadaptée, qui lirait par exemple le transitoire observable comme une image vidéo. La méta-lecture résout le possible caractère frustrant de cette esthétique : il n'y a pas de frustration dans la méta-lecture. C'est ce que j'indiquais dans la lecture inassouvie en utilisant une formule excessive mais qui correspond bien aux visées de l'œuvre signe, et dont une variante, tout aussi excessive, serait : « lecture et méta-lecture créent une séparation entre deux fonctionnements traditionnellement entrelacés dans la lecture : la lecture expressive qui « vit » le signe et la lecture analytique qui le raisonne. »

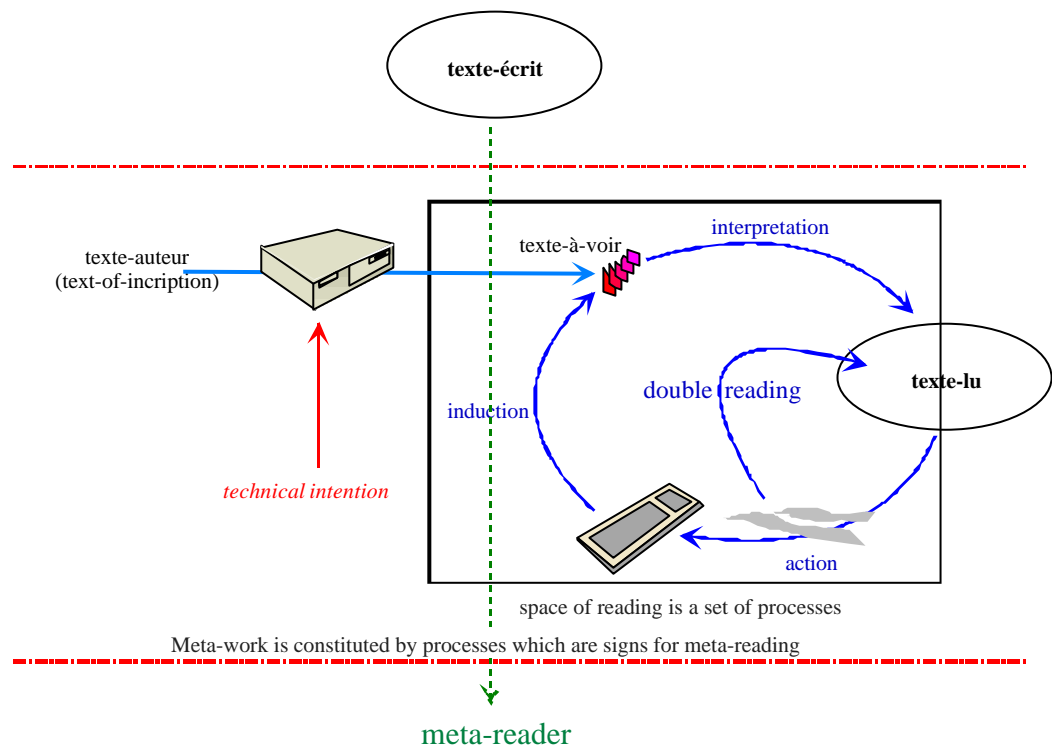


figure 2 : Conception du méta-lecteur.

### 2.3 L'œuvre signe : Une représentation au carré.

Sous l'angle sémiotique, ces œuvres utilisent un système complexe de représentation, ici le dispositif de communication complet, comme signe traitant d'une autre réalité que celle énoncée au lecteur dans ce dispositif. Si nous voulons utiliser un

langage de sémiotique générale, nous pouvons remplacer le terme « représentation » par celui de « signe », ce qui nous amène à caractériser l'œuvre d'un point de vue sémiotique comme un signe, que nous désignerons par commodité sous le vocable « œuvre signe », qui utilise comme signifiant le fonctionnement d'un autre système de signes. Une telle définition se rapproche fortement de celle de la connotation, définie comme un signe second dont le signifiant est un autre signe complet, le dénoté, considéré comme premier, lui-même constitué d'un signifiant et d'un signifié. La différence porte sur le terme « fonctionnement », qui se rapporterait, dans le cas de la connotation, à l'énonciation du dénoté. Le sémioticien Jean-Marie Klinkenberg nous fait en effet remarquer que « *bien qu'ayant son siège matériel dans l'énoncé (niveau 1), le signe connotatif fonctionne non au niveau de cet énoncé, mais à celui de l'énonciation* »<sup>4</sup>. Nous reviendrons sur la comparaison entre la connotation et l'œuvre signe dans le cas de la littérature numérique, mais disons tout de suite que notre définition ne limite pas le fonctionnement à l'énonciation. Le terme fonctionnement serait plutôt à prendre dans un sens structuraliste (le fonctionnement du système est sa structure esthétique : on retrouve alors le supersigne d'Abraham Moles) ou systémique (le fonctionnement du système est son niveau fonctionnel). Dans ce dernier cas, le traitement second du dispositif n'est pas réalisé par le fonctionnement sémiotique des signes manipulés par le dispositif, mais par le fonctionnement même de ce dispositif. L'œuvre produite se présente, en quelque sorte, comme une représentation au carré, une représentation qui utilise comme signe un système complet d'autres représentations. L'œuvre utilise alors deux niveaux de représentation : un niveau primaire livré à la lecture et un niveau secondaire conduisant, dans le cas d'une œuvre signe systémique, à la méta-lecture. Cette représentation secondaire est ancrée dans un système construit autour des représentations primaires. Elle induit un décalage de la signification. On peut la représenter par le schéma sémiotique suivant qui utilise la représentation du signe iconique pour rappeler que cette représentation demeure à bien des égards iconique. Le pluriel indique que le schéma réfère à un système primaire de représentations qui constitue l'œuvre et non à une représentation unique. Le carré rappelle la boîte noire cybernétique et symbolise le caractère systémique de ce système, qui autorise à prendre en compte des niveaux dynamiques et non seulement structurels.

---

<sup>4</sup> Jean-Marie Klinkenberg, *Précis de sémiotique générale*, DeBoeck & Larcier, Bruxelles, 1996, p. 190

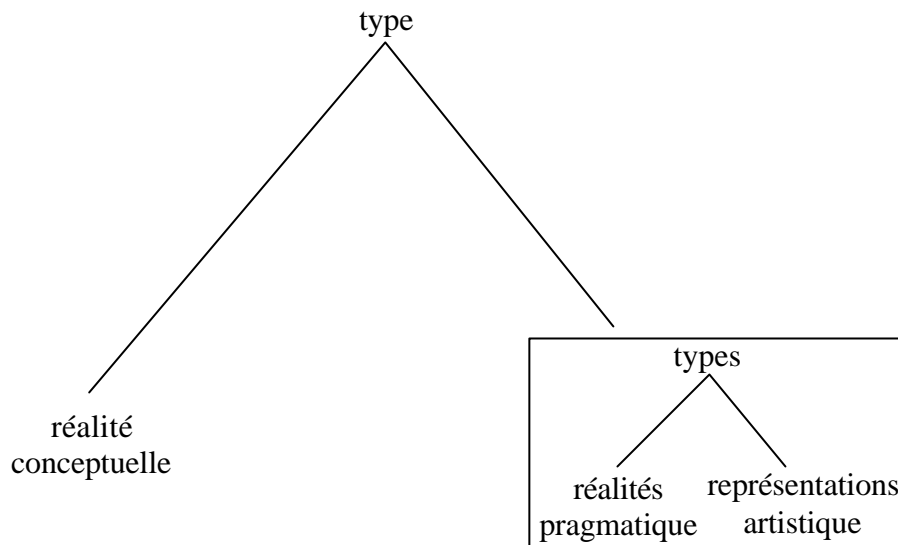


figure 3 : schéma de l'œuvre signe.

Cette structure n'est, dans sa généralité, pas propre à l'art programmé. Les œuvres répétitives d'Andy Warhol fournissent des exemples d'œuvres signes structurales. Ainsi, *Ten Lizes* utilise un système constitué de la répétition non identitaire d'une unique représentation iconique : le portrait de Liz Taylor utilisé comme représentation primaire du système. Cette œuvre est généralement considérée comme ambiguë par les théoriciens de l'art, mais une de ses interprétations consiste à considérer qu'à travers la déformation, l'imperfection et la répétition stéréotypée comme un papier peint de cette représentation primaire, elle vise une autre réalité, la consommation de la figure de l'idole dans une culture populaire de masses. Ce qui est utilisé du système pour forger cette représentation seconde n'est pas la représentation primaire mais le fonctionnement du système, fonctionnement qui se réduit ici au travail d'écart/répétition que la représentation primaire subit. Notons que ce schéma « au carré » ne décrit pas tous les aspects de la construction du sens, notamment parce qu'il ne dit rien des contextes et, parmi eux, des relations que les œuvres peuvent entretenir entre elles. La représentation seconde se construit en fait également par ces contextes. On ne peut appréhender la totalité des possibles de la sérigraphie de Warhol sans la mettre en relation avec ses autres sérigraphies sérielles, ni sans rappeler le contexte cinématographique de ce tableau créé en 1963 après la sortie du *Cléopâtre* de Mankiewicz dans lequel Liz avait été très critiquée, ni oublier que le portrait utilisé par Warhol date de 1959, à une époque où Liz était au sommet de sa beauté contrairement à 1963, ni, bien sûr, l'attrait de Warhol pour le cinéma à partir de cette époque. Mais il demeure que cette représentation est déjà suffisante pour décrire la construction du sens que peut se faire un spectateur non informé de la génétique de l'œuvre et c'est ce qui nous importe dans notre approche pragmatique.



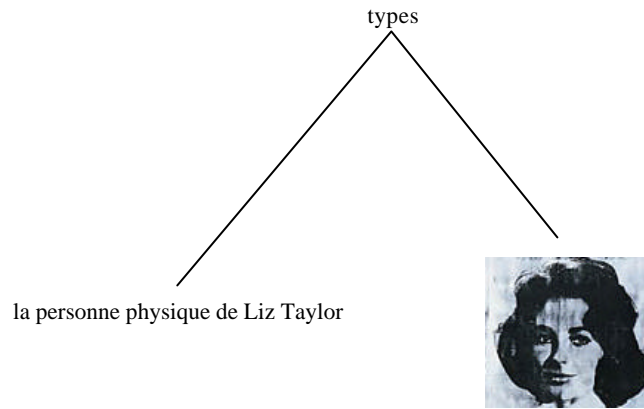


figure 4 : la représentation primaire du *ten Lizes*

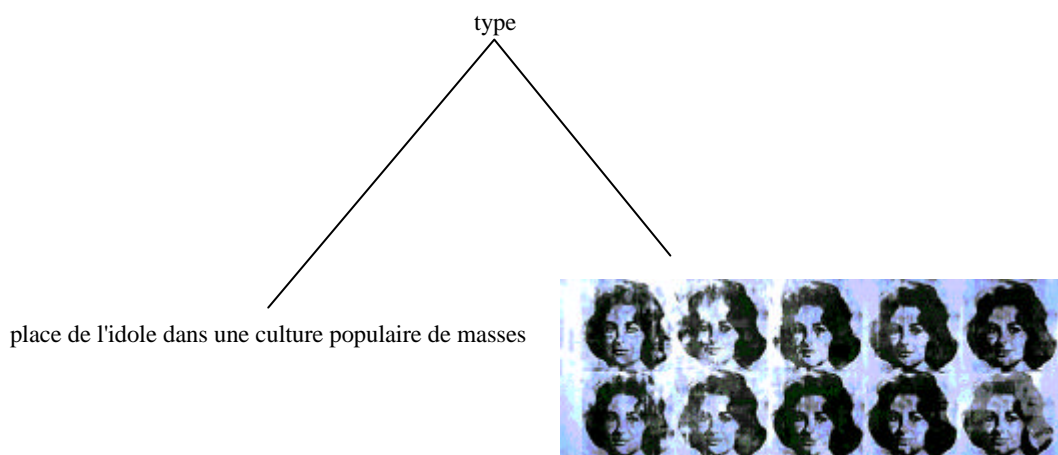


figure 5 : la représentation secondaire du *ten lizes*.

Il est important de noter que le caractère possible mais non certain de cette interprétation est liée à l'absence d'éléments qui confirmeraient avec certitude une telle intentionnalité de l'artiste. Ici l'œuvre signe demeure dans une pragmatique de l'interprétation, ce qui ne lui enlève nullement sa spécificité sémiotique, mais, d'un point de vue objectif, l'œuvre est incomplète si on veut lui assigner réellement, et avec certitude, ce statut d'œuvre signe. Il lui manque, comme nous le verrons, un paratexte.

### 3 L'œuvre signe dans quelques œuvres de Transitoire Observable.

#### 3.1 L'esthétique de la frustration dans *Orphée Aphone*.

L'esthétique de la frustration est aujourd'hui surtout présente dans les œuvres de Patrick Burgaud. Celui-ci, dans *Orphée Aphone*<sup>5</sup>, fournit sous forme de paratexte explicatif la clé de la méta-lecture d'*Orphée Aphone*. Il déclare : « *Contrairement à tout autre support où l'œuvre est déjà, avec ou sans l'approbation du lecteur-spectateur, il n'y aura pas de performance de l'œuvre sans une série d'interventions délibérées de l'utilisateur. Il n'y a même pas de retour en arrière ni de saut dans le*

<sup>5</sup> Patrick Henri Burgaud, *Orphée Aphone*, *alire* 12, MOTS-VOIR, juillet 2004

*futur possibles, l'utilisateur est partie intégrante et nécessaire de l'œuvre en construction. Dans Orphée Aphone, je me suis inspiré très librement du mythe. La structure narrative suit la trame d'Orphée enlevant Eurydice. L'utilisateur a pris la place d'Orphée, qui, entré aux Enfers, doit tenter d'en sortir, passant à travers une série « d'épreuves » tout en ignorant les actions à accomplir. Lors de son périple, il emmène avec lui vers le jour sa bien-aimée Eurydice. A une héroïne charnelle j'ai préféré la métaphore de la langue maternelle (la Voix d'Orphée). Amener Eurydice au jour se traduit par la création d'un texte original et absolument unique à chaque fois, écrit par l'utilisateur. Le texte produit étant écrit, et même imprimé si l'utilisateur le souhaite, la langue se fige en statue de sel : un texte écrit. Le lieu de l'action est le fleuve, l'Acheron bien sûr, mais aussi le fleuve où est jetée la tête parlante d'Orphée, et enfin le fleuve plus personnel et autobiographique qui pour moi symbolise la langue française. S'il ne parvient pas à découvrir le nom du fleuve, l'utilisateur-Orphée ne sortira jamais de l'ordinateur infernal. (Sauf en appuyant sur « esc », évidemment, ce qui équivaut métaphoriquement au suicide et au maintien aux Enfers). »*

Dès l'entrée, le lecteur se trouve confronté à des difficultés pour avancer dans l'œuvre. S'il ne découvre pas qu'il lui faut cliquer, en début du poème, sur l'extrémité droite de la bande bleue, il ne peut même pas entrer dans l'œuvre. Ensuite, il est confronté à une attente forcée. Dans ce poème, l'interactivité de navigation fonctionne le plus souvent dans des fenêtres temporelles et non, comme dans l'hypertexte traditionnel, selon des zones géographiques à l'écran. La structure du poème est d'ailleurs totalement linéaire, l'interactivité ne servant, d'un point de vue fonctionnel, que d'interrupteur en permettant de passer à la suite. Elle agit de la même façon que dans les générateurs. Elle est ainsi utilisée pour dévoiler l'information à lire, prétexte fonctionnel à la quête ludique ou agaçante de la « marche à suivre » qui représente, elle, le signe dynamique construit sur l'activité de lecture et utilisé dans la représentation seconde pour la méta-lecture. Dans cette dernière, ce qui est lu dans cette quête est le rapport conflictuel et la quête incessante que le lecteur peut entretenir avec sa propre langue.

### **3.2 La langue virtuelle de la colonie.**

On retrouve dans *la colonie*<sup>6</sup> d'Alexandre Gherban le même rapport, accessible à la méta-lecture, du lecteur à la langue à travers un projet plus large axé sur une conception de l'univers artistique.

Le paratexte d'Alexandre Gherban nous permet de remonter à la signification seconde : « *Nourrie par des idées venant de la vie artificielle, "la colonie" est un ensemble de formes programmées à multiples entrées et hiérarchies. Comme le suggère le titre, cet ensemble fonctionne comme une "colonie" dont les membres sont liés par des relations internes. La préoccupation centrale est celle de déterminer un territoire d'étude spécifique ancré dans l'hypothèse que l'univers artistique est sous tendu par des liens aussi fortement structurés que ceux du vivant, quoique beaucoup moins démontrables. Partant dans un premier temps d'un "tronc commun" -la vie artificielle, il s'agit dans un deuxième temps de soustraire la "colonie" à toute simulation naïve du vivant, à explorer toutes les possibilités d'un univers esthétique qui ne coïncide pas avec un modèle préexistant. Envisager des situations esthétiquement spécifiques, où le matériau (la programmation) crée des formes et des*

---

<sup>6</sup> Alexandre Gherban, *la colonie*, alire 12, MOTS-VOIR, juillet 2004.

*situations artistiquement pertinentes dans un cadre numérique homogène et en perpétuel renouvellement. Une "colonie" donc qui prend comme base des situations primaires du vivant (tel que cela est positionné par la vie artificielle) pour aller vers un territoire artistique spécifiquement déterminé par l'univers numérique : autrement dit vers des formes transitoires observables. »*

La conception de la structure de l'univers numérique constitue la réalité conceptuelle visée par la représentation seconde. Le procédé utilisé pour énoncer ce niveau conceptuel est iconique : C'est le fonctionnement du programme, et non le programme, qui produit l'autonomie esthétique. Cette pièce ne travaille donc pas par simulation comme le font les systèmes de vie artificielle ; ce n'est pas l'adéquation entre le transitoire observable et un système vivant qui est visé, c'est l'analogie entre l'autonomie cohérente de la production et celle du vivant qui est utilisée. Même si, dans la représentation primaire, ce qui est lu est l'ensemble des rapports esthétiques qu'entretiennent les formes produites, dans la représentation secondaire c'est le processus de production qui est utilisé comme niveau signifiant. Ici aussi, l'autonomie des domaines qui empêche le lecteur de se faire une idée des algorithmes utilisés joue un rôle déterminant dans la distinction entre lecture et méta-lecture. On peut d'ailleurs analyser et lire le transitoire observable en terme d'unités sémiotiques temporelles, par exemple dans les extraits de *passage* publiés dans *alire* 12, le programme générant des comportements, alors que ce programme contient également des structures de choix et des mesures totalement transparentes à la lecture mais qui établissent la cohérence esthétique de l'ensemble. Cette logique qui surplombe et contraint celle des comportements est dénommée méta-logique dans le modèle procédural. Elle définit un niveau d'intentionnalité énoncé par l'auteur mais que le lecteur n'atteint pas.

Une autre réalité seconde se dégage quand on privilégie le fonctionnement de l'interactivité sur l'autonomie du processus de génération. Les pièces de *la colonie* doivent être appréhendées ensemble et non dans leur individualité. Elles forment système. La lecture peut s'arrêter à l'une d'entre elles, pas la méta-lecture. L'ensemble constitue une seule œuvre interactive. En effet, l'examen des programmes montre que l'interface qui permet d'accéder à ces pièces est partie prenante de l'œuvre puisqu'elle gère le parcours de navigation d'une façon particulière : le lecteur est libre de rester aussi longtemps qu'il le veut dans une section de la colonie, en revanche chaque section ne peut être vue qu'une fois et dans un ordre aléatoire, à chaque session de lecture. Ces pièces sont autant de mondes dans lesquels évoluent des formes autonomes qui constituent une langue artificielle<sup>7</sup>. Cette langue est incompréhensible au lecteur qui, pourtant, peut communiquer avec elle dans les pièces interactives. Elle est formée d'un dictionnaire de formes qui varie d'une pièce à l'autre et d'une syntaxe constituée des lois comportementales qui régissent les interactions entre les formes, interactions qui constituent un énoncé en perpétuelle constitution. Comme dans tout énoncé, la présence ou non d'un terme et sa place déterminent les possibles dans un autre endroit de l'énoncé. Cette détermination passe notamment chez Gherban par des algorithmes d'automates cellulaires. Il est alors intéressant d'analyser les dialogues produits par cette langue. On constate tout d'abord que le vocabulaire est réparti en deux classes paradigmatiques : les mots, parfois réduits à de simples lettres, et les formes colorées. Le comportement des éléments d'une classe influe toujours celui de l'autre selon des lois précises. Les pièces non interactives se présentent comme des

---

<sup>7</sup> Il conviendrait en toute rigueur d'analyser plus en détail le programme de l'œuvre pour vérifier s'il s'agit bien d'une langue ou seulement d'une pseudo-langue.

dialogues entre les formes et les mots ou comme des monologues à deux voies, le comportement de la forme colorée tenant lieu de niveau expressif. Le lecteur peut également instaurer un dialogue avec cette langue artificielle. Les données qu'il entre ne sont alors que des mots et non des formes. Ainsi, dans la pièce *Les tisserands*, ces mots sont traités par le programme dans la cohérence du système de fonctionnement de la langue artificielle implémentée qui n'est sensible qu'à la longueur des mots et la succession des voyelles et des consonnes. Ils sont en quelque sorte traduits dans cette langue artificielle. Le programme répond alors par un énoncé dans cette langue. On peut ainsi considérer que le programme « comprend », avec sa logique, le langage naturel. Le lecteur est invité à « comprendre » également le niveau esthétique produit par ce langage qui ne possède pas de niveau sémantique. Plusieurs postures de lecture s'offrent à lui. Il peut ne pas faire de relation entre les données qu'il entre et celles que son action génère. Il y a alors incompréhension. Le lecteur aura tendance à entrer n'importe quoi simplement pour voir « comment ça marche ». Il peut également considérer que le signe produit par son action est purement plastique et qu'il entre en relation avec lui, qu'il constitue un niveau expressif supplémentaire appliqué aux données entrées. Il peut alors commencer un véritable dialogue avec le programme sur le mode de la performance. Des postures intermédiaires existent certainement. Elles prendront toutes un sens dans le cadre d'une méta-lecture : celle de la déclinaison des relations qu'un individu peut entretenir avec une langue étrangère et des problèmes de communication qui en découlent. Tout se passe comme si l'auteur émettait un énoncé en langue inconnaisable par le lecteur. L'œuvre joue sur l'incommunicabilité et la réflexivité qui s'en suit pour ce lecteur.

### **3.3 Généralisation.**

On pourrait de la même façon démontrer la signification de mes générateurs contraints qui considèrent que la programmation est avant tout une affaire entre l'auteur et la machine, qu'elle ne concerne pas le lecteur mais qu'elle constitue une représentation de la condition de l'écriture, et notamment de l'échec de la communication que porte l'écriture. La méta-lecture s'appuie sur la totale méconnaissance qu'a le lecteur des mécanismes de mesure et de régulation actifs à l'exécution et non plus sur une quelconque interactivité. La perception du transitoire observable ne permet pas de déceler ces mesures ni de se rendre compte de leur présence. Celles-ci ne peuvent être lues alors qu'elles jouent un rôle central dans l'œuvre. Le fonctionnement du programme fait alors jouer fortement la distinction entre la lecture, qui opère sur des signes de surface, et l'écriture qui est tout entière orientée vers ces mesures et le niveau métalogue esthétique qui en découle. C'est l'échec de la communication qui est ici représenté, échec dans lequel la réussite de la lecture, cette fois-ci, joue un rôle actif.

## **4 Sémiotique de l'œuvre signe en littérature électronique.**

Nous pouvons maintenant approfondir le fonctionnement sémiotique de cette œuvre signe.

Dans l'œuvre signe, l'activité de lecture correspond à la réception de la représentation première, à travers le texte-à-voir. Cette représentation est limitée au texte-à-voir et à ce que le transitoire observable laisse entrevoir du fonctionnement du

programme. L'activité de méta-lecture correspond à la réception du signe œuvre qui utilise notamment l'activité de lecture comme signe dans l'œuvre.

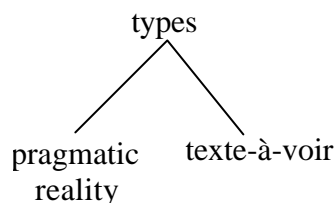


Figure 6 : signe primaire interprété dans l'activité de lecture

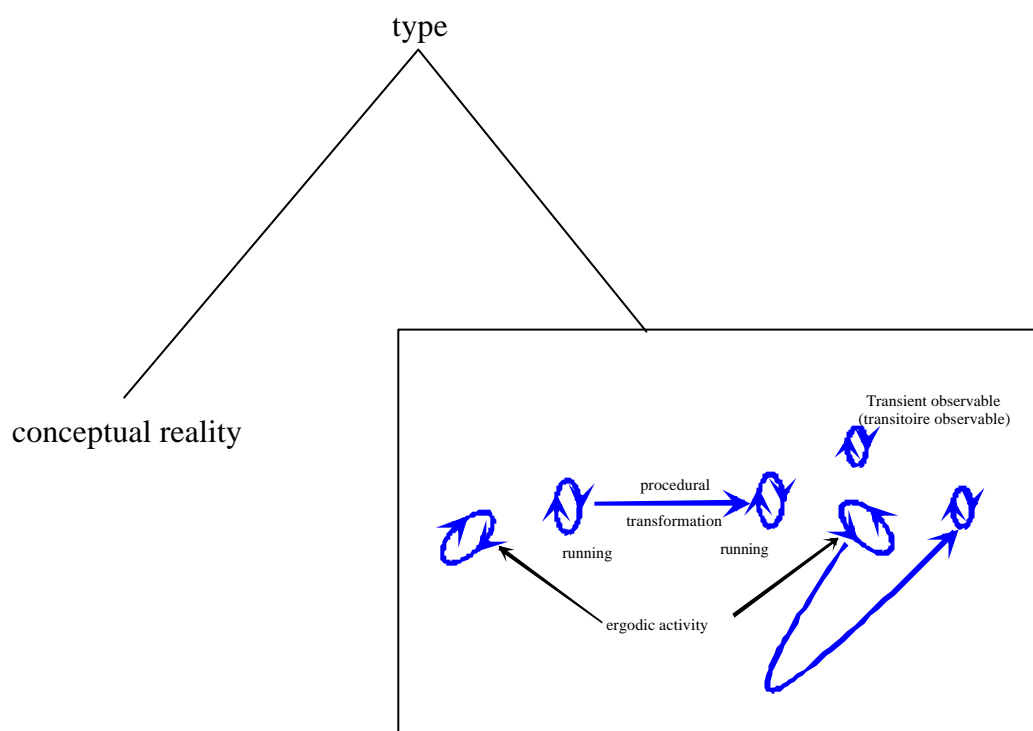


Figure 7 : signe secondaire interprété dans l'activité de méta-lecture

Contrairement à la double lecture qui est l'interprétation par le lecteur de sa propre activité de lecture, interprétation qui se situe dans le cadre de la lecture, la méta-lecture nécessite des informations para-textuelles sur le projet de l'auteur. Plus exactement, des informations considérées comme para-textuelles dans l'activité de lecture, apparaissent comme textuelles dans la méta-lecture. Il en va ainsi de tous les textes explicatifs réalisés par l'auteur, qu'ils soient cartouches d'installations, articles ou notices ou « fichiers d'aide » qui accompagnent souvent les œuvres et que le lecteur, en général, ne consulte pas. La présence ou l'absence de ces éléments, leur nature et leur contenu jouent un rôle déterminant dans l'interprétation du méta-lecteur lorsque cette posture peut être tenue par un individu. Du point de vue de la création, en effet, le méta-lecteur est essentiellement une stratégie d'écriture. On pourrait la nommer Méta-lecteur modèle en référence au Lecteur Modèle de la sémiotique d'Eco.

Le schéma de la communication de Jakobson fournit une grille d'analyse simple qui nous permet de distinguer par quelques traits caractéristiques lecture et méta-lecture. Dans le cadre du système primaire, celui dans lequel le lecteur est en

situation de lecture du texte-à-voir, l'activité ergodique est une énonciation. L'énonciation est en effet définie comme « l'acte consistant à utiliser un code <sup>8</sup> », ce que fait l'interacteur lorsqu'il agit : il met en œuvre son propre code pour prendre des décisions. Le caractère frustrant de l'interactivité provient de ce que la génération qui s'en suit est gouvernée par les codes de l'émetteur, à savoir auteur et acteurs techniques<sup>9</sup>. Le décalage naturel relevé par les sémioticiens entre le code utilisé par l'émetteur et celui utilisé par le récepteur<sup>10</sup> joue ici pleinement. Il instaure bien l'interface multimédia et logicielle comme le lieu où se joue la négociation entre ces codes<sup>11</sup>. Cette négociation peut achopper ou échouer en partie. La frustration résulte de cet échec de la négociation. Une interface multimédia est donc toujours une mise à distance du contenu, du simple fait de la variabilité des codes des acteurs. C'est d'ailleurs tout le problème de l'ergonomie que de repérer, et si possible amoindrir, cette variabilité.

Le transitoire observable est l'énoncé produit par cette négociation. Il contient notamment l'interface multimédia et le texte-à-voir. Il implique, comme tout message, une fonction métasémiotique. La double lecture apparaît comme une conséquence de celle-ci. Elle induit une réorganisation de la signification par le lecteur lorsqu'il prend conscience de l'écart entre le code qu'il a utilisé dans son activité ergodique et celui utilisé par le programme pour lui répondre. La frustration provient d'un échec de la double lecture.

Dans l'esthétique de la frustration, l'œuvre ne vise pas, fondamentalement, le destinataire en ce qu'il serait lecteur mais en ce qu'il est méta-lecteur. Elle ne délivre pas toujours dans le transitoire observable, de ce fait, les clefs qui permettraient au lecteur d'effectuer une double lecture<sup>12</sup>. Et même lorsqu'elle le fait, comme souvent chez Patrick Burgaud, cette double lecture n'interdit pas la une méta-lecture. La double lecture, en effet, est purement cognitive et continue de s'actualiser dans une activité ergodique sur le transitoire observable qui, elle, va être sémiotiquement interprétée par la méta-lecture. Le méta-lecteur ne distingue pas lecture et double lecture.

Dans la méta-lecture, le lecteur, tout comme l'auteur et la machine, se retrouve du côté de l'émetteur et non de celui du récepteur. C'est en cela qu'on peut considérer que ce lecteur « n'est pas destinataire de l'œuvre ». Plus exactement, il n'est pas destinataire de l'œuvre signe qui, dans l'optique de l'esthétique de la frustration, constitue la réalité ultime de l'œuvre. Dans cette optique, le transitoire observable est un leurre destiné à entretenir l'émission. Il doit nécessairement donner lieu à un texte-à-voir, c'est-à-dire être doté d'un niveau signifiant interprétable, pour que cette émission fonctionne. On a en effet vu qu'elle comportait une énonciation du lecteur qui ne peut exister en dehors d'une interprétation simultanée du texte-à-voir par ce lecteur. Dans la méta-lecture, l'activité ergodique du lecteur n'est plus une énonciation d'un des partenaires de la communication mais appartient entièrement à l'énoncé qui est constitué d'unités performatives montées en séquence temporelle. En cela, l'œuvre

---

<sup>8</sup> *ibid.* p. 97.

<sup>9</sup> J'ai maintes fois signalé comment et pourquoi l'auteur, dans un système procédural, n'est que co-auteur du transitoire observable.

<sup>10</sup> Par exemple : « dans les faits il n'y a jamais superposition parfaite des codes à disposition de l'émetteur d'une part et du récepteur de l'autre », *ibid.* p. 38.

<sup>11</sup> Nous négligeons pour simplifier l'influence des acteurs techniques qui n'est pas essentielle à notre débat.

<sup>12</sup> Je procède souvent de la sorte.

signe se rapproche de la connotation et, comme elle, implique un code flou et imprécis, un ensemble peu structuré de règles qui permettent de construire ou comprendre l'œuvre signe, qu'un paratexte suffit alors à donner.

L'activité ergodique du lecteur est appréhendée dans la méta-lecture, en tant que message, par sa fonction poétique (elle dit quelque chose de l'état du message) et par sa fonction phatique (elle dit quelque chose relativement à l'état de la machine et à celui du lecteur qui en constituent le canal). Ici les actions de méta-communication de ce lecteur tels que signes d'agacement, d'intérêt, de surprise... jouent un rôle important. C'est par un rapport iconique en terme de fonctionnement qu'elle informe alors sur le référent. Tout comme pour la connotation, la relation entre le référent et l'œuvre signe est bien symbolique, c'est de façon purement arbitraire que l'auteur décide d'utiliser l'activité de lecture et de mettre en place chez le lecteur, le plus souvent, des comportements qu'il estime en relation avec la réalité conceptuelle qu'il veut atteindre, mais c'est par leur caractère iconique que ces comportements parlent du référent : ils construisent une relation analogue à celle du référent dans le cadre expérimental qu'est, pour le lecteur, l'œuvre signe. Ainsi donc, si le lecteur expérimente effectivement l'œuvre, il revient au méta-lecteur de théoriser cette expérience, c'est-à-dire de la mettre en relation avec la réalité conceptuelle expérimentée. La lecture peut bien évidemment construire un niveau conceptuel déduit de la représentation primaire, rien ne garantit que celui-ci soit effectivement celui de l'œuvre signe.

## **5 En guise de conclusion.**

Par leur dimension performative, les dispositifs numériques semblent plus aptes à manipuler symboliquement ces fonctions de la communication que représentent la lecture et l'écriture. Puisqu'il permet ce déport de la littérature du texte vers les modalités de sa manipulation par la signification<sup>13</sup>, la poésie, en ce qu'elle est littérature réduite à son principe actif comme le dit Valéry, semble bien, aujourd'hui, bénéficier de l'existence des systèmes programmés, plus aptes que les systèmes traditionnels à la faire œuvrer sur ces questions qui la travaillent.

Je me méfie toujours des extrapolations. Elles débouchent parfois à notre insu sur des considérations totalement déplacées. Il me semble pourtant utile de recontextualiser une analyse particulière par le cadre des grands panoramiques sur la question. Je m'y risquerai donc.

Par extrapolation, on peut considérer que cet art programmé nous pose une question : comment êtes-vous humain ? Elle ne la pose pas, comme on l'a vu, à l'individu en ce qu'il est lecteur ou spectateur, mais à l'individu en ce qu'il est observateur du rapport au sens qu'entretiennent les manipulations technologiques de ses semblables. Une telle conclusion ne peut s'obtenir que si on accepte de considérer que l'œuvre ne se limite pas à une objectivité technicisée, mais qu'elle constitue un processus qui englobe les acteurs mêmes de ce processus. Il ne faut jamais oublier que nos objets d'analyse, dans la philosophie du savoir qui caractérise notre société occidentale depuis Gödel, peuvent être abordés comme des systèmes au sens de la seconde systémique et que le principe fondamental du tiers-inclus implique que les

---

<sup>13</sup> Le texte (texte-à-voir) n'est manipulé que de façon indirecte. Les véritables manipulations portent sur les fonctions qui construisent une signification sur ce texte-à-voir : l'écriture et la lecture.

conclusions que l'on obtient dépendent du regard de l'analyste. Négligera-t-on le côté processuel de l'exécution du programme au bénéfice du seul caractère algorithmique de ce programme ? on estimera alors que l'œuvre est du ressort de la simulation. Cela est sans doute vrai de systèmes dans lesquels la logique de l'exécution n'est pas contradictoire avec celle de l'algorithme du programme écrit par l'auteur, ce qui n'est pas toujours le cas des situations de réception dans les dispositifs à lecture privée. Négligera-t-on dans l'analyse le spectateur, alors classiquement considéré comme destinataire extérieur de l'œuvre, sans doute arrivera-t-on à la conclusion que ces systèmes rejettent l'humain, produisent par leur fonctionnement autonome un état aveugle, une perte de l'homme. Tous ces regards sont sans doute vrais mais incomplets dans une perspective systémique dans laquelle le savoir se construit dans la circulation constante du raisonnement entre des contradictoires. L'art programmé semble bien utiliser ces orientations signifiantes comme facettes de la question de l'humain,

pas de la réponse. Cette dernière ne lui appartient pas.