

## Naviguer.

---

*Extrait de "Les technologies de l'intelligence (L'avenir de la pensée à l'ère informatique)"  
Pierre Lévy (La Découverte, Paris, 1990), page 42.*

---

L'hypertexte constitue donc un réseau d'interfaces original à partir de traits empruntés à plusieurs autres médias. Certaines particularités de l'hypertexte (son aspect dynamique et multimédia) sont dues à son support d'inscription optique ou magnétique et à son environnement de consultation de type « informatique conviviale ». Les possibilités de recherche par mots clés et l'organisation sous-jacente des informations renvoient aux bases de données classiques. L'hypertexte détourne également à son profit un certain nombre de dispositifs propres à l'imprimerie: index, thésaurus, références croisées, tables des matières, légendes... Une carte ou un schéma détaillé avec légende sont déjà des agencements complexes pour une lecture non linéaire. La note de bas de page ou l'aiguillage vers le glossaire par un astérisque brisent aussi la séquentialité du texte. Une encyclopédie avec son thésaurus, ses images, ses renvois d'un article à l'autre, est à son tour une interface hautement réticulaire et « multimédia ». Pensons au mode de consultation d'un dictionnaire, où chaque mot d'une définition ou d'un exemple renvoie à un mot défini le long d'un circuit erratique et virtuellement sans fin.

Qu'est-ce qui fait donc la spécificité de l'hypertexte à cet égard ? La vitesse, comme souvent. La réaction au clic sur un bouton (lieu de l'écran d'où peut appeler un autre noeud) prend moins d'une seconde. La quasi-immédiateté du passage d'un noeud à l'autre permet de généraliser et d'utiliser dans toute son étendue le principe de non-linéarité. Cela devient la norme, un nouveau système de l'écriture, une métamorphose de la lecture, baptisée navigation. Le petit trait d'interface « vitesse » fait basculer tout l'agencement intertextuel et documentaire dans un autre domaine d'usage, avec ses problèmes et ses limites. Par exemple, on se perd beaucoup plus facilement dans un hypertexte que dans une encyclopédie. Le repérage spatial et sensorimoteur qui joue lorsqu'on tient un volume entre les mains n'a plus cours devant l'écran, où l'on n'a jamais d'accès direct qu'à une petite surface venue d'un autre espace, comme suspendue entre deux mondes, sur laquelle il est difficile de se projeter.

C'est comme si l'on explorait une grande carte sans jamais pouvoir la déplier, toujours par bouts minuscules. Il faudrait alors que chaque petite parcelle de surface porte ses coordonnées ainsi qu'une carte miniature avec une zone en grisé indiquant l'emplacement de la parcelle (« Vous êtes ici »). Il s'invente aujourd'hui toute une interface de la navigation, faite d'une multitude de micro-dispositifs d'interface déformés, réemployés, détournés.