

Au-delà du livre : environnements textuels et narratifs.

Le texte qui suit est un extrait du livre «L'art numérique» de Christiane Paul (Thames & Hudson, Paris, 2004).

Cet ouvrage illustré offre un panorama complet de la création numérique, avec de nombreux exemples replacés dans leur contexte. Installations, oeuvres en réseau, software art, etc.

Christiane Paul est conservatrice adjointe («New medias») au Whitney Museum (NYC), enseignante et directrice de Intelligent Agent.

Erg (École de Recherche Graphique, Bruxelles).
Arts numériques.
Professeur: Marc Wathieu.

Mise à jour: 18 février 2008.

<http://www.multimedialab.be>

Au-delà du livre : environnements textuels et narratifs.

Les environnements liés électroniquement aujourd'hui présents dans l'art numérique et sur Internet sont pour la plupart des formes hybrides : ils comprennent du texte, de l'image et du son que l'utilisateur peut en outre manipuler. Si le WWW représente sans doute la concrétisation la plus poussée du rêve d'hypermédia de Theodor Nelson, son concept d'hypertexte a été l'objet d'expérimentations (particulièrement chez les écrivains) avant même l'avènement du WWW. L'un des environnements hypertextuels les plus populaires est Storyspace. Il est distribué par Eastgate Systems, maison qui a publié depuis le début des années 1990 de nombreux titres, de fiction ou non, créés avec ce logiciel. Les environnements liés électroniquement ont profondément influencé notre manière de penser la lecture et l'écriture en soulignant le positionnement de mots dans un cadre contextuel et référentiel. En tant que texte hyperlié et non linéaire, l'hypertexte illustre en même temps qu'il met à l'épreuve certains aspects de la théorie critique postmoderne, particulièrement ceux qui concernent la textualité, la narration ainsi que les rôles et fonctions du lecteur et de l'écrivain. Avec ses réseaux de segments de textes liés et de chemins alternatifs, l'hypertexte favorise la pluralité des discours et brouille la frontière entre lecteur et écrivain. L'auteur crée une carte du texte avec ses chemins et options multiples ; le lecteur assemble l'histoire en choisissant son itinéraire (ou même en réécrivant le texte) et crée ainsi sa propre version. Comme la lecture est non séquentielle, l'auteur ne peut prédire que dans une certaine mesure le chemin qui sera suivi par les lecteurs. Auteurs et lecteurs d'hypertextes et de projets hypermédia deviennent des collaborateurs de l'assemblage et du réassemblage des éléments textuels, visuels et sonores.

Au-delà du livre : environnements textuels et narratifs.

Selon les tenants de la théorie postmoderne et poststructuraliste, la textualité est par nature ouverte et le processus de lecture n'est jamais séquentiel. Le lecteur n'avance pas mot par mot, ligne par ligne, page par page jusqu'à la fin d'un texte. Il interprète le texte à l'intérieur de cadres de référence et fait de multiples connexions et associations au fur et à mesure de sa lecture. Depuis les années 1960, les chercheurs qui se sont penchés sur la réception des textes ont mis en valeur le rôle du lecteur dans la construction d'un texte (un texte existe-t-il sans lecteur ?). La stabilité des textes traditionnels est à la fois physique et psychologique. La présence physique, stable, d'un texte imprimé tend à s'opposer à l'existence d'un texte impalpable, psychologique, que le lecteur tente de construire. L'hypertexte et l'hypermédia abandonnent la stabilité physique du texte imprimé par l'ajout de conventions d'ordre technologique : du fait du mécanisme des liens, ce n'est pas principalement l'interprétation du lecteur qui change, mais le texte lui-même. Les applications hypermédia s'efforcent d'imiter l'aptitude du cerveau à faire des associations d'idées, de références, et elles utilisent ces références pour accéder à l'information. L'hypertexte fait fusionner le lecteur et l'écrivain d'une manière visible, en surface, qui accentue les qualités mêmes - le jeu des signes, l'inter-textualité, l'absence de conclusion - que la théorie déconstructiviste posait comme les limites ultimes de la littérature et du langage.

Les technologies numériques ont accru la flexibilité et l'instabilité du texte (dans ses diverses composantes : typographie, livre, construction narrative), et de nombreuses oeuvres explorent ce phénomène. *Beyond Pages* (1995) de Masaki Fujihata est un classique du genre. L'oeuvre juxtapose de manière explicite les conventions de lecture traditionnelles et les possibilités offertes par le numérique. Dans cette installation, l'image d'un ouvrage relié en cuir est projetée sur une table. Le lecteur peut activer le livre au moyen d'un crayon optique et animer les objets qui y sont nommés et illustrés, telle cette pomme que l'on voit et entend être consommée au fur et à mesure de la «lecture». *Beyond Pages* «matérialise» la métaphore du mot qui s'anime sur la page ; la magie de ce projet vient en partie du fait qu'il transcende de manière visible les limites physiques du livre. L'installation intitulée *TextRain* (1999), de l'Américaine Camille Utterback en collaboration avec Romy Achituv, permet d'interagir physiquement avec du texte en mouvement et produit un effet tout aussi poétique. Les visiteurs se tiennent devant un grand écran sur lequel est projetée leur image tandis que des lettres animées glissent le long de l'écran, telles des gouttes de pluie ; comme elles sont arrêtées par tout élément dépassant une certaine valeur de couleur, elles «atterrissent» sur la tête ou les bras des visiteurs qui peuvent alors s'en emparer, les soulever ou les lâcher grâce à leurs propres mouvements. Le public construit au sens propre du terme un texte dont les lettres proviennent d'un poème qui parle justement du corps et du langage. Les concepts de graphisme réactif et de texte et typographie interactifs sont à la base des créations de John Maeda (né en 1966). Son projet *Tap, Type, Write* (1998) est une sorte de danse typographique dans laquelle les lettres bougent et s'ordonnent en motifs toujours nouveaux, révélant ainsi les liens possibles entre forme et signification. Maeda s'inscrit dans la lignée de ces grands typographes qui ont exploré le dessin de lettres comme véhicule de sens. Par sa rigueur intellectuelle et esthétique, il transforme l'exercice graphique en exercice spirituel.

Au-delà du livre : environnements textuels et narratifs.

Vus à travers le prisme de la culture numérique, tout livre peut être considéré comme un espace d'information doté d'une «architecture» propre. Toute forme d'écriture est aussi une pratique spatiale qui consiste à occuper l'espace d'une page de papier ou d'écran avec des éléments structurels (phrases, paragraphes, chapitres). Dans son Talmud Project (1998-1999), David Small a créé (avec l'aide de Tom White) un espace de lecture virtuel qui établit des liens avec l'architecture informationnelle du livre tout en la transcendant. Il s'agit d'un prototype de livre interactif qui propose des outils pour une exégèse des textes sacrés de la religion juive grâce à la mise en relation dynamique de passages de la Torah, du Talmud et d'un essai du philosophe Emmanuel Levinas. Small et White sont également les auteurs de Stream of Consciousness/Interactive Poetic Garden (1998), un projet qui fait littéralement écho à la technique littéraire du «flux de conscience» inventée par des écrivains tels que James Joyce ou Virginia Woolf, technique qui consiste à situer la totalité de la narration dans les pensées du ou des protagonistes d'un roman. Interactive Poetic Garden transforme le «flux de conscience» en un phénomène naturel et tangible, un environnement né dans l'esprit et exprimé en mots qui semblent s'animer d'une vie propre.

À ces projets qui s'intéressent à la «matérialité» de la typographie et des espaces d'écriture s'ajoute le vaste ensemble d'écrits hypertextuels, majoritairement des récits non linéaires à base de texte. Bien que le nombre d'écrivains d'hypertextes soit assez important, relativement peu de leurs écrits ont été reconnus par le monde de l'art. Parmi les exceptions, Grammatron (1997) de Mark Amerika, un des premiers romans hypertextuels en ligne, raconte l'histoire de Grammatron, une créature numérique en codée en Nanoscript, un code-sorcier magique qui transcrit l'évolution de la conscience dans un monde naturel. Amerika a conçu Grammatron comme le livre électronique des origines, une sorte de Bible numérique ; l'oeuvre comprend plus d'un millier d'espaces textuels, une bande-son ainsi que des images animées et fixes. L'écriture et la lecture d'hypertextes diffèrent par bien des points du processus de création et de réception des textes imprimés. Un lecteur dont la curiosité se bornerait à savoir ce qui arrive, à qui, quand et pourquoi, ne peut qu'être déçu. Comme ce projet n'offre aucun récit prédéterminé ou fixe, le lecteur n'est pas toujours certain de la raison pour laquelle quelque chose arrive à un protagoniste ou au narrateur, ni même de la nature exacte de qui se passe ou du moment où cela est supposé se passer. Le lecteur doute parfois même de l'identité du narrateur, car le récit peut sembler présupposer une information susceptible d'être rencontrée plus tard au cours de la lecture. L'hyperfiction tend à rendre opaques les liens de cause à effet et fait appel à des structures particulières dont le lecteur doit se servir pour s'orienter (des métaphores sousjacentes, par exemple). L'absence de fin «physique», c'est-à-dire de dernière page, est un autre défi propre à l'hypertexte. Le lecteur peut quitter le texte sans avoir rencontré de fin, à moins qu'il ne donne lui-même une forme de conclusion au texte. Tous les hypertextes ont une fin ouverte dans la mesure où l'histoire peut être indéfiniment reconfigurée en fonction des choix opérés pendant la navigation. Cependant, les projets tels que ceux mentionnés plus haut sont fondés sur des systèmes encore relativement fermés du fait que le matériau est fourni par l'auteur. De nombreux artistes travaillent désormais également à la création de récits qui accueillent des contributions du public.

Au-delà du livre : environnements textuels et narratifs.

La plupart des projets narratifs d'art numérique ne donnent pas le rôle principal au texte, mais racontent des histoires dans un environnement hypermédia où le texte est relié à des images et des sons. Le terme «narratif» est évidemment très vaste ; dans le présent contexte, nous l'utilisons pour faire référence à des oeuvres qui représentent explicitement une histoire qui se déroule (par opposition à l'histoire que raconte une image ou aux récits culturels qui se développent à un méta-niveau). De nombreux projets mentionnés dans la partie de ce livre consacrée aux oeuvres filmiques - notamment les films interactifs de Toni Dove, Sonata de Grahame Weinbren ou WAXWEB de David Blair - sont de parfaits exemples de ces récits hypermédia.

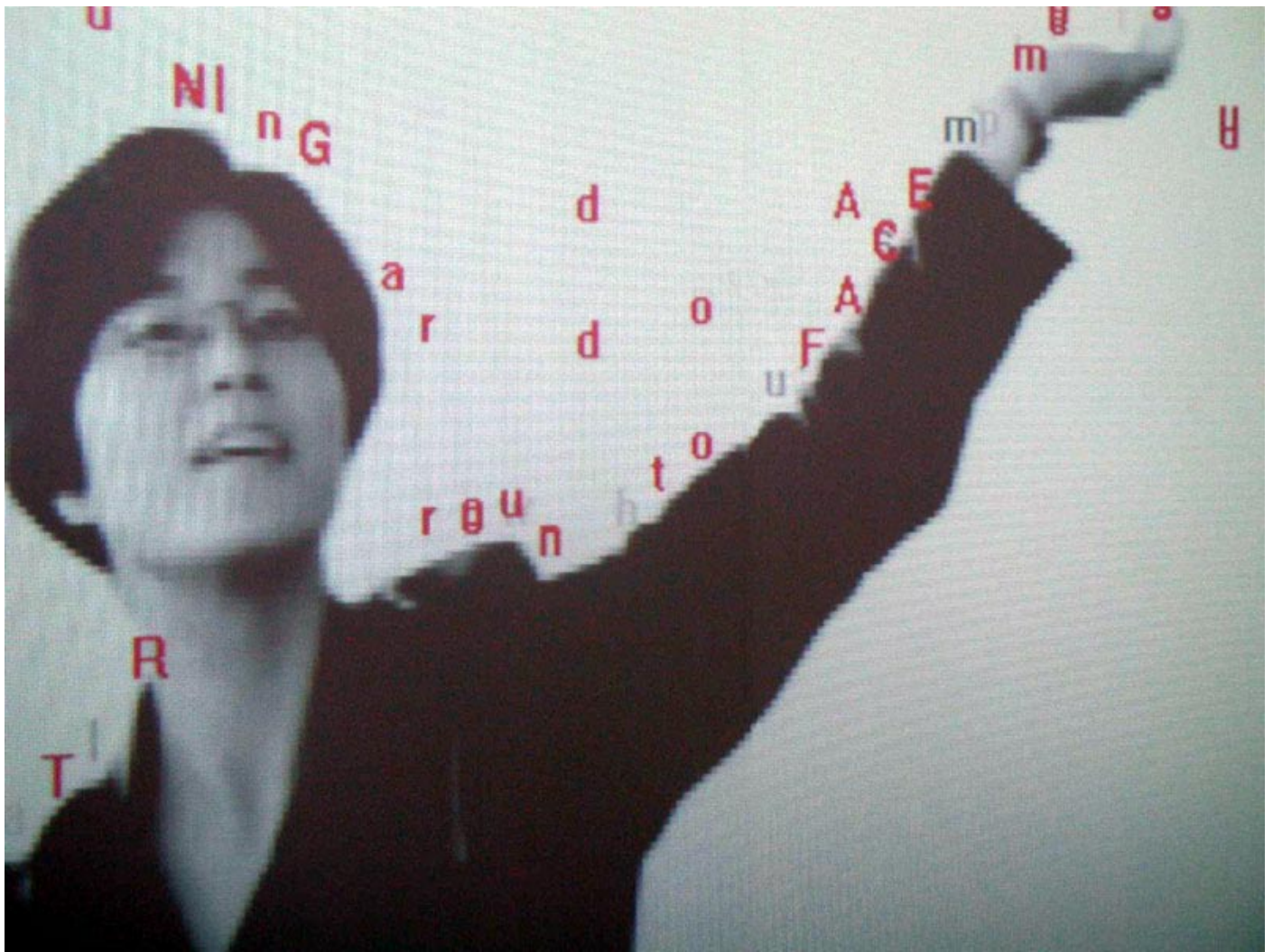
Beaucoup de récits hypermédia ont été publiés sur CD-Rom, la plupart à une époque où le Web n'était pas encore assez développé pour accueillir des expérimentations visuelles complexes et où la vitesse des ordinateurs et des connexions Internet était trop lente. Le CD-Rom *Rehearsal of Memory* (1996) du Britannique Graham Harwood, membre du collectif d'artistes Mongrel, est le résultat d'un travail de plusieurs mois avec les patients et le personnel médical d'un hôpital psychiatrique pour criminels situé près de Liverpool, l'Ashworth Hospital. Grâce à une interface où la peau des personnes représentées est omniprésente ainsi que le principe du collage, Harwood nous oblige à regarder en face le visage de ceux que nous préférons souvent oublier. Jim Gasperini et Tennessee Rice Dixon créèrent également une interface qui utilise la technique du collage mais d'une manière très différente. Leur *ScruTiny in the Great Round* (1996) est la version CD-Rom d'un livre de collages de Dixon dont la structure de base est constituée d'une série de scènes qui sont autant de collages d'images en morphing, de séquences animées et d'éléments 3D. Selon Dixon, le CD-Rom «scrute la grande ronde de la vie» : les morphings évoquent le passage des saisons et le cycle de la mort et de la renaissance, et mélangent des symboles issus des mythologies grecque et égyptienne et du bouddhisme. La structure même de ces environnements où visuels et textes sont hyperliés - et dans lesquels le lecteur cherche des «indices» pour assembler un récit - est un des points communs évidents entre les oeuvres hypermedia et les jeux, lesquels représentent une autre forme d'environnement narratif et ont connu une véritable explosion depuis l'avènement du numérique.



Masaki Fujihata. Beyond Pages. 1995.

La pomme et la pierre peuvent être roulées et promenées sur la page, tandis que des sons imitent le bruit de leur passage sur la feuille. Chaque objet est accompagné de son nom écrit en japonais ; lorsque une syllabe est sélectionnée, une voix la prononce.

http://www.iamas.ac.jp/interaction/i97/artist_Fujihata.html



Camille Utterback et Romy Achituv. TextRain, 1999.

L'installation TextRain permet d'interagir physiquement avec du texte en mouvement et produit un effet tout aussi poétique. Les visiteurs se tiennent devant un grand écran sur lequel est projetée leur image tandis que des lettres animées glissent le long de l'écran, telles des gouttes de pluie ; comme elles sont arrêtées par tout élément dépassant une certaine valeur de couleur, elles «atterrissent» sur la tête ou les bras des visiteurs qui peuvent alors s'en emparer, les soulever ou les lâcher grâce à leurs propres mouvements. Le public construit au sens propre du terme un texte dont les lettres proviennent d'un poème qui parle justement du corps et du langage.

<http://www.camilleutterback.com/>

<http://www.camilleutterback.com/textrain.html>



David Small, Talmud project, 1999.

Le texte est «empilé» en strates transparentes et le lecteur peut changer d'échelle et de mise au point pour rendre certaines parties lisibles tandis que d'autres s'effacent à l'arrière-plan, devenant illisibles mais toujours présentes. L'architecture de l'espace est une métaphore à la fois du processus de la lecture et de l'étude même des textes sacrés.

<http://www.davidsmall.com/talmud.html>



**David Small et Tom White,
Stream of Consciousness/Interactive Poetic Garden, 1998.**

L'installation est constituée d'un petit jardin de deux mètres carrés traversé par un cours d'eau qui descend en cascade dans un bassin. Des suites de mots sont projetées sur la surface de l'eau dont elles suivent le courant et les tourbillons. Les utilisateurs ont la possibilité d'interagir avec les mots en touchant l'eau : ils peuvent arrêter et couper les mots, ou former des suites différentes. L'eau et les mots sont aspirés dans le trou d'écoulement du bassin et renvoyés par une pompe jusqu'à la source d'où ils s'écoulent à nouveau.

<http://acg.media.mit.edu/projects/stream/>

http://www.aec.at/en/archives/center_projekt_ausgabe.asp?iProjectID=11214



Graham Harwood, Rehearsal of Memory, 1996.

En se déplaçant sur des parties du corps, dont beaucoup sont couvertes de tatouages, les utilisateurs font apparaître des textes qui racontent l'histoire des internés de l'As-hworth Hospital (hôpital psychiatrique pour criminels situé près de Liverpool) - histoires faites de vengeance, de violence et d'automutilation. Ce collage multimédia mélange la surface du corps et sa psychologie, inscrivant les histoires des personnes sur leur peau.



John Maeda, Tap, Type, Write, 1998.

Tap, Type, Write est une sorte de danse typographique dans laquelle les lettres bougent et s'ordonnent en motifs toujours nouveaux, révélant ainsi les liens possibles entre forme et signification.

<http://www.maedastudio.com/>