



HAL
open science

Approche socio-sémiotique du catalogue d'exposition numérique Edward Hopper. D'une fenêtre à l'autre

Alexandra Saemmer, Nolwenn Tréhondart

► To cite this version:

Alexandra Saemmer, Nolwenn Tréhondart. Approche socio-sémiotique du catalogue d'exposition numérique Edward Hopper. D'une fenêtre à l'autre. Alexandra Saemmer; Nolwenn Tréhondart. Livres d'art numérique, de la conception à la réception., Hermann Éditions, pp.169-202, 2017, 9782705694159. hal-02321638

HAL Id: hal-02321638

<https://hal.science/hal-02321638v1>

Submitted on 21 Oct 2019

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 socio-sémiotique du catalogue d'exposition numérique

Edward Hopper. D'une fenêtre à l'autre

ALEXANDRA SAEMMER, NOLWENN TREHONDART

L'étude du catalogue numérique *Edward Hopper. D'une fenêtre à l'autre*, édité et publié en 2012, sous la forme d'une application pour iPad, nous a permis d'élaborer les principales briques d'un vocabulaire d'analyse du livre d'art numérique. Central dans notre projet de recherche, le catalogue *Hopper* occupe une place à part dans l'offre éditoriale de la Réunion des musées nationaux (Rmn-GP), actuel « *leader* sur le marché des applications d'art¹ ». Figurant parmi les livres d'art numériques qui ont été les plus vendus en France², il revêt une forme expérimentale : loin des conventions d'écriture habituellement liées au genre du catalogue d'exposition, l'objet échappe aussi aux formes stéréotypées des outils-logiciels de conception. D'une part, l'auteur du livre, le commissaire d'exposition Didier Ottinger, s'est fortement impliqué dans le processus d'éditorialisation en proposant des idées de scénarisation inédites qui ont stimulé et enrichi la collaboration auteur-éditeur. D'autre part, une subvention du Centre national du livre (CNL) a permis à la Réunion des musées nationaux de s'émanciper des questions de rentabilité immédiate et de faire appel à une société partenaire (Smartapps) pour donner corps à des propositions originales.

Dans notre analyse des processus d'interprétation, nous accordons une place primordiale aux représentations, habitudes et normes sociales, que nous faisons émerger par le biais d'entretiens et de groupes de discussion³. Nous nous intéressons à la manière dont les concepteurs de livres d'art numériques imaginent les pratiques de réception de leurs publics ainsi qu'à la manière dont des récepteurs interprètent les formes et les figures de ces artefacts. L'analyse de leurs discours nous permet de faire émerger un ensemble d'habitudes, de représentations et de normes partagées qui, en situation de réception spécifique, influent l'interprétation et viendront donc éclairer nos analyses.

Nous montrons également comment le catalogue *Hopper*, par ses formes et ses figures,

¹ *Entretien avec l'éditeur de la Réunion des musées nationaux, Thomas Bijon.*

² Avec 8 000 téléchargements payants, l'application s'est hissée en tête des meilleures ventes de l'App Store français, toutes catégories confondues dans les premières semaines de sa sortie.

³ Ont été organisés deux *focus groups* de lecteurs de catalogues d'exposition numériques enrichis (voir aussi le chapitre de Muriel Amar et Agnès Camus dans le présent ouvrage, p. XX), et une trentaine d'entretiens avec des concepteurs de livres numériques enrichis.

relance, confirme et, parfois, met au défi ces habitudes, représentations et normes partagées, en imposant ses propres limites matérielles. Nous identifions ces « résistances » de l'objet grâce à une posture de méta-lecture, qui repose sur un va-et-vient permanent entre les interprétations recueillies auprès des concepteurs et des récepteurs et les interprétations que nous élaborons comme sémioticiennes. Nous détachant des pratiques ordinaires, nous examinons de près le design des pages-écrans et l'articulation rhétorique des textes et des images en nous intéressant à la *totalité* du catalogue. Le travail collaboratif permet en outre d'instaurer une prise de distance à l'égard de nos propres représentations. Cette lecture exhaustive nous permet *in fine* d'identifier des éléments non verbalisés par les concepteurs et les récepteurs lors des entretiens et des *focus groups*. Grâce à cette approche croisée, nous indexons notre vocabulaire du livre d'art numérique sur les pratiques sociales partagées, en relevant, en parallèle, les zones d'ombre et de résistance qui y échappent.

I. REPÈRES MÉTHODOLOGIQUES

Ce chapitre met en œuvre une méthodologie de « sémiotique sociale » qui a émergé lors du travail de recherche collaboratif sur le catalogue d'exposition numérique *Edward Hopper, d'une fenêtre à l'autre*. Pour paraphraser Yves Jeanneret (2007), nous cherchons à dépasser, d'une part, une approche sémiotique formelle « qui consiste à prétendre expliquer l'ensemble des processus de communication à partir de la mise en évidence de la structure des textes ». Tout en insistant sur le rôle primordial des représentations, des habitudes et des normes dans l'interprétation d'un artefact culturel, nous souhaitons, d'autre part, également éviter la « prétention sociologique » (Jeanneret, 2007) qui affirme, face aux prétentions formelles de la sémiotique, « témoigner de ce que *les gens* font réellement ».

Nous cautionnons certes pleinement l'affirmation du théoricien de la réception Wolfgang Iser (1995), selon laquelle un artefact culturel propose un « potentiel d'action » qui peut être actualisé de diverses façons par le lecteur dans une situation de réception précise. Nous montrons dans notre analyse que cette polysémie potentielle du texte est néanmoins limitée. Le texte préexiste matériellement à son lecteur et, comme le formule Umberto Eco (1992, 26), prévoit « un système d'expectatives psychologiques, culturelles et historiques » qui impose des limites matérielles à la liberté interprétative.

Dans notre cadre d'étude situé dans le champ des industries culturelles, cette question des limites revêt une intention particulière : non seulement, le catalogue d'exposition numérique tente de modéliser son lecteur par son design et par la manière dont s'articulent images et textes sur les pages-écrans, mais il matérialise aussi des structures de domination

industrielle, incarnées par le dispositif de lecture (tablette ou téléphone portable) indispensable à la visualisation, et aux logiciels utilisés lors de la conception. Le catalogue d'exposition numérique Hopper a ainsi été exclusivement conçu pour être lu sur le dispositif « tablette iPad » du constructeur Apple. C'est en ce sens que nous emprunterons à Stuart Hall (1994) le concept de « lecture préférentielle », qui désigne le mode de lecture vers lequel l'objet culturel ne cesse d'orienter son lecteur ; autant de tentatives d'orientation et de restriction du champ des possibles motivées par diverses normes, idéologies et enjeux industriels.

Les discours des concepteurs de livres numériques que nous avons interrogés⁴ se montrent structurés par des représentations et des lieux communs sur la lecture et le livre numériques. Ils revendiquent certaines contraintes technologiques et économiques comme faisant partie intégrante d'une « culture métier ». D'autres propos, en revanche, sont verbalisés avec beaucoup plus de réticences, sans doute parce qu'ils témoignent d'une soumission, difficilement avouable, à des processus qui dépassent les enjeux artistiques, scientifiques et didactiques du livre d'art numérique. Critique dans la filiation de Roland Barthes (1964) et d'Umberto Eco (1975), notre méthodologie tente d'analyser ces

connexions secrètes et cachées d'un système culturel donné, les modalités dans lesquelles le travail de production des signes peut respecter ou trahir la complexité de ce réseau sémantique, en le rendant adéquat (ou en le séparant du) travail humain de transformation des états du monde. (Eco, 1975, 370)

Lors du processus de réception, ce sont également d'abord les représentations, habitudes et normes sociales qui semblent borner la liberté d'interprétation face aux limites matérielles de l'objet culturel. L'« interprétant » de Charles Sanders Peirce permet de conceptualiser cette interaction complexe et dynamique entre représentations et matérialité de l'objet. En 1895 (vol. 1, par. 339), Peirce définit l'interprétant comme l'*idée* que le signe fait naître :

Un signe représente (*stands for*) quelque chose par rapport à l'idée qu'il produit ou modifie [...]. Ce qu'il représente s'appelle son objet [...] et l'idée qu'il fait naître, son interprétant⁵.

Par la suite, l'auteur précise que l'interprétant est lui-même un *signe*, et se trouve ainsi engagé dans un processus interprétatif infini (vol. 2, par. 228) :

⁴ Voir aussi Tréhondart, 2016.

⁵ Nous reprenons ici les traductions proposées par Thibaud, 1983, p. 3-33.

Un signe, ou representamen, est quelque chose qui représente à quelqu'un quelque chose sous quelque rapport (*respect*) ou à quelque titre (*capacity*). Il s'adresse à quelqu'un, c'est-à-dire crée dans l'esprit de cette personne un signe équivalent, ou peut-être plus développé. Ce signe qu'il crée, je l'appelle l'interprétant du premier.

Les représentations organisent donc la médiation entre signe et objet : si elles s'enchaînent indéfiniment, certaines peuvent pourtant se trouver investies transitoirement d'une idée de « vérité » (Peirce, vol. 1, par. 339) :

En définitive, l'interprétant n'est rien d'autre qu'une autre représentation qui reçoit, chemin faisant, le flambeau de la vérité ; et, en tant que représentation, il a de nouveau son interprétant. On le voit bien, c'est une autre série infinie.

Le concept d'« interprétant final » constitue pour Pierce non pas un point final de la sémiologie, mais désigne une « vérité » considérée, à un moment donné, meilleure que d'autres. Umberto Eco insiste dans *Les limites de l'interprétation* sur le fait que cette idée de vérité émerge face aux matérialités de l'objet, les signes d'un texte par exemple :

L'ensemble du texte — pris comme un tout organique — doit approuver cette conjecture interprétative, mais cela ne signifie pas que, sur un texte, il ne faille en émettre qu'une seule. Elles sont en principe infinies, mais à la fin, elles devront être testées sur la cohérence textuelle, laquelle désapprouvera les conjectures hasardeuses. Le texte est un artifice tendant à produire son propre lecteur modèle. (Eco, 1992, 41)

La prise en compte de ces limites matérielles permet de justifier une interprétation, et d'éviter ce que l'auteur appelle des « dérives interprétatives ».

Robert Marty actualise et politise la pensée de Pierce en définissant l'interprétant non pas seulement comme une idée de vérité *individuelle* lancée dans la confrontation avec les signes, mais aussi comme « une norme sociale ou un habitus *collectif* déjà-là et la détermination ici et maintenant d'un esprit qui intériorise cette norme ». Certes, l'interprétation est toujours relancée par les signes dans une situation de réception précise, mais certaines idées de vérité, plus répandues que d'autres, préexistent à l'acte de réception empirique. Le concept d'« interprétant collectif », proposé par Jean-Jacques Boutaud et Eliseo Veron (2007, 19), rejoint cette analyse sociale et politique du processus d'interprétation. Les interprétants collectifs circonscrivent par exemple « les espaces mentaux de l'imaginaire démocratique : la nation, la famille, les immigrés », et constituent des sortes de « noyaux d'appartenance » qui sont relancés dès qu'ils entrent en tension avec des signes.

Suivant cette idée, nous avons essayé de faire émerger un certain nombre d'interprétants

collectifs à partir des entretiens et *focus groups* menés avec les concepteurs et les lecteurs. Nous soulignerons en outre les divergences de points de vue qui ont parfois surgi au sein des communautés interprétatives.

II. HABITUDES ET NORMES SOCIALES FACE AU LIVRE NUMÉRIQUE

Entre 2012 et 2015, nous avons procédé à une trentaine d'entretiens auprès d'auteurs-concepteurs de livres numériques enrichis, dont sept dans le genre du livre d'art et de l'album-catalogue d'exposition⁶. Les concepteurs de livres numériques enrichis ont donc été institués comme première communauté interprétative. Nous les avons questionnés sur leurs représentations du livre imprimé et numérique, leurs traditions de métier, les savoir-faire professionnels qu'ils mobilisent, en relevant aussi les évidences partagées sur le texte et son dispositif numérique.

Deux *focus groups* auprès de lecteurs de catalogues numériques ont également été menés, faisant ainsi émerger une deuxième communauté interprétative. Considérés comme une « société pensante en miniature » (Farr, Tafoya, 1992⁷), les *focus groups* permettent d'étudier de façon particulièrement pertinente comment les représentations sociales sont « construites, transmises, transformées et soutenues dans les processus communicationnels » (Linell, 2001).

La première partie de ces entretiens a été consacrée aux pratiques culturelles liées à la visite d'exposition, au recueil des représentations et attentes envers la tablette, le livre numérique et les catalogues d'exposition, comme Agnès Camus et Muriel Amar l'ont expliqué précédemment (p. XX). Dans un second temps, nous avons confronté les lecteurs à une lecture vidéo-projetée — et donc hautement guidée — du catalogue Hopper. Nous avons conçu le scénario d'exploration de cette lecture dirigée après une première phase d'analyse conjointe de l'ensemble de l'œuvre (*voir infra*, p. XX). Lors de cette exploration exhaustive, nous avons sélectionné ce que nous estimions être des formes et des figures clés aisément identifiables, car récurrentes et caractéristiques. C'est sur cette sélection de figures clés que nous souhaitons faire réagir les enquêtés en priorité⁸.

6 *Éditeurs et auteurs-concepteurs de livres d'art enrichis et de catalogues d'exposition numériques interrogés : Réunion des musées nationaux, Centre Pompidou, musée des Arts et Métiers, Cité des sciences, Art Book Magazine, Pandore Éditions, Taschen. Ces entretiens d'une durée de 1 h à 1 h 30 se sont déroulés dans les locaux des maisons d'édition, et visaient à recueillir les imaginaires des concepteurs sur le dispositif de lecture, la culture métier liée aux modes de fabrication, et les représentations du lecteur-modèle.*

⁷ Citation extraite de Kitzinger, Markova, Kalampalikis, 2004.

⁸ Toutes ces enquêtes ont donné lieu à des enregistrements sonores, retranscrits *verbatim* et cités entre guillemets ci-après.

Pour des raisons de clarté⁹, nous présentons les principales « habitudes » et « normes sociales » concernant le livre numérique en général (et le catalogue d'exposition numérique en particulier), avant d'en venir aux interprétations proposées par les enquêtés face à l'exemple précis du catalogue *Hopper*. C'est à cet endroit que nous indiquerons les éléments supplémentaires, non verbalisés par ces communautés, que notre analyse exhaustive du catalogue nous a permis d'identifier. Cependant, nous insistons sur le fait que, dans la tradition de Pierce, nous ne postulons pas pour autant de séparation nette entre les interprétants (« idées lancées à partir des signes ») et les signes matériels.

Lecture sélective

Pour de nombreux concepteurs, la lecture numérique doit permettre « au lecteur de faire son choix », d'« entrer où il veut dans le récit ». En même temps, elle doit lui offrir la possibilité d'aller à l'essentiel, en balayant rapidement les contenus. Les formes graphiques idéales pour favoriser ces pratiques de lecture « sélectives » seraient donc à chercher du côté de la presse en ligne, avec ses briques éditoriales modulables. L'hyperlien, instrument phare de la lecture sélective sur dispositif numérique, est investi par les concepteurs de valeurs démocratiques : suivant l'une de ses représentations les plus anciennes, il favoriserait la construction personnelle, constituerait une source de liberté et d'autonomie en donnant « le sentiment d'être maître d'une histoire », et déjouerait ainsi une tradition autoritaire de la lecture et du texte linéaires.

Cette idée de l'hyperlien comme outil de sélection est pourtant également associée à l'idée d'« optimiser » son temps en offrant un accès rapide et efficace aux contenus : elle reflète la norme sociale d'une société en mode accéléré qui, sous couvert d'*empowerment*, laisse *in fine* peu de place à l'argumentation et au débat d'idées complexes.

Ces représentations sont largement partagées par les participants des deux *focus groups*, qui avant même d'être confrontés au catalogue *Hopper*, espèrent des propositions de parcours différents leur permettant de choisir le « degré d'information », d'« entrer dans l'œuvre selon le point de vue souhaité » : « On veut choisir, on veut cibler », « faire ce qu'on veut », disent-ils, utilisant aussi le terme « piocher ». Ces interprétants collectifs rejoignent les représentations de la lecture numérique comme une flânerie, guidée par des envies de sérendipité et d'un accès en « libre-service ». La lecture sélective est positivement perçue par les lecteurs car elle s'apparente à un outil favorisant la construction personnelle de la réflexion.

Quelques récepteurs ont néanmoins adopté un point de vue plus critique, pointant le côté

⁹ Ce découpage n'a pas été effectué dans d'autres études socio-sémiotiques que nous avons publiées ailleurs (par exemple, Saemmer, 2016).

« fragmentaire » de la lecture sélective : « On perçoit moins le côté unité du livre », affirment-ils, rejoignant les représentations de la lecture numérique comme elliptique et superficielle (voir à ce sujet les propos de Carr, 2014). Cette réserve à l'égard de la lecture sélective peut être rapprochée des questionnements contemporains sur l'économie de l'attention¹⁰ – la tendance à l'accélération des pratiques de lecture favorisant, au final, l'exploitation financière du clic rapide¹¹ et la domination des grands acteurs du numérique (Google, Facebook, Amazon, Microsoft) sur les pratiques. Ces risques d'exploitation n'ont cependant pas été directement verbalisés par nos lecteurs, qui se sont plus focalisés sur les conséquences de la lecture sélective sur la cohérence textuelle.

Lecture totalisante

Face à la crainte d'une fragmentation excessive des contenus sur supports numériques, beaucoup d'enquêtes suggèrent que les lecteurs souhaitent disposer de repères spatiaux. Conscients de ces normes d'attente, la majorité des concepteurs s'interrogent sur la manière dont ils peuvent représenter, sur la surface plane de l'écran, l'épaisseur des contenus éditoriaux afin que les lecteurs puissent appréhender le « volume réel » du livre et échapper à un éventuel sentiment de désorientation cognitive. Ils imaginent à cet effet des « sommaires visuels », des « chemins de fer illustrés ». Ils insistent sur l'idée d'une lecture « topographique », qui pourrait être favorisée par des cartes et des outils de navigation.

Interrogés sur leurs habitudes de lecture numérique, les lecteurs de nos *focus groups* réclament eux aussi la possibilité d'une « vision globale ». Plusieurs attendent un « fil conducteur », un « plan d'ensemble de la scénographie », un « lieu central » d'où ils pourraient « saisir l'ampleur » de l'ouvrage afin de faciliter la mémorisation : ils manifestent le désir d'« avoir tout d'un coup », voire même de « savoir tout sur tout ». Cette idée d'une lecture « totalisante » associe étroitement la représentation spatiale des contenus à une dimension mémoriale. Un lecteur souhaiterait ainsi une aide graphique « pour se souvenir ». Ces normes d'attente s'appuient, là aussi, sur des imaginaires bien connus du numérique : l'« épuisement des lectures possibles » favorisé par les hyperliens, la présentation de l'architecture hypertextuelle comme une

¹⁰ Voir, par exemple, Citton (2014).

¹¹ Concernant l'hyperlien dans la presse en ligne, voir, par exemple, les travaux de Franck Rebillard (2011). L'auteur affirme que la diffusion des contenus en ligne, de plus en plus courts, s'inscrit dans un « processus de retraitement des informations au sein duquel les portails et agrégateurs de nouvelles (...) jouent un rôle majeur », s'apparentant à de véritables machines « à engendrer de la redondance sur l'Internet » (89-90) et à favoriser des logiques marchandes.

mise en abîme de la pensée, ou encore le reflet du fonctionnement neuronal¹². Comme nous le verrons plus loin, certains lecteurs restent néanmoins mitigés devant les manifestations concrètes de ces représentations.

Il nous paraît important d'insister sur le poids de ces représentations à l'heure où de nombreux travaux critiques mettent en garde contre la tendance au « gigantisme » et à la réduction de la lecture à une vision purement quantitativiste (voir notamment les critiques adressées aux *big datas*¹³).

Lecture contemplative

L'une des pratiques les plus courantes sur la tablette est le visionnage d'artefacts animés (films, vidéos, dessins animés...), qui ne nécessitent pas de manipulations constantes. La tablette comme support est, dans ce cas, assimilée à un dispositif cinématographique, où le maintien du corps dans l'immobilité favorise le lâcher-prise et permet de maintenir un régime qui « fixe l'attention¹⁴ ».

De nombreux concepteurs plébiscitent ce « mode passif » de la lecture : ils parlent d'instaurer une « logique contemplative », qui favorise l'« abandon du lecteur ». Un concepteur propose l'idée de « ponctuation » contemplative, de « graphisme de la respiration » permettant au lecteur de reprendre son souffle après des phases de lecture plus accélérées. Le chef de projet Thomas Bijon de la Rmn-GP pousse encore plus loin le concept : chaque catalogue d'exposition numérique doit avant tout, affirme-t-il, être perçu comme un « objet très démonstratif qui va déclencher dans les 3 à 4 minutes de prise en main une fascination ». Les effets de « graphisme animé », notamment, compenseraient la perte de l'aspect luxueux du catalogue d'art imprimé. La tablette numérique comme « espace à regarder » susciterait, auprès des lecteurs, une attente de « spectaculaire », de « mise en scène numérique ».

Dans les discours des récepteurs émerge le même interprétant collectif autour d'une pratique de lecture contemplative. Les lecteurs interrogés sollicitent — du moins par moments —, des « images à contempler » où leur intervention physique n'est pas requise, et ne se disent pas surpris devant « un contenu sonore qui raconte une histoire ». La lecture contemplative est aussi associée au besoin d'être « pris par la main », « guidé dans la lecture », à un « *storytelling* », qui permet d'entrer dans une ambiance. À cette fonction de « mise en condition narrative » (Amato,

¹² Jay David Bolter a affirmé dès 1991 que l'« espace » d'écriture électronique reflète la façon dont fonctionne l'esprit en rendant visibles les connexions entre idées. « L'hypertexte reconduit la pensée à une organisation en réseau plus proche de la capacité associative qui caractérise l'organisation de la pensée », affirme, quant à lui, Alessandro Zinna (2002).

¹³ Voir, par exemple, Dominique Cardon (2015).

¹⁴ Jean-Louis Baudry (1975, 56-72).

2014) s'ajoute l'envie d'avoir des images en mouvement, pour exploiter au mieux les possibilités techniques du dispositif : « C'est du numérique, il faut que ça bouge ! »

Un conflit potentiel entre les représentations d'une lecture contemplative et les lectures préférentielles du dispositif tablette a néanmoins émergé au sein d'un des *focus groups* : « Comment rêver devant sa tablette ? », s'interroge une lectrice. Si certains lecteurs apprécient le côté « *teaser* » des séquences animées dans un livre numérique, ils évoquent aussi leur impatience éventuelle — « J'aurais tendance à appuyer rapidement pour sortir » — ou manifestent une envie irrésistible de toucher des éléments textuels et visuels. L'écran porte en lui une « promesse d'interaction » (Mitropolou, 2012), qui semble venir contredire la logique contemplative au profit d'une accélération, d'une temporalité consumériste, de toute évidence installée comme une norme sociale forte.

Lecture polysensorielle

Faisant référence au potentiel de fascination sensorielle de la tablette, certains concepteurs interrogent la possibilité d'une lecture « immersive », où le lecteur oublierait le rôle joué par le dispositif de lecture au profit d'une « immersion imaginante » (Ryan, 2006), souvent comparée à ce qu'éprouve l'amateur de fictions quand il accepte de suspendre, au moins temporairement, son incrédulité envers le dispositif technologique. L'implication du corps dans la lecture numérique — au sens de la lecture ergodique définie par Espen Aarseth (1997) comme une succession d'actions physiques non triviales — est censée pouvoir être favorisée par certains gestes de manipulation en couplage avec les objets représentés à l'écran : elle mobilise des gestes en relation avec des contenus. Thomas Bijon de la Rmn-GP évoque dans son entretien (p. XX) une lecture « synesthésique », permettant d'offrir de nouvelles perceptions sensibles, et animée par le désir de « toucher l'art du bout des doigts » :

« Le beau livre numérique, c'est un livre qui est animé, qui est vivant, y compris qui réagit quand on le caresse. Il va réussir à pallier toute une sensualité qui est perdue. Le rapport qu'on a avec l'objet et avec le papier. Ça nous permet de reconstituer un rapport particulier avec le beau livre. »

L'éditeur rêve d'une lecture où le lecteur n'« entrerait » pas seulement dans l'image, mais également dans les mots : les « toucher » provoquerait des « effets de zoom impressionnants » afin d'offrir une « lecture en trois dimensions » (Vœu d'ailleurs réalisé lors du projet de dictionnaire *Fragonard amoureux*¹⁵).

¹⁵ L'interface d'accueil propose un lexique de mots qu'il suffit au lecteur de toucher pour plonger littéralement au cœur de leurs définitions. Voir les illustrations dans le cahier couleurs, p. XX.

Le couplage entre le caractère iconique¹⁶ de certains gestes de manipulation, évoquant par leur matérialité des mouvements effectués dans d'autres circonstances (« caresser », « taper », « déplacer »), est massivement exploré dans le domaine du jeu vidéo, ainsi que dans certains livres enrichis pour enfants. Les éditeurs peuvent donc ici compter sur des habitudes acquises, du moins chez certains publics. Néanmoins, l'interprétation de cette lecture fondée sur l'implication forte du geste n'est pas partagée par tous les concepteurs interrogés. Certains redoutent l'effet « gadget », le manque de sérieux associé au renforcement de la ludicité. L'association entre interactivité et divertissement fait partie des normes sociales récurrentes face au livre numérique enrichi, et participe à cantonner celui-ci à des champs éditoriaux restreints (comme les applications pour enfants).

Pourtant, plusieurs lecteurs dans nos deux *focus groups* ont verbalisé leur habitude, acquise sur tablette, de « plonger dans l'œuvre », de provoquer une « coupure par rapport à la réalité » : « Je veux appréhender avec mes sens, pas avec mon cerveau », déclare l'une des participantes, renvoyant à une dissociation traditionnelle et idéologique entre polysensorialité et rationalité. « Est-ce que je lis l'œuvre que j'ai lancée ou est-ce que je la joue ? » s'interroge un concepteur.

Dans le contexte de notre étude, l'implication du corps dans la lecture reste un idéal, certes convoité, mais potentiellement dangereux tant concepteurs et lecteurs redoutent son pouvoir de fascination littéralement grisant. Proposer une immersion qui reste consciente du dispositif, qui mobiliserait les sens du lecteur sans ressembler aux plaisirs « faciles » du jeu et des foires, semble pour le moment difficilement envisageable dans les productions culturelles dites « sérieuses » telles le catalogue d'exposition à vocation scientifique et patrimoniale. La majorité des concepteurs préfèrent ainsi laisser l'exploitation du potentiel sensoriel aux industries du divertissement.

Lecture manipulatoire

D'autres modélisations de pratiques de lecture, fondées sur des couplages plus « triviaux » (dans le sens de Aarseth, 1997) entre gestes de manipulation et objets représentés à l'écran, sont aussi au cœur des interrogations des concepteurs. Le geste de feuilletage associé au livre papier en est l'archétype. Celui-ci se trouve d'ailleurs imité dans beaucoup de livres numériques pour tablettes grâce à un geste d'appui-glissement sur la page-écran, accompagné parfois d'un bruit de froissement ou d'une animation évoquant la page qui se tourne. Les concepteurs reprennent la

¹⁶ Jean-Marie Klinkenberg (1996) définit l'icône comme un signe « motivé par ressemblance », qui peut transiter par d'autres canaux que la vue ; son signifiant est un ensemble modélisé de stimuli (supports matériels du signe) qui correspond à un « type stable, ensemble modélisé que l'on peut atteindre grâce au stimulus. Ce type est identifié grâce à des traits de ce signifiant, et peut être associé à un référent reconnu » (384-385).

panoplie gestuelle implémentée dans le dispositif de la tablette pour l'associer à des dispositifs antérieurs connus (le livre, le diaporama...). Ce couplage entre geste et objet représenté est ici qualifié d'« intuitif » et de « naturel ». L'idée d'un lecteur qui adopte des gestes de lecture hérités du livre en « feuilletant » les pages-écrans, ou qui souhaite manipuler un dispositif familier comme l'album photo lorsqu'il reconnaît sa forme à l'écran, a reçu le « flambeau de la vérité » chez tous les concepteurs interrogés.

Les lecteurs sont, eux aussi, sensibles et intéressés par ces dimensions gestuelles, mais s'attendent en outre à ce qu'elles apportent de la variété dans leurs pratiques de lecture : ils apprécient certes le fait de pouvoir « faire défiler » les pages-écrans « comme dans un livre », mais disent trouver le numérique surtout « intéressant s'il donne la possibilité d'exploration ». Ils opposent le caractère « statique » du papier au caractère « dynamique » et « malléable » du numérique, n'hésitant pas parfois à plaider pour une plus forte dimension ludique. Le *ebook* dans « lequel on ne peut que tourner les pages », leur semble moins attrayant que les applications « interactives ».

Certains semblent néanmoins faire corps avec les idéologies de la convivialité véhiculées par le constructeur Apple. Il est vrai que la livraison sans notice ou mode d'emploi de la tablette iPad a renforcé l'idée de la découverte des contenus par la seule exploration autodidacte¹⁷. Les lecteurs mobilisent résolument un répertoire lexical qui confirme leur affiliation aux discours d'accompagnement sur la supposée intuitivité du dispositif, et qui confirme les hypothèses des concepteurs sur l'importance de rester dans l'imaginaire du livre : « Le geste de feuilleter est *naturel*, on le fait tout le temps », répètent les participants des deux *focus groups* ; « le fait que ce soit par geste, avec le doigt, on avance, on recule, c'est *intuitif* ». Les lecteurs s'attendent à ce que le livre numérique enrichi adopte de telles normes : glisser pour faire défiler, toucher pour sélectionner ou pour accéder à un contenu, feuilleter pour appeler une nouvelle page, pincer pour rétrécir une image, double toucher pour l'agrandir...

Lancés sur le marché il y a à peine dix ans, l'iPhone et l'iPad semblent avoir réussi à modéliser les pratiques sur supports numériques, mais risquent en imposant leurs normes et leurs standards de mettre un terme à une période d'expérimentations audacieuses. La stabilisation d'un certain nombre de modélisations de pratiques, notamment d'une lecture « manipulative » fondée sur une articulation hautement conventionnalisée entre gestes et objets évoqués à l'écran, a tendance à amplifier certaines représentations et à les cristalliser en normes d'attente. Même si les lecteurs se disent prêts à de nouvelles expériences, des habitudes sont désormais acquises, et,

¹⁷ Voir les nombreuses critiques sur le design d'interaction d'Apple : URL : <http://www.fastcodesign.com/3053406/how-apple-is-giving-design-a-bad-name>

dans une démarche éditoriale située entre culture et commerce, ne s'agit-il pas, avant tout, de les satisfaire ?

Lecture intensive

La lecture numérique est souvent associée à des pratiques de survol, de butinage, voire à une « pseudo-lecture » (Baccino, 2011). Face à ces représentations partagées devenues des « habitudes » (au sens de Pierce), certains concepteurs entendent néanmoins modéliser des pratiques de lectures concentrées, qui lutteraient contre la dispersion de l'attention : « On ne veut pas faire de détournement par rapport à la lecture », affirment-ils. À rebours des pratiques de lecture sur le Web jugées « frivoles », le livre numérique est présenté comme un « refuge », un mode de lecture plus « zen ». Quand bien même la tablette est étroitement associée à des pratiques de visionnage cinématographiques ou à des expériences polysensorielles, elle offre en parallèle un environnement intéressant pour soutenir des lectures longues, notamment grâce à son caractère mobile, clos et facilement maniable. Beaucoup de concepteurs interrogés estiment qu'il est de leur devoir de renforcer les conditions d'exercice d'une lecture intensive, en proposant des œuvres exigeantes, réclamant du temps et de la concentration.

Les lecteurs sont, de leur côté, également sensibles à cette idée : ils disent vouloir effectuer une lecture à tête reposée, favorisant la compréhension d'argumentations complexes. La possibilité d'une lecture prolongée permettrait de lutter contre un sentiment de « pression temporelle » qui ne cesse de structurer les discours depuis les premières enquêtes sur la lecture numérique. Interrogés notamment sur leurs attentes face au catalogue d'exposition numérique, les lecteurs opposent spontanément l'exposition, où l'affluence nuit à la lecture attentive des cartels, à l'écrit papier considéré comme la référence en matière de concentration. Ils se disent tout à fait disposés à « prendre le temps de lire », à tenter l'expérience de lire un livre numérique de manière prolongée, intensive, réflexive.

Les interprétants collectifs, « espaces mentaux de l'imaginaire » du livre numérique, facilitent l'accueil d'un artefact culturel si les modélisations de pratiques y répondent. En revanche, ces dernières peuvent aussi resserrer le champ des pratiques et des expérimentations en cristallisant les représentations autour de modes de lecture hautement conventionnalisés, comme dans l'exemple de la lecture manipulative. La détermination d'un esprit qui a intériorisé les normes comme des vérités joue un rôle important dans l'interprétation de tout objet culturel. Face aux normes d'une lecture numérique fatalement accélérée et superficielle popularisées notamment par les écrits de Nicolas Carr (2008), le recueil des interprétants collectifs auprès de

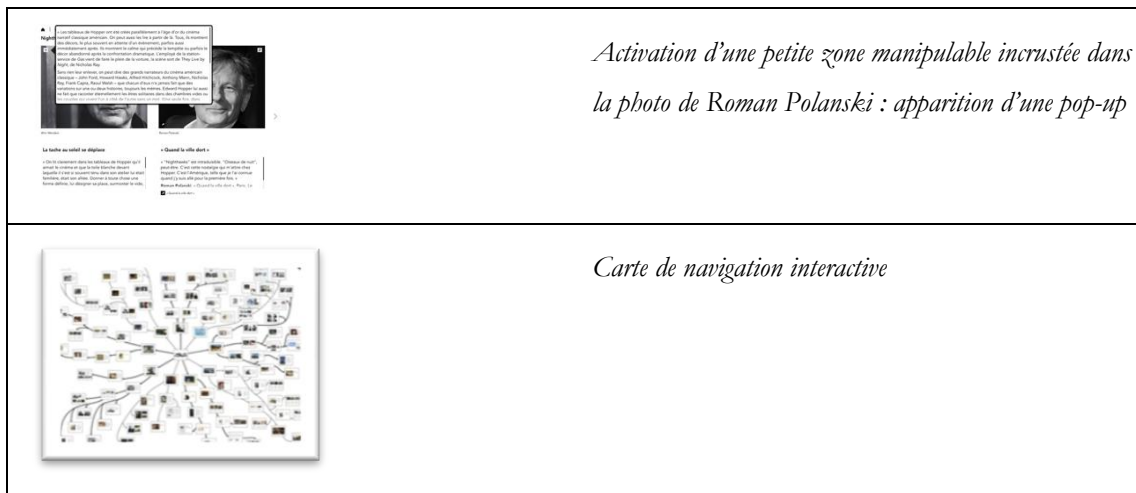
nos communautés de concepteurs et de lecteurs montre toutefois que, si celles-ci restent fortement présentes, elles sont aussi plus diversifiées que ne le laissent croire certains discours.

III. INTERPRÉTATION SOCIO-SÉMIOTIQUE DU CATALOGUE EDWARD HOPPER, D'UNE FENÊTRE À L'AUTRE

Observons à présent comment s'imbriquent les normes sociales et habitudes exprimées par les concepteurs et les lecteurs et répertoriées ci-dessus, et les interprétations proposées par les lecteurs lors de l'exploration collective d'une branche de l'application *Hopper*.

Figure 1 : Scénario d'exploration auquel nous avons soumis les lecteurs (*reprendre à l'intérieur du tableau les captures-écrans C9-1 jusqu'à C9-6*)

	<p><i>Mosaïque d'accueil interactive sur la « couverture » de l'application</i></p> <p><i>Activation du tableau des Noctambules à partir de cette mosaïque</i></p>
	<p><i>Séquence animée du tableau des Noctambules</i></p>
	<p><i>Zones manipulables du tableau des Noctambules</i></p> <p><i>Activation du carré blanc posé sur le couple assis au bar</i></p>
	<p><i>Page-écran apparaissant après l'activation de cette zone manipulable</i></p>



Activation d'une petite zone manipulable incrustée dans la photo de Roman Polanski : apparition d'une pop-up

Carte de navigation interactive

Notre vocabulaire distingue ici les « figures textuelles » qui modélisent les pratiques par l'articulation hyperliée des pages-écrans, et les « unités éditoriales » qui désignent de grandes formes graphiques structurantes.

Unité éditoriale pro-sélective

Le lecteur est invité à commencer l'exploration du catalogue numérique *Hopper* avec la sélection d'un élément parmi les neuf tableaux proposés en page de « couverture » (*figure 1*) : agencés sous forme de mosaïque, ceux-ci remplissent le rôle d'amorces de contenus sans qu'aucun commentaire textuel, oral ou encore un élément de design graphique n'indiquent un point de départ ou un ordre de lecture. Cette unité éditoriale que nous proposons d'appeler « pro-sélective », en écho aux interprétants récoltés auprès des concepteurs et les lecteurs, modélise un lecteur qui souhaite appréhender le texte sans qu'une hiérarchie ou une linéarité lui soient imposées. Les lecteurs lors des deux *focus groups* se sont en effet mis d'accord pour interpréter cette unité comme une invitation à « piocher » dans un « premier aperçu des œuvres » :

« C'est bien parce qu'on a le choix. On est plus ou moins attiré par telle ou telle chose. »

« On peut entrer dans l'œuvre selon le point que l'on souhaite. »

Plusieurs lecteurs du second *focus group*, certainement plus habitués au vocabulaire numérique, utilisent des termes à connotation technique comme « granularité » ou « modules de lecture » empruntés au registre de la documentation, pour qualifier cette unité éditoriale. Conformément à la norme sociale d'*empowerment* relancée ici par l'artefact culturel, les réactions face à cette unité éditoriale ont été majoritairement positives (« C'est bien parce qu'on a le choix »).

Même si aucun des lecteurs ne l'a exprimé ainsi, le manque de hiérarchie préétablie entre les

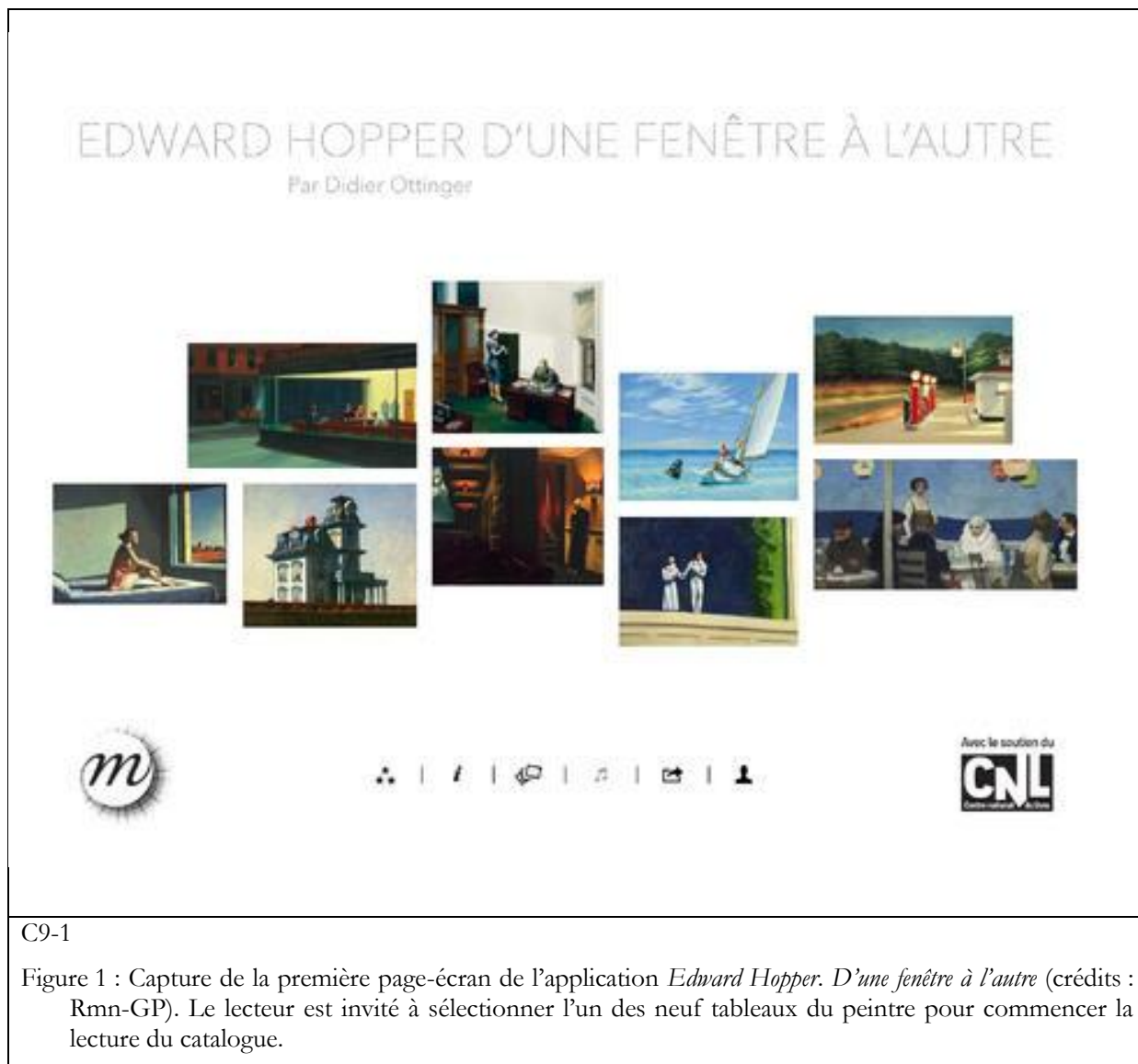
contenus risque pourtant de favoriser une fragmentation de la lecture. Notre étude approfondie des neuf parcours à partir de l'unité pro-sélective de la couverture nous a permis de constater que l'entrée dans l'œuvre de Hopper peut être plus ou moins difficile selon le tableau sélectionné comme point de départ. Si le lecteur choisit le tableau *Gas*, il est rapidement mené vers des développements savants sur Edward Hopper exposant en outre un lien posthume avec le pop art, alors qu'il ne sait peut-être encore rien sur la biographie du peintre et le contexte historique de son œuvre. La présence de cette unité pro-sélective empêche la hiérarchisation des contenus : ceux-ci mériteraient d'être scénarisés sous la forme d'unités autonomes et auto-suffisantes, compréhensibles quel que soit l'ordre d'exploration choisi par le lecteur.

Certains lecteurs pressentent d'ailleurs le danger de cette lecture préférentielle non hiérarchisée : « Le catalogue papier est une unité cohérente ; dans le livre numérique, on perçoit moins le côté unité, c'est plus fragmenté. » Toutefois, la plupart se félicitent de l'affranchissement par rapport à l'autorité savante du commissaire d'exposition, qui imposait jusqu'ici son point de vue :

« On apprécie de pouvoir entrer dans l'œuvre selon le point que l'on souhaite. Quand ils font des zooms sur le papier, forcément, c'est le commissaire d'exposition ou le critique d'art qui a choisi. »

À travers la lecture « sélective », ce n'est donc pas un parcours erratique que les lecteurs recherchent, mais plutôt la promesse de production d'un point de vue individuel.

Les risques d'une éventuelle accélération des pratiques induite par ces lectures préférentielles fragmentaires n'ont pas été verbalisés par les lecteurs : ceux-ci, au contraire, ont réclamé la présence de ces hyperliens dans les peintures, et ont immédiatement souhaité les activer pour déclencher de nouvelles actions. Ils n'ont pas fait le parallèle avec l'interface de l'iPad, elle aussi structurée sous forme de « vignettes » embarquées mâchant au lecteur le processus de sélection. D'ailleurs, de la même manière que les neuf tableaux sont dispensés de toutes indications écrites, ces « vignettes applicatives » sont juxtaposées à l'écran sans hiérarchie apparente et sans jamais faire la distinction entre outils, services et applications. Cette disposition facilite certes l'orientation rapide vers certains contenus, mais dans une « liberté sous caution » : elle invite à des sélections qui, faute d'explicitations, ne peuvent guère être raisonnées.



C9-1

Figure 1 : Capture de la première page-écran de l'application *Edward Hopper. D'une fenêtre à l'autre* (crédits : Rmn-GP). Le lecteur est invité à sélectionner l'un des neuf tableaux du peintre pour commencer la lecture du catalogue.

Unité éditoriale pro-totalisante

Une deuxième entrée dans les contenus du catalogue *Hopper* est proposée par une carte de navigation (*figure 2*). Nous proposons d'appeler cette unité « pro-totalisante » parce qu'elle a été interprétée, par les concepteurs et certains lecteurs, comme une aide pour avoir une vue d'ensemble sur l'épaisseur éditoriale de l'application. La « carte » recense en effet les pages-écrans du catalogue en y offrant un accès direct (il suffit d'activer l'une des vignettes), et révèle les relations *spatiales* entre elles. Certains lecteurs, lors du second *focus group*, l'ont comparée à une « bibliothèque » ou à une « carte heuristique », renvoyant à des pratiques documentaires d'organisation des connaissances. Si certains récepteurs semblent subjugués par sa forme — « C'est la première fois que je vois ça » —, d'autres se montrent effrayés devant ce qu'ils qualifient de « toile d'araignée » : « Cela fait peur à voir ! », s'est même exclamé l'un d'entre eux.

Après un premier temps d'enthousiasme, plusieurs lecteurs regrettent le « cloisonnement

des contenus » sur la carte. Ils mettent en doute l'idée qu'une « combinatoire graphique de parcours » puisse les aider à mieux saisir comment les pages-écrans sont articulées entre elles. S'il leur paraît important d'appréhender l'ampleur des contenus, ils veulent aussi comprendre la manière dont l'articulation hypertextuelle des pages-écrans joue un rôle dans la construction du sens. Certains lecteurs critiquent dans cette carte une forme de *gigantisme*, une représentation « tapageuse » de l'épaisseur *quantitative* des données au détriment d'aides plus *qualitatives* à l'interprétation. Pour l'un des participants, la forme graphique serait finalement oppressante, car elle ne « laisse pas un univers de liberté ». Cet interprétant individuel oppose le « totalitarisme » informationnel de la carte à la « démocratie informationnelle » du Web. D'autres lecteurs dans les *focus groups* se rangent à cet avis après un temps d'observation plus prolongé, et repèrent quelques effets de « supercherie » visuelle :

« La carte sert à se balader, mais de manière aléatoire, on n'a pas de vision, de lecture claires. »

« On a toutes les connexions, mais je ne peux rien lire. »

« Les trucs sont cloisonnés, il y a des branches, les tableaux ne se renvoient pas les uns aux autres. »

« C'est à l'aveuglette, on ne peut qu'aller au hasard. »

Notre lecture intégrale des textes a permis de révéler plusieurs problématiques liées à la construction de la carte. En effet, pour que son principe fonctionne, une double contrainte scénaristique aurait dû s'imposer, contraintes qui n'ont été verbalisées ni par les concepteurs ni par les lecteurs. La carte de navigation propose au lecteur de plonger dans les contenus in *medias res*, en touchant n'importe quelle page-écran. Cette modélisation d'une pratique de lecture sélective nécessite, au niveau de l'écriture, que chaque page-écran soit auto-suffisante et que la relation des textes et des images avec l'œuvre de Hopper soit immédiatement identifiable. Or, cette possibilité de compréhension ne nous semble pas toujours être garantie. Par exemple, sur la page-écran intitulée « Lumière profane » et présentant le mythe de Danaé, le nom d'Edward Hopper n'est même pas mentionné, et le lecteur qui tomberait sur cette page à partir de la seule activation de la carte peinerait sans doute beaucoup à la replacer dans l'œuvre du peintre.

La question de la scénarisation des contenus dans l'hypertexte a été évoquée par l'éditeur de la RMN-GP Thomas Bijon. Celui-ci valorise avant tout l'association d'idées libres reflétée dans la carte, réactivant la comparaison historique entre hypertexte et rhizome (suggérée dès les premiers travaux sur l'hypertexte littéraire par George P. Landow (1992) et Jay David Bolter

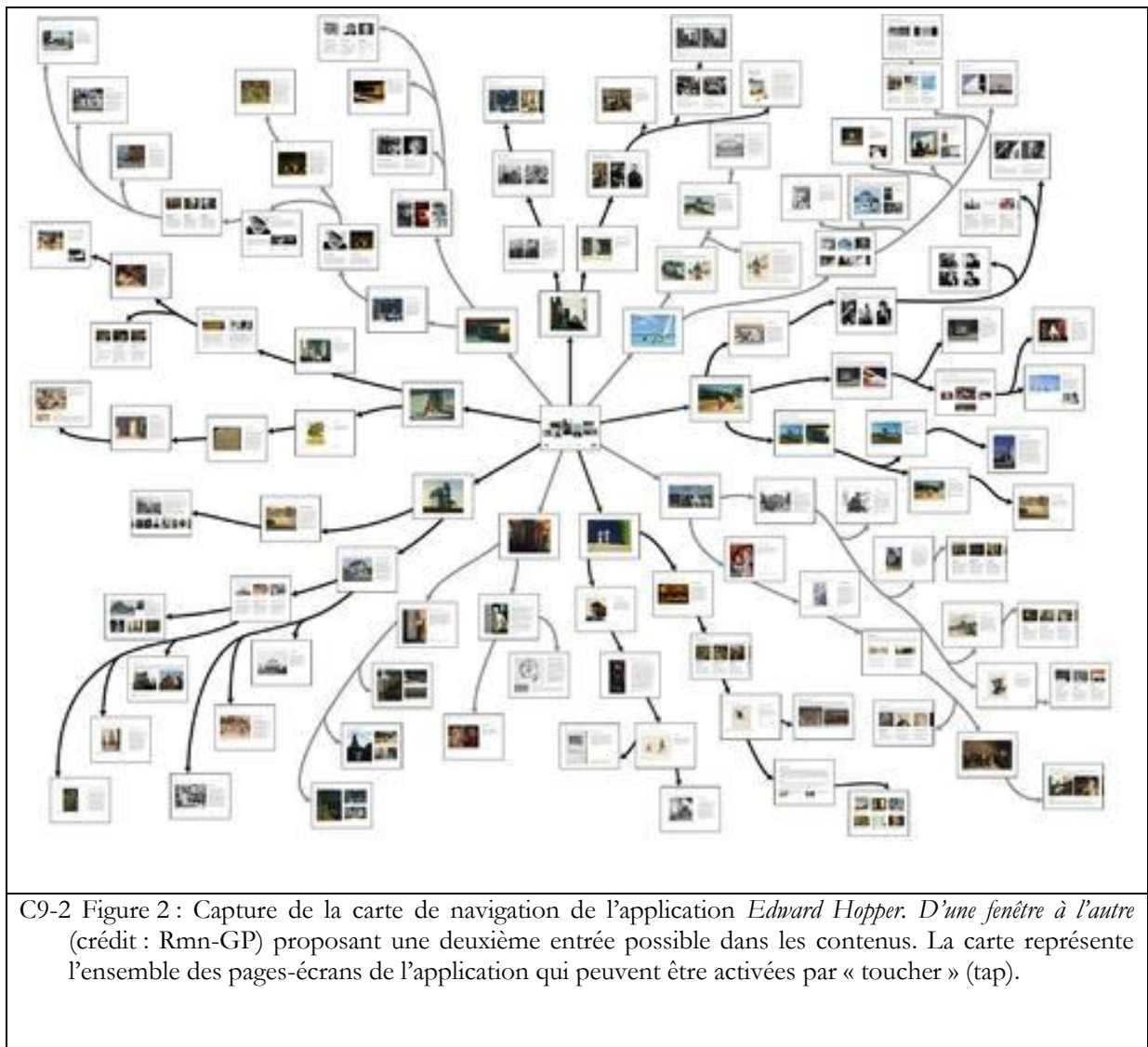
(1991), mais mise en question depuis) :

« La non-linéarité est un vrai travail d'écriture : l'auteur pensait Hopper de façon rhizomatique dans le sens où une iconographie lui fait penser à une image de cinéma ou à une image ancienne, qui, elle-même, lui fait penser à un auteur de philosophie. Cela construit une toile, c'est une mise en abyme de sa vision de l'artiste. » (Thomas Bijon)

D'après l'éditeur de la Rmn-GP, cette organisation en réseau permettrait en outre d'imaginer des voies, des passages, que la structure physique du musée ne permet pas de matérialiser :

« C'est l'exposition avant qu'elle soit mise en scène et donc organisée pour un parcours. Imaginons une exposition qui présente les tableaux de cette façon, ce serait le Palais des glaces du Jardin d'acclimatation ! »

Didier Ottinger, le commissaire de l'exposition Hopper, aurait ainsi imaginé « des liens sans explications dans l'idée que l'arborescence suffirait ». Or, ajoute Thomas Bijon, dans l'application *Hopper*, « il faut faire l'effort de comprendre », reconnaissant ainsi la problématique posée par cette forme de présentation. Il nous semble à notre tour que grand nombre de problèmes de désorientation cognitive face au texte numérique viennent non pas seulement d'un manque de curiosité, d'une cristallisation des habitudes, ou de l'emprise industrielle sur les pratiques de conception et de lecture, mais aussi d'un manque de scénarisation des contenus.



Unité éditoriale pro-contemplative

Une séquence animée suit systématiquement l'activation d'un élément dans la mosaïque pro-sélective des neuf tableaux de départ (*figure 1*). Elle combine du texte parlé et animé, une musique d'ambiance, des images. Des portraits photographiques sous la forme de vignettes traversent l'écran de haut en bas, tandis que des citations défilent à un rythme soutenu de gauche à droite. En sous-couche, des peintures de Hopper et des photographies d'archives sont travaillées par de légers effets de zoom. Ces différents éléments suivent l'ordre d'un récit : une voix, dont on ne sait si elle émane d'un conférencier ou d'un comédien, récite un texte guidant le déroulement de la séquence. Elle évoque, comme plusieurs lecteurs l'ont énoncé lors des *focus groups*, les formes de l'émission de télévision culturelle, ou encore de l'audioguide.

Alors que d'autres pages-écrans du catalogue *Hopper* imitent davantage la page de livre papier, cette unité éditoriale s'inscrit dans une approche multimédia, typique de l'univers des applications, et encouragée par l'environnement de la tablette utilisée fréquemment pour le

visionnage d'émissions et de films. Le lecteur n'a pas d'information sur le déroulement temporel de la séquence, et se trouve modélisé dans ses habitudes de spectateur de télévision ou de cinéma. Cette unité éditoriale que nous appelons « pro-contemplative » entre donc en résonance avec l'interprétant collectif de la tablette comme « espace à regarder » formulé par certains lecteurs, et valorisé par les concepteurs. Pour Thomas Bijon, ces « séquences animées » auraient en effet comme fonction première « d'imprégner le lecteur d'une atmosphère qui l'incite ensuite à faire l'effort de lire le texte », de le faire « entrer en douceur dans le propos ».

Face aux textes et aux images défilant dans ces séquences, plusieurs lecteurs ont dit apprécier le côté « *teaser* ». Ils lâchent prise, se laissent guider. En visionnant la séquence animée qui suit l'activation du tableau *Les Noctambules* sur la page-écran d'accueil, les récepteurs se déclarent, dans un premier temps, enthousiastes : la séquence est un « montage très réussi » ; elle est « instructive, simple, courte, percutante, comme un mini-documentaire ». La plupart apprécient le fait d'être « pris en main », et la voix du narrateur de la séquence les rassure en rappelant celle du médiateur dans l'exposition :

« Mon plaisir, c'est le *storytelling*, cela permet d'entrer dans une atmosphère, on a besoin d'avoir quelqu'un qui nous raconte pour apprécier. »

« Cela apporte la variété d'un dialogue, contrairement à l'aspect statique du texte. »

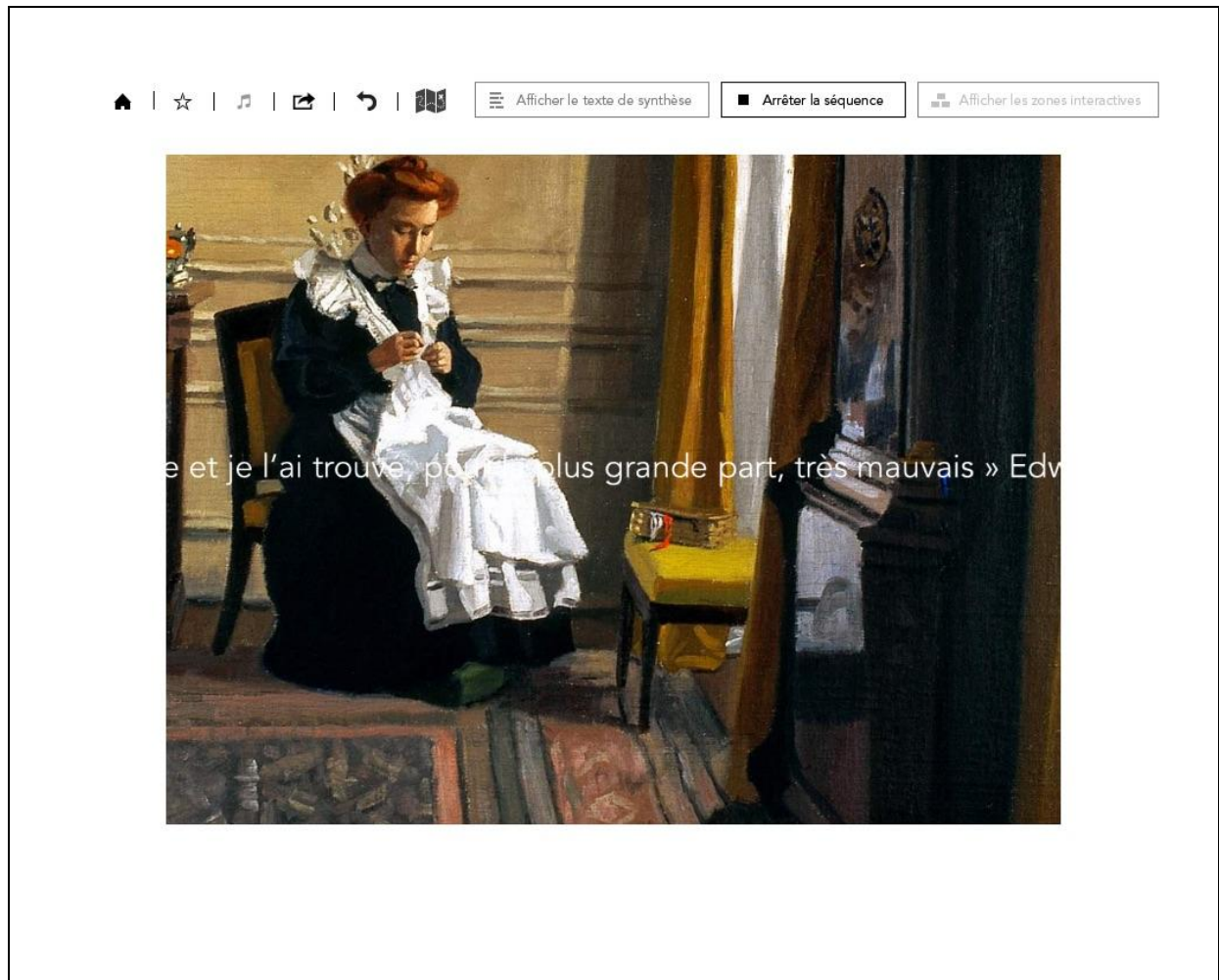
D'autres, en revanche, font entendre leur impatience. L'habitude de pouvoir cliquer sur des boutons, des hyperliens, pour sélectionner, interrompre, avancer ou reculer dans les contenus multimédias, s'est cristallisée en norme sociale et engendre une déception chez certains lecteurs, qui ont l'impression qu'on leur impose cette situation de lecture contemplative. Le visionnage ne s'apparente donc pas pour tous à une contemplation méditative : par sa durée non contrôlable, la séquence impose un régime de temporalité qui entre en conflit avec la « promesse d'interaction » (Mitropolou, 2012) de la tablette : « C'est quelque chose qui met en attente », « J'aurais tendance à appuyer rapidement pour sortir », disent les lecteurs. Passé le moment de la découverte, ils se montrent plutôt critiques, s'inquiétant par ailleurs de la surcharge cognitive créée par la combinaison de sons et d'images animées :

« Le texte passe trop rapidement, je n'ai rien retenu de la voix, j'ai eu mal aux yeux. »

« Comment ton cerveau peut écouter, regarder et lire en même temps ? »

Une étude des pratiques de réception en situation privée permettrait d'étudier avec plus de précision lequel des interprétants mobilisés face à l'unité éditoriale pro-sélective se dégagerait comme interprétant « final » : l'habitude de la lecture-zapping, impatiente et accélérée, ou

l'habitude d'une lecture contemplative, plus patiente et lente, mais également plus passive ?



C9-3

Figure 3 : Capture à l'instant t d'un « extrait » d'une séquence animée de l'application *Edward Hopper. D'une fenêtre à l'autre* (crédit : Rmn-GP). Une citation traverse l'écran sans que le lecteur puisse arrêter le déroulement de la séquence.

Unité éditoriale pro-polysensorielle

Une fois achevée la séquence animée, des rectangles blancs, légèrement transparents, apparaissent sur le tableau central. Le lecteur est invité à toucher ces « fenêtres » afin de voir ce qui se cache derrière. Dans le tableau *Les Noctambules* se trouvent ainsi « ciblés » un couple et un homme solitaire, accoudés au bar (*figure 4*). Plusieurs lecteurs s'attendaient ici non seulement à une « plongée dans l'œuvre », mais surtout à une « coupure par rapport à la réalité » rappelant les définitions de la lecture immersive. Ils voudraient « entrer dans la vie des personnages », « se mettre dans le tableau ». Une enquêtée imagine pouvoir tourner le personnage représenté de dos dans l'idée d'une rencontre virtuelle. D'emblée, les lecteurs identifient donc les rectangles manipulables comme une promesse de plongée dans un univers narratif, qui leur permettrait de

s'identifier ou d'entrer en empathie avec les personnages du tableau.

Nous appelons « pro-poly-sensorielle » une unité éditoriale qui invite le lecteur à manipuler un texte ou une image, éventuellement animés et accompagnés d'un son, en relation étroite avec la signification attribuée aux gestes de manipulation. Ces gestes de manipulation entretiennent une relation étroite avec le corps de l'utilisateur, en articulant « la sensibilité perceptive du sujet et la sensibilité réactive de l'objet » (Pignier, 2012, 127). Contribuant à une ambiance polysensorielle très attendue, ces gestes sont reconnus par le lecteur parce qu'il les a déjà effectués dans le monde physique. Ils se trouvent donc ici confirmés dans leur caractère iconique¹⁸ : « appuyer sur une sonnette », « écarter un élastique », « pousser une porte¹⁹ »... D'éventuelles habitudes avec les jeux vidéo peuvent conférer à cette interprétation le « flambeau de la vérité » caractéristique des interprétants collectifs. Dans l'application *Hopper*, une telle immersivité est suggérée par les carrés semi-transparents superposés aux tableaux, comme l'énoncent nos lecteurs de façon unanime.

Cette norme d'attente relancée par les limites de l'artefact n'est cependant pas confirmée par les contenus des pages-écrans associées : « toucher » le couple attablé au bar ne le fait pas s'embrasser ; « pousser » l'homme ne permet pas de « voir le devant du monsieur » (dixit l'un des enquêtés) : toutes ces actions font en réalité apparaître des explications érudites sur la postérité de l'œuvre de Hopper. Les lecteurs se montrent déçus quand ils constatent que le résultat du geste de manipulation ne répond pas à leurs attentes de sensorialité gestuelle : « Quel est le lien entre la postérité et ces deux personnages ? », s'interroge l'un d'entre eux. « Hyperdécevant » s'exclame un autre : « On s'attend à entrer dans les personnages, alors que non ! »

« Je veux appréhender avec mes sens, pas avec mon cerveau », déclare l'une des participantes, nous rappelant le constat pessimiste d'Adorno et de Horkheimer (2015, 58) selon lequel « s'amuser signifie toujours : penser à rien ». La crainte d'une ludification excessive des contenus formulée par certains concepteurs explique peut-être la réticence de la Rmn-GP à modéliser des pratiques de lecture immersives associant texte, image *et* geste de manipulation. Le catalogue *Hopper* suggère certes de telles possibilités, mais ramène toujours le lecteur vers une lecture préférentiellement savante, appuyée par un discours descriptif ou argumentatif.

¹⁸ Voir Klinkenberg (1996, 384-385).

¹⁹ Voir Saemmer (2015) et Bouchardon (2011) pour une discussion circonstanciée de ces gestes et de leur caractère iconique.



C9-4

Figure 4 : Capture de la page-écran suivant la séquence animée. Deux rectangles blancs et légèrement transparents se sont installés sur des détails du tableau. Ils peuvent être activés par *tap*.

Unité éditoriale pro-manipulatoire

L'élargissement du répertoire des gestes de manipulation sur la tablette tactile a également favorisé l'émergence d'une unité éditoriale où les gestes d'exploration sont pris dans une relation potentiellement métonymique avec le dispositif de consultation. Sur l'une des pages-écrans de l'application, un « album photo » est juxtaposé à un texte intitulé « Sur la route » (*figure 5*) : il se feuillette comme un album papier, par glissement du doigt de droite à gauche, et de gauche à droite. L'éditeur nous a ainsi confié avoir suivi, à ces endroits, l'esthétique de la tablette Apple comme une évidence, mais aussi une stratégie de séduction auprès des lecteurs : la souplesse d'une gestualité désormais entrée dans les habitudes produirait un enchantement particulier, quasiment hypnotique, qui permettrait d'« accrocher rapidement le lecteur » avant même qu'il n'entre dans la lecture des contenus.

L'unité « pro-manipulatoire » diffère de l'unité « pro-immersive », où le geste de manipulation entre dans une relation mimétique avec un contenu. Faisant référence à un

interprétant collectif très largement verbalisé par les concepteurs et les lecteurs, elle s'appuie sur des habitudes motrices liées à la reconnaissance, par le lecteur, de certains outils qu'il mobilise spontanément en vue d'une action finalisée. Cette pratique vise une immersion d'ordre technologique (et non pas narratif), incitant à l'utilisation d'un dispositif aisément reconnaissable grâce à des gestes banalisés par la pratique.

Une autre occurrence de cette unité dans l'application *Hopper* est la « loupe ». Sa forme-modèle (*figure 5*) peut rappeler l'utilisation d'une « loupe » physique tout en reposant sur des gestes tactiles banalisés par l'utilisation du numérique : en couplant le geste « toucher et écarter » aux reproductions numériques des tableaux, l'unité pro-manipulatoire préfigure ici un lecteur désireux de manipuler de près une image, afin de se « focaliser » sur un détail qui attire son attention. Les textes promotionnels d'accompagnement de l'application insistent avec force sur cette unité, en la cautionnant de l'argument d'autorité du conservateur :

« 300 images d'une qualité inégalable, très haute définition jusqu'à 30 M de pixels, colorimétrie vérifiée par les conservateurs de musées²⁰. »

Les lecteurs, quant à eux, accueillent très favorablement cette modélisation de leur pratique : « On a un rapport différent à l'œuvre, plus proche, comme avec la loupe quand on l'ouvre. » Le fait de pouvoir agrandir les images avec les doigts est, pour beaucoup, le réel « plus » de ce catalogue numérique, qui leur donne l'impression de pouvoir se pencher et se projeter dans les œuvres :

« Ce que j'aime dans le numérique, c'est de pouvoir élargir les images, les grossir. »

« Le plus grand avantage c'est de pouvoir zoomer sur l'œuvre. »

Alors que les albums photos se feuilletent suivant un répertoire de gestes conventionnalisés, les pages-écrans du catalogue se feuilletent également — du moins pour certaines d'entre elles — de haut en bas et d'en bas vers le haut (suivant l'indication des petites flèches de navigation incrustées dans les marges de la page-écran, *figure 5*). Se superposent ici la norme sociale du feuilletage et l'idée d'une exploration cartographique (*figure 2*).

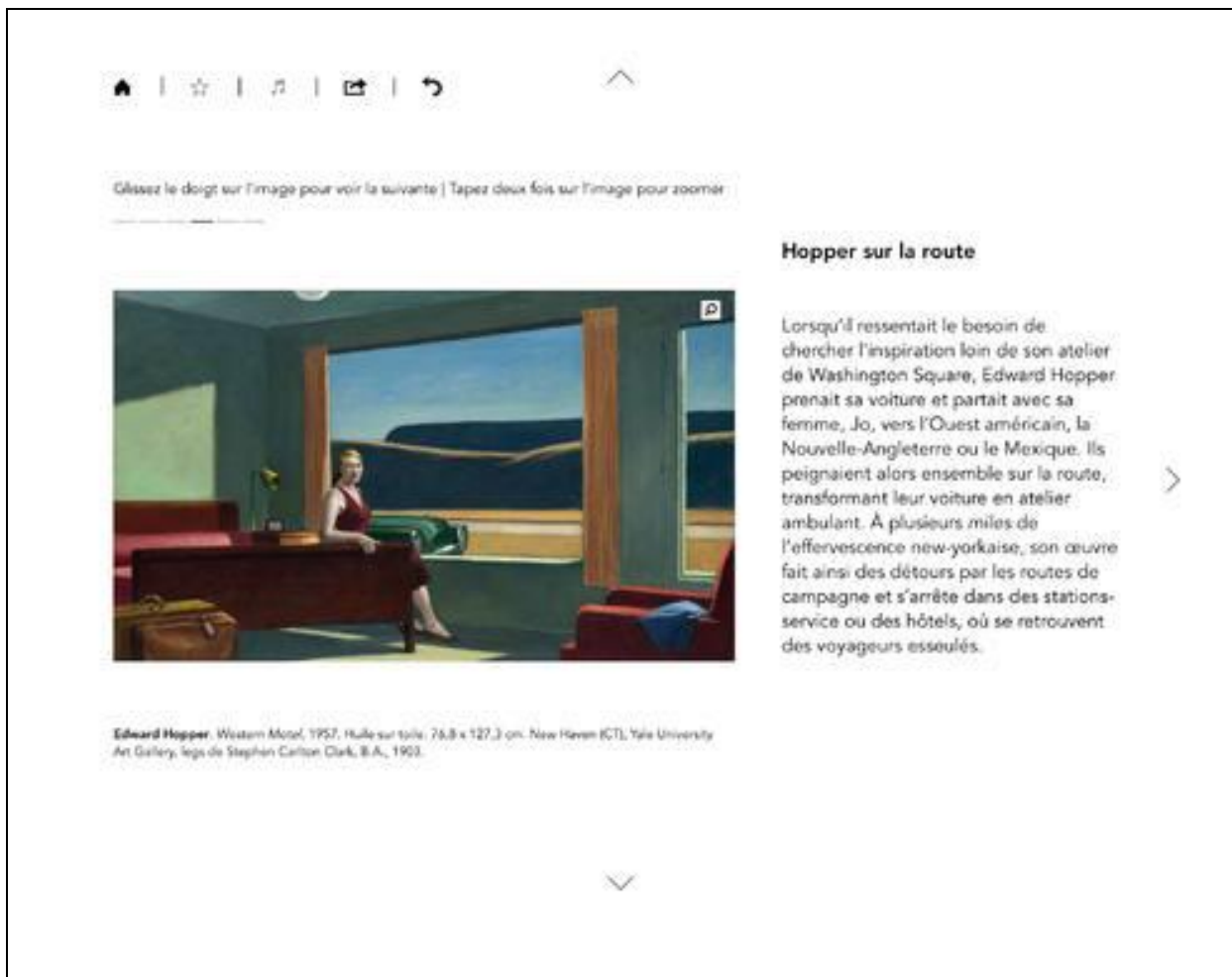
Confrontés à cette unité, les lecteurs interrogent les logiques sous-jacentes à l'emplacement des flèches : ils recherchent une systématique, des règles de cohérence. L'un estime que « les flèches du haut et du bas, c'est chronologique ; et de droite à gauche, c'est thématique » ; une autre postule : « Vers la droite : une série d'œuvres dans la même thématique ; en bas, une autre

²⁰ Extrait de la notice de description de l'application *Edward Hopper, d'une fenêtre à l'autre* sur le site de l'App Store.

thématique ? » Tous guettent des traces d'éditorialisation des liens entre pages-écrans qui les aideraient à saisir des relations d'argumentation : « On a l'impression qu'il manque des informations, on aimerait que ce soit plus introduit en dehors du titre. » En constatant que leurs attentes d'une systématique ne sont pas remplies, ils émettent des doutes :

« À un moment donné, on ne va plus s'y retrouver. Je vous donne mon avis de novice. On ne va plus s'y retrouver. »

L'intériorisation d'habitudes acquises sur les dispositifs numériques (souvent vécues comme des « vérités ») joue sans doute un rôle important dans cette crainte de se « perdre ». Celle-ci est toutefois également relancée par le manque de systématique des significations signalétiques, comme le montre notre étude de l'articulation rhétorique entre les pages-écrans présentée ci-après.



C9-5

Figure 5 : Capture d'une page-écran contenant la forme « album » feuilletable. En effectuant un toucher-glissement sur l'illustration, le lecteur fait défiler six autres tableaux. Les petites barres au-dessus du tableau lui indiquent sa position dans l'album. (Crédit : RMN-GP)

Figures pro-informationnelles et pro-dialogiques de l'hyperlien

Sur chaque page-écran statique du catalogue *Hopper*, le lecteur est confronté à des images et des textes. Les hyperliens incrustés dans les marges, sur les flèches activables pointant vers le haut, le bas, et parfois à gauche et à droite, permettent de « feuilleter » le livre numérique page-écran par page-écran. Ils relient ainsi les textes et les images, et modélisent par ces associations des pratiques de lecture diverses, que nous avons pu identifier grâce à une lecture exhaustive de l'ensemble du catalogue. Lors des *focus groups*, les lecteurs n'ont eu, en effet, qu'un aperçu très partiel de ces enchaînements discursifs. Une situation de lecture en contexte privé leur aurait peut-être permis de proposer des interprétations plus élaborées, dès lors qu'ils auraient compris qu'aucune signification chronologique ou causale ne peut être *systématiquement* attribuée à la direction des flèches.

L'une des normes sociales les plus fréquemment associées aux hyperliens dans un artefact culturel peut être appelée « informationnelle ». De nombreuses études empiriques menées depuis une vingtaine d'années (Saemmer, 2015, pour un résumé) montrent que les lecteurs attendent couramment que l'hyperlien propose un complément d'information, une explication supplémentaire, une indication de la source, une preuve, bref une réduction de leur incertitude sur le monde. Certains hyperliens incrustés sur les flèches de navigation dans le catalogue *Hopper* modélisent de telles lectures « informationnelles » en fournissant des compléments biographiques sur Hopper, des références intertextuelles : ils font bien appel à un lecteur qui veut « en savoir plus ».

Par exemple, à partir du tableau *Les Noctambules*, le lecteur accède à une page-écran intitulée « Les cafés chez Hopper ». En activant la flèche pointant vers le bas, il arrive sur une page présentant les sources littéraires et artistiques de ce thème récurrent chez le peintre. Chez nos lecteurs, l'attente informationnelle est collectivement partagée : « Je m'attends à des explications sur la technique, la façon de peindre », « sur l'histoire » « la mise en scène », ont affirmé plusieurs lecteurs lors des *focus groups*, « on clique et on nous explique la période », « c'est de la documentation ». Face à ces hyperliens « pro-informationnels », l'un des lecteurs explique sa satisfaction, affirmant que « la question de l'information supplémentaire et contextuelle permet d'avoir, non pas du plaisir avec l'œuvre, mais de savoir pourquoi ce tableau est important, et là il y a du sens ».

À d'autres moments, l'articulation entre pages-écrans repose sur d'autres figures de rhétorique, par exemple l'opposition de points de vue. La page-écran reliée à la flèche pointant vers le bas, à partir de la page intitulée « Les lumières de la ville », propose par exemple une page

consacrée aux « Ténèbres de la ville », modélisant une pratique de lecture que nous appelons « dialogique » parce qu'elle anticipe sur une mise en perspective dialogale des opposés.

Alors que certains hyperliens proposent un élargissement ou un resserrement du focus, d'autres embarquent le lecteur dans des associations d'idées métaphoriques, et proposent donc un pas de côté qui met au défi les habitudes informationnelles face à l'hyperlien. L'activation du rectangle incrusté sur la fenêtre du tableau *Morning Sun* propose par exemple l'enchaînement avec une page-écran intitulée « Héliotropes », qui modélise une association métaphorique entre la femme tournée vers le Soleil et les tournesols dans l'esprit du lecteur. Alors que certains lecteurs dans nos *focus groups* ont accueilli positivement ces « déviations » en affirmant : « On veut se perdre ainsi ! », « J'ai un grand plaisir en ne comprenant rien », d'autres se sont exclamés : « C'est perturbant et frustrant », « Ça me dépasse », « Ça n'a rien à voir », « C'est trop difficile ».

Encore une fois, les raisons de ces réactions sont sans doute à chercher à la fois dans la cristallisation de certaines normes sociales sur la lecture numérique (perçue comme rapide et impatiente) mais aussi dans les limites que le catalogue *Hopper* lui-même impose aux interprétations : un certain manque de systématisation des significations attribuées aux flèches de navigation, et l'absence de discours explicatif quant à l'architecture générale.

Unité éditoriale pro-intensive

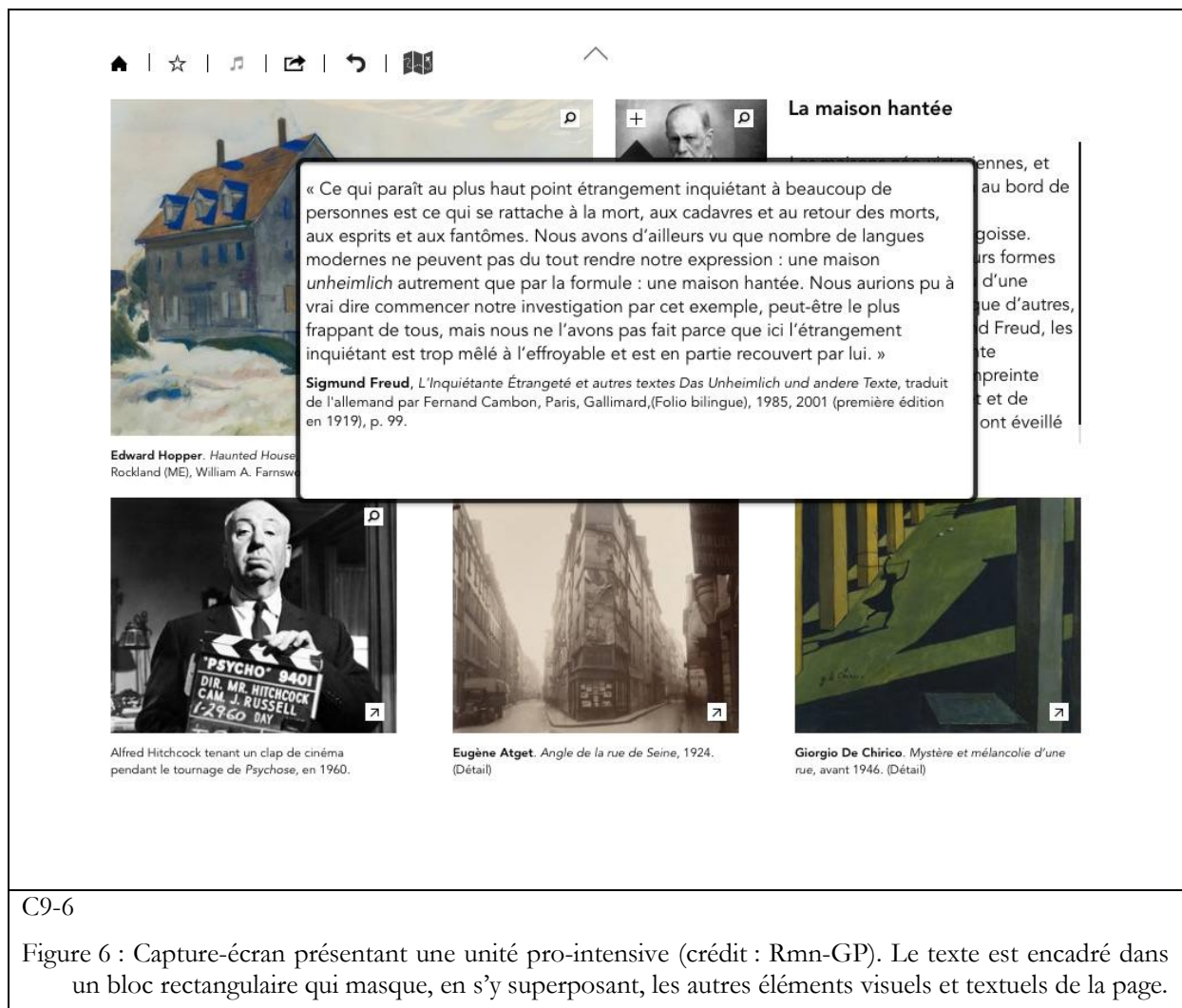
Le numérique est souvent associé à des pratiques de lecture superficielles. Pourtant, certains hyperliens (comme les hyperliens pro-dialogiques), et certaines unités éditoriales du catalogue *Hopper* modélisent des pratiques concentrées, réflexives, allant à l'encontre de ces normes sociales. Le pop-up déclenché par l'activation de l'emblème « + » sur la photo de Sigmund Freud propose, par exemple, une citation longue qui s'affiche sans fioritures, sans flèches de navigation, et invite ainsi à une lecture concentrée. En tant qu'objet clos, le livre numérique peut donc aussi favoriser des pratiques de lecture intensives que l'on considère souvent incompatibles avec le numérique. Nous avons constaté que cette modélisation de pratiques répond à certaines attentes verbalisées par les lecteurs *en amont* de la présentation de l'artefact.

Quand ils sont placés en situation de réception précise, face au design éditorial de ces unités dans le catalogue *Hopper*, les réactions des lecteurs sont cependant plus nuancées. Alors même qu'ils « voudraient lire », demandent « des instruments pour savoir » et estiment « l'écrit obligatoire », ils manifestent tout haut un sentiment de dissonance temporelle, où le désir de lire à tête reposée serait potentiellement malmené par un état de non-disponibilité. Ils estiment que l'application contient par endroit « trop de textes » : « On ne fait plus que lire, lire, lire ! »,

s'exclame une participante qui craint de « s'ennuyer ». Les participants ne sont pas simplement victimes d'une société accélérée ; ils pointent encore une fois les limites que le catalogue, dans sa matérialité, impose à leur bonne volonté : les pop-ups « n'aident pas à se concentrer sur le texte » et ne lui rendent pas hommage : « Tout empiète ! » s'écrie une lectrice. Dans le second *focus group*, constitué de personnes plus expertes dans le domaine du numérique, les lecteurs n'hésitent pas à proposer des solutions graphiques : il faudrait ajouter des « bords perdus à la biographie » ou ne pas « réduire le texte dans une bulle de petite BD avec une petite police » :

« Pourquoi ne pas faire une pleine page avec du texte qu'on lise agréablement ? On fermerait avec une petite croix et on reviendrait au tableau. »

Il nous semble que ces réactions reflètent l'ébauche d'une culture critique du design numérique, perceptible au sein des deux communautés interrogées.



C9-6

Figure 6 : Capture-écran présentant une unité pro-intensive (crédit : Rmn-GP). Le texte est encadré dans un bloc rectangulaire qui masque, en s'y superposant, les autres éléments visuels et textuels de la page.

CONCLUSION

Nous nous sommes attachées à décrire dans ce chapitre l'émergence d'interprétations plus ou moins collectivement partagées du catalogue d'exposition numérique *Edward Hopper. D'une fenêtre à l'autre*. Nous nous sommes appuyées sur une méthodologie socio-sémiotique, qui a comme premier objectif de sonder les habitudes et normes sociales chez les concepteurs et les lecteurs de livres numériques de manière générale, puis d'étudier l'émergence d'interprétations face à un livre d'art numérique précis. Nous voulons ainsi montrer comment les « interprétants » individuels et collectifs interviennent dans la sémiologie tout en étant relancés, confirmés et parfois mis au défi par les limites matérielles du livre numérique. À partir de ces champs de convergences et de divergences, complétés par notre lecture exhaustive du catalogue, nous avons identifié plusieurs « unités éditoriales » et « figures hypertextuelles », jalons pour l'élaboration d'un vocabulaire critique du livre numérique.

Des jeux de négociation multiples sont à l'œuvre dans le domaine du livre numérique enrichi : ceux-ci peuvent opposer ou rassembler auteurs-concepteurs, récepteurs et fabricants de dispositifs autour de consensus et de dissensus. Si certaines limites du livre numérique se calent sur les normes sociales et habitudes les plus partagées, par ailleurs relancées et exploitées à outrance par les fabricants de dispositifs comme Apple, les productions des industries culturelles modélisent pourtant aussi des espaces contre-idéologiques, des zones de dissonances et d'improvisation, parfois non conscientisés par les concepteurs ou non identifiées par les récepteurs. Ainsi, l'exemple de l'application *Hopper* montre comment, dans sa recherche expérimentale de formes, le concepteur tente par endroits de se démarquer des relations de domination industrielle inscrites dans les dispositifs socio-techniques. Les récepteurs que nous avons interrogés témoignent parfois, dans leurs réactions, de ces contradictions. La variété des lectures préférentielles mises à jour, et la variation dans la fréquence de leur mise en œuvre, reflètent l'ambivalence d'un produit culturel qui ne sait pas encore très bien quelle place, ou quelles compétences, accorder à son lecteur. *De facto*, elles hésitent entre le confort des représentations dominantes et la prise de risque à sortir des sentiers battus.

Dans ce contexte, nous voudrions à l'avenir engager des études comparatives sur d'autres livres numériques enrichis, afin d'interroger la récurrence de certaines unités éditoriales, et le recours moins systématique à d'autres. Contentons-nous pour le moment de citer un exemple. Certains éditeurs proposent des unités éditoriales que l'on pourrait appeler « pro-interventives » : celles-ci sont motivées par l'idée que le lecteur n'aurait plus la patience de lire ou de cliquer, mais souhaiterait avant tout partager, commenter, écrire. Si ces unités donnent au lecteur la possibilité de participer activement à la rédaction, elles modélisent cependant aussi un lecteur-

commentateur, générateur de flux, produisant bénévolement des contenus et les partageant gratuitement. Elles viennent donc en parallèle soutenir le principe du *digital labour*, alimentant la domination économique de certains acteurs. Dans le chapitre suivant consacré aux applications muséales contributives (p. XX), Sébastien Appiotti ouvre des pistes pour ce nouveau chantier de recherche, qui repousse décidément très loin les limites traditionnellement associées au livre d'art.

Références bibliographiques

- AARSETH Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997.
- ADORNO Theodor W., HORKHEIMER Max, *Kulturindustrie*, trad. E. Kaufholz, Paris : Aléa, 2015.
- AMATO Étienne, « L'immersion par le jeu vidéo : origine et pertinence d'une métaphore significative », in GUELTON Bernard (dir.), *Les figures de l'immersion*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2014.
- BACCINO Thierry, « Lire sur Internet, est-ce toujours lire ? », *BBF*, n° 5, 2011, p. 63-66.
- BARTHES Roland, « Rhétorique de l'image », *Communications*, n° 4, 1964, p. 40-51.
- BAUDRY Jean-Louis, « Le dispositif », *Communications*, n° 23, « Psychanalyse et cinéma », 1975, p. 56-72.
- BOLTER Jay David, *Writing Space: The Computer in the History of Literacy*, Hillsdale : Lawrence Erlbaum, 1991.
- BOUCHARDON Serge, « Des figures de manipulation dans la création numérique », *Protée*, vol. 39, n° 1, 2001, p. 37-46.
- BOUTAUD Jean-Jacques, VERON Eliseo, *Sémiotique ouverte*, Paris : Hermès, 2007.
- CARDON Dominique, *À quoi rêvent les algorithmes. Nos vies à l'heure des big datas*, Paris : Seuil, 2015.
- CARR Nicholas, « Is Google making us stupid? », *The Atlantic*, July/August, 2008. URL : <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/6868/>
- CITTON Yves (dir.), *L'économie de l'attention. Nouvel horizon du capitalisme*, Paris : La Découverte, 2014.
- ECO Umberto, *Les limites de l'interprétation*, Paris : Grasset, 1992.
- ECO Umberto, *Trattato di semiotica generale*, Milan, Bompiani, 1975, trad. Andrea Catellani dans « Un apport sémiotique aux approches critiques de la communication. Notes sémiotico-rhétoriques sur le discours environnementaliste et sur la critique on-line du green-washing », in HELLER Thomas, HUËT Romain, VIDAILLET Bénédicte (dir.), *Communication et organisation : perspectives critiques*, Lille : Presses du Septentrion, 2013, p. 205-214.
- HALL Stuart, « Codage/décodage », *Réseaux*, vol. 12, n° 68, 1994, p. 27-39.
- ISER Wolfgang, *L'Acte de lecture — Théorie de l'effet esthétique*, Paris : Mardaga, 1976, 1995.
- JEANNERET Yves, « La prétention sémiotique dans la communication », *Semen*, n° 23, 2007. URL : <http://semen.revues.org/8496>

- KITZINGER Jenny, MARKOVA Ivana, KALAMPALIKIS Nikos, « Qu'est-ce que les *focus groups*? », *Bulletin de psychologie*, tome 57, n° 471, vol. 3, mai-juin 2004.
- KLINKENBERG Jean-Marie, *Précis de sémiotique générale*, Bruxelles : De Boeck Université, 1996.
- LANDOW George P., *Hypertext 2.0, The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 1992.
- LINELL Per, « A dialogical conception of focus groups and social representations », in LARSSON Sätterlud (dir.), *Socio-cultural Theory and Methods : an Anthology*, Uddevalla : Université de Trollhättan.
- MARTY Robert, Qu'est-ce qu'un interprétant ? URL : <http://perso.numericable.fr/robert.marty/semiotique/s039.htm>
- MITROPOLOU Eleni, « Écran interactifs, promesses d'interaction », in MITROPOLOU Eleni, PIGNIER Nicole (dir.), « De l'interactivité aux interaction(s) médiatrice(s) », *Interfaces numériques*, vol. 1, n° 1, 2012.
- PIGNIER Nicole, « Le plaisir de l'interaction entre l'utilisateur et les objets TIC numériques », *Interfaces numériques*, dossier : « De l'interactivité aux interaction(s) médiatrice(s) », vol. 1, n° 1, Paris, Lavoisier, 2012, p. 123-153.
- REBILLARD Franck, « Modèles socioéconomiques du journalisme en ligne et possibilités d'une information diversifiée », in LAFON Benoît (dir.), supplément « Journalisme et questions sociétales au prisme des industries culturelles », *Les enjeux de l'information et de la communication*, vol. 3, n° 12, 2011, p. 81-95.
- SAEMMER Alexandra, *Rhétorique du texte numérique*, Paris : Presses de l'Enssib, 2015.
- SAEMMER Alexandra, « Sémiotique critique du discours hypertextualisé. Éléments de méthodologie, à partir de l'analyse d'un livre numérique enrichi », *Semen*, n° 42, 2016, p. 135-156.
- THIBAUD Pierre, « La notion piercéenne d'interprétant », *Dialectica*, 37, 1983, p. 3-33.
- TREHONDART Nolwenn, *Le livre numérique enrichi : conception, modélisations de pratiques, réception*, thèse de doctorat soutenue à l'Université Paris 8, 2016.
- RYAN Marie-Laure, « Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality : History and Theory of the Arts », *Literature and Technologies*, n° 9, 2007, p. 15-34.
- ZINNA Alessandro, « L'invention de l'hypertexte », *documents de travail*, Università di Urbino, n° 318, 2002.

