



HAL
open science

**Jean-Paul Fourmentraux, dir., Digital Stories. Arts,
design et cultures transmédia**

Muriel Béasse

► **To cite this version:**

Muriel Béasse. Jean-Paul Fourmentraux, dir., Digital Stories. Arts, design et cultures transmédia. 2017, pp.380-382. 10.4000/questionsdecommunication.11618 . hal-03450346

HAL Id: hal-03450346

<https://hal.science/hal-03450346>

Submitted on 25 Nov 2021

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

Jean-Paul Fourmentraux, dir., *Digital Stories. Arts, design et cultures transmédia*

Paris, Hermann, coll. Cultures numériques, 2016, 214 pages

Muriel Béasse



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11618>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.11618](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11618)

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2017

Pagination : 380-382

ISBN : 9782814305076

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Muriel Béasse, « Jean-Paul Fourmentraux, dir., *Digital Stories. Arts, design et cultures transmédia* », *Questions de communication* [En ligne], 32 | 2017, mis en ligne le 31 décembre 2017, consulté le 04 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11618> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11618>

« triomphe du numérique [serait] à la fois condition et véhicule de la généralisation spectaculaire » (p. 107) dont Daech profiterait.

La rhétorique récurrente de « la mort du cinéma », dont il serait un jour amusant de lister les cassandres, est exposée une fois de plus avec le numérique comme bourreau, allié aux criminels de Daech (p. 72). Dans cet exercice de définition ontologique qui revendique une dignité par nature, on perd à la fois les acteurs sociaux et les contextes pour octroyer au cinéma une volonté et des intentions propres. Dans cette posture normative qui ne s'appuie qu'épisodiquement sur des données descriptives, Jean-Louis Comolli perd ce qui est, pour laisser place aux fantasmes de l'entreprise morale, dire ce qui *doit* être.

Enfin, la notion d'instantanéité, centrale dans l'argumentation, mériterait d'être nuancée. L'auteur laisse penser que les vidéos sont « tournées, montées et directement mises en ligne » (p. 35), alors même que la date de réalisation des vidéos est un enjeu de reconstitution pour les agences de renseignements autant que pour les chercheurs et journalistes. S'il y a bien une date de mise en ligne et, parfois, la mention d'un événement permettant de situer approximativement la date de réalisation, l'incertitude demeure sur celle-ci. Par ailleurs, Jean-Louis Comolli fait de l'accessibilité un point central de son argument. Il laisse penser que les vidéos seraient accessibles par tous, du moment que l'on dispose d'une connexion internet. Si, pendant les premières années du Califat autoproclamé, certaines vidéos d'exécution étaient en effet disponibles en ligne, dans le cas de la France – et d'autres pays –, une politique intensive de lutte contre « la propagande islamique » s'est rapidement mise en place, restreignant de façon drastique l'accès à celles-ci.

Juliette Duclos-Valois

Iris, École des hautes études en sciences sociales
juliette.duclos@ehess.fr

Quentin Mazel

Iracv, université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
quentin.mazel@gmail.com

Jean-Paul FOURMENTRAUX, dir., *Digital Stories. Arts, design et cultures transmédia*

Paris, Hermann, coll. Cultures numériques, 2016, 214 pages

De nouvelles façons de raconter, de partager des images et des histoires se sont largement répandues sur le web depuis quelques années. Qu'ils prennent la

forme de web-documentaires, jeux sérieux, œuvres d'art numériques ou de fictions augmentées, ces dispositifs de narration transmédia sont sources d'une grande créativité et offrent des formes éclatées où l'expérience partagée prévaut sur la linéarité d'un récit traditionnel. Comme vise à le montrer *Digital Stories. Arts, design et cultures transmédia*, ces nouvelles tendances de récits audiovisuels numériques soulèvent de nombreux enjeux, notamment en ce qui concerne les modes de relations que le public développe avec ces créations. Quelles pratiques tendent à se développer ? « Quels types d'interactivités numériques et d'interactions sociales sont en jeu ? » (p. 5). Ce sont les interrogations que portent les auteurs de cet ouvrage collectif en faisant valoir une nouvelle tendance : ces récits numériques, d'abord conçus pour une lecture individuelle sur le web, évoluent de plus en plus vers une expérience collective.

Sous la direction de Jean-Paul Fourmentraux, sociologue et critique d'art, professeur à l'université Aix-Marseille, le livre rassemble douze contributions qui explorent et analysent des expériences variées autour de dispositifs de narration. Les textes émanent de spécialistes en sciences de l'information et de la communication, mais aussi de philosophes, sociologues, spécialistes en design ou encore concepteurs de dispositifs artistiques. L'approche pluridisciplinaire et la grande variété des objets narratifs appréhendés dans des pratiques et des situations très diverses pourra donner un sentiment de dispersion par rapport aux questions initiales. La démarche qui rassemble cette somme d'études s'avère ambitieuse. Comme le souligne Jean-Paul Fourmentraux dans l'introduction (pp. 5-18), l'ensemble de ces contributions cherche à dire comment les différentes disciplines, telles que les sciences de la communication, la sociologie de l'art et des médias, ou encore l'anthropologie des techniques, se positionnent par rapport à ces objets contemporains. Dans le même temps, « il s'agit de comprendre ce que ces nouveaux objets font aux disciplines, la manière dont ces dernières ont pu être ou non bousculées et comment elles ont été amenées parfois à modifier leurs approches ou à revoir certaines de leurs théories » (p. 6).

Ce travail se déploie en trois temps. L'ouvrage présente d'abord des exemples de nouveaux récits numériques pour se pencher ensuite sur les principales caractéristiques et enjeux de ce type de dispositifs. Il se clôture sur les évolutions récentes en art contemporain numérique pour mettre l'accent sur toute l'inventivité qui découle de ces nouvelles façons de raconter et les perspectives de recherche qu'il reste à explorer.

Sous le titre « Nouveaux univers narratifs et immersifs » (pp. 19-75) la première partie de l'ouvrage rend compte de trois études de cas emblématiques de ces nouveaux environnements narratifs. Chacune permet de se pencher sur des situations de récits numériques appréhendés selon des angles de vue différents : récepteurs, créateurs, récit. Mélanie Bourdaa (pp. 21-36) analyse les narrations augmentées de séries télévisées américaines et s'intéresse aux destinataires passionnés de ces univers fictionnels. Elle met en lumière de nouvelles pratiques où les fans ont la possibilité de dépasser leur posture de consommateurs-spectateurs pour accéder au statut de producteurs de contenus. L'étude suivante (pp. 37-58) se focalise sur la conception d'un web-documentaire, « objet dont ni la dénomination ni la définition ne font aujourd'hui consensus » (p. 37). Laure Bolka et Marie Després-Lonnet suivent, étape par étape, les négociations qui se jouent entre les créateurs pluriels du projet « Horizons dévoilés », un documentaire photographique transmédia qui est aussi un outil de formation et de remédiation sociale pour des femmes en insertion professionnelle. Au-delà des défis technologiques, les deux chercheuses mettent en évidence des innovations dans la co-écriture et l'aspect collaboratif du projet. La troisième contribution intitulée « Le livre augmenté et la mise en scène de la fragmentation hypertextuelle » (pp. 59-75) porte sur le cadre du récit lui-même. Florence Rio sonde le degré d'ouverture du livre, système clos, vers un réseau élargi par le biais d'une « augmentation hypertextuelle numérique documentaire » (p. 63). Elle constate la création de nouveaux cadres participatifs à travers des dispositifs de lecture où le contenu documentaire s'associe à une approche ludique. Ainsi, dans l'éclectisme des formes étudiées, est-ce bien l'aspect relationnel qui prévaut pour constituer le fil rouge de ces recherches sur les tendances du récit audiovisuel numérique.

La deuxième partie de l'ouvrage (pp. 77-132) explore un peu plus les conditions de participation du public à de tels récits. Ces dispositifs narratifs sont l'occasion, par exemple, de sonder les imaginaires de notre identité et de notre condition humaine comme le montre Fanny Georges dans le « double virtuel et la mort » (pp. 79-91). L'auteure met en lumière différentes formes d'approvisionnement des représentations de la mort dans les jeux vidéo à travers la figure du double et des avatars. L'expérience pratique et la manipulation de dispositifs de récits numériques devient, ainsi, source de nouvelles compétences. Pour Michaël Bourgatte (pp. 93-108), elle tend au développement d'une littérature audiovisuelle. Elle permet aussi le renouvellement des manières de s'informer et de communiquer; notamment dans l'engagement du public dans des dispositifs comme

le web-documentaire (Évelyne Broudoux, pp. 109-120). L'expérience rapportée par Nicolas Nova, « *Generated Detective*, un cas d'œuvre transformative algorithmique » (pp. 121-132), témoigne encore de la créativité en jeu dans les logiques de remixabilité des images et révèle aussi une « nouvelle répartition des rôles entre humains et non-humains » (p. 130) : loin de se substituer aux créateurs, les programmes informatiques sont les maillons d'œuvres complexes auxquelles nous pouvons et nous nous devons de donner du sens.

La troisième et dernière partie de l'ouvrage s'inscrit dans une vision de l'art empruntée à Marshall McLuhan (*Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, trad. de l'anglais par J. Paré, Paris, Éd. Le Seuil, 1968 [1964]), considérant les pratiques artistiques comme pionnières sur le terrain des usages technologiques et des avancées sociales. Les textes rassemblés font part de performances artistiques originales utilisant des dispositifs narratifs numériques. L'attention portée aux négociations et relations de ces récits avec le public se double de points de vue philosophiques sur les notions de vision et de projection. Pour ouvrir cette partie, Stéphane Vial (pp. 135-149) nous engage dans une réflexion sur l'ontophanie numérique, c'est-à-dire sur notre façon de percevoir au temps du numérique. Il invite à envisager un nouvel angle de vue au-delà de l'imaginaire de ce qu'il nomme le « grand partage » entre mondes virtuel et réel, qui ne sont pas si facilement dissociables. La recherche qui suit (pp. 151-169) sonde, quant à elle, la notion de projection alliée à une réflexion sur l'archive et la mémoire. L'artiste et enseignant-chercheur Jean-Marie Dallet rapporte une expérience de cinéma interactif créée à partir de séquences indexées où images, sons et mots sont mis en relations de façon programmée sous l'impulsion de « spect'acteurs » libres d'interpréter leurs propres récits. Ce dispositif entre en résonance avec le projet art-science que décrit Marie-Laure Cazin dans la contribution intitulée « Le cinéma émotif : récits interactifs et neurosciences » (pp. 171-184). Elle décrit un prototype de cinéma interactif qu'elle a conçu et dans lequel « le film évolue en temps réel en fonction des émotions des spectateurs, analysées par des casques qui captent leur activité cérébrale » (p. 171). Au croisement des arts numériques et des sciences cognitives, ce cinéma renouvelé permet d'envisager les possibilités offertes par l'exploitation de deux aspects essentiels du numérique : l'interactivité et le temps réel. Ces deux principes sont également au centre de la performance artistique et médiatique « Nuage Vert » conduite par le collectif HeHe et décrite, ici, par Jean-Paul Fourmentraux (pp. 185-194). L'expérience

se situe cette fois « à la jonction entre les nouvelles technologies et l'écologie » (p. 185). Des émissions de vapeurs d'usines sont filmées par caméra thermique et sont interprétées par un logiciel qui guide la projection d'un laser vert capable d'épouser et de reproduire les formes et les mouvements de ce nuage. Le rayon matérialise *in situ* la pollution générée par nos usines dans l'espace public afin de « questionner l'impact des activités humaines sur l'écosystème » (p. 186). En confrontant les citoyens dans leur milieu urbain, cette projection critique prend une dimension politique et s'inscrit dans notre récit commun, quotidien.

L'ouvrage se termine par l'analyse d'une installation muette conçue et décrite par les artistes chercheurs Séphane Degoutin et Gwenola Wagon (pp. 195-206). *Dance party in Iraq* est constitué de séquences vidéo glanées sur le web et montrant des soldats parodiant des clips de danse pop sur des terrains de guerre. Les séquences de cette surprenante collection questionnent naturellement la relation de ces soldats avec les images et la guerre, notamment lors des derniers conflits en Irak et en Afghanistan. Elles constituent surtout la matière première de « chasseurs-cueilleurs de l'information » qui désirent composer avec l'existant (p. 205).

C'est un éloge à une forme d'artisanat renouvelé, dans un monde d'informations de plus en plus automatisées, qui clôt cet ouvrage. Si la logique de programmation industrielle des données est une portion essentielle de ces *Digital Stories*, les auteurs de ce livre mettent l'accent sur la dimension humaine qui fait encore la part belle à l'aventure du récit numérique. Si cette démarche et l'éclectisme des expériences et des objets étudiés font le grand intérêt du livre, un regret demeure toutefois : la notion de récit, justement, aurait pu être plus amplement explicitée et questionnée pour ne pas risquer de n'être qu'un prétexte dans la description de dispositifs informatiques ambitieux.

Muriel Béasse

Lisec, université de Strasbourg, F-67000
mbeasse@unistra.fr

Katherine N. HAYLES, *Lire et penser en milieux numériques.*

Attention, récits, technogénèse

Trad. de l'américain par C. Degoutin, Grenoble, Éditions littéraires et linguistiques de l'université de Grenoble, coll. Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques, 2016, 432 pages

Cet ouvrage se situe d'emblée à la croisée des chemins entre les humanités numériques et la création littéraire. Le fait que l'auteure possède une solide connaissance

des sciences dures est également perceptible. Katherine N. Hayles a en effet mené une carrière de chercheuse dans le domaine de la chimie avant de se tourner vers les études littéraires et les humanités numériques (désormais HN). Il s'agit de son premier livre traduit en français, publié en 2012 sous le titre *How We Think. Digital Media an Contemporary Technogenesis* (Chicago, Chicago University Press). Il est accompagné d'un site internet, toujours accessible et régulièrement alimenté (<http://howwethink.nkhayles.com>).

Il semble essentiel de signaler la diversité du public qui peut être intéressé par cet ouvrage. Les spécialistes des études littéraires et des humanités numériques, bien sûr, mais aussi, pour ne donner que deux exemples, les didacticiens (milieux et médias tels que les définit Yves Chevillard sont à comparer à cette approche anglo-saxonne) et les chercheurs en sciences de l'information et de la communication (SIC). Ces derniers se sentent tous interpellés par les HN. Mais pour ceux qui s'intéressent plus précisément aux questions documentaires, il y a un intérêt supplémentaire à s'emparer de ce travail (articulation des trois types de lecture : rapprochée, distante et machinique...). Pour l'ensemble de ces publics, le premier intérêt de ce livre est de proposer un accès aux recherches récentes (les quinze dernières années) dans le domaine des HN.

Une autre caractéristique est la multiplicité des fils rouges qui tissent l'ouvrage. Ceux-ci se croisent et donnent de l'épaisseur au propos. Le premier fil rouge déclaré est celui de l'attention. Le second est celui de l'utilité sociale de la recherche en sciences humaines et sociales. L'intérêt des études comparées de médias (les ECM) est souligné tout au long de l'ouvrage. Selon Katherine N. Hayles, ces dernières seraient tout à fait adaptées pour réconcilier les chercheurs en HN et ceux des études littéraires, qui pour certains, sont réfractaires aux technologies. Ce nouveau domaine qu'elle appelle de ces vœux à l'heure des HN 3.0, constitue un fil rouge supplémentaire mais il en est bien d'autres : la nécessité de la narration, la définition épistémologique de la technogénèse qu'elle explore. Celle-ci est définie comme « la façon dont les humains et les dispositifs techniques co-évoluent au fil de leurs interactions. Les machines qui ont été forgées pour faciliter, accélérer, libérer ou exploiter nos communications et nos collaborations. Ces machines nous in-forment à leur tour individuellement et collectivement, en favorisant certains modes particuliers de communication et de collaborations plutôt que d'autres, tandis que nous contribuons en retour à leur évolution, par les manières dont nous les utilisons (ou refusons de les utiliser) et dont nous les détournons pour nous les réapproprier » (p. 10).