



HAL
open science

Un art de l'information et de la communication ?

Antoine Moreau

► **To cite this version:**

Antoine Moreau. Un art de l'information et de la communication ?. Communication & professionnalisation, 2017, 3, pp.202-226. 10.14428/rcompro.vi3.523 . hal-04027773

HAL Id: hal-04027773

<https://hal.science/hal-04027773v1>

Submitted on 14 Mar 2023

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.

Un art de l'information et de la communication ?

Antoine Moreau, artiste, maître de conférences,
Université de Franche-Comté, Elliadd
Antoine.moreau@univ-fcomte.fr

Résumé

Pour saisir l'opération du numérique dans les métiers de la communication nous allons observer ce que l'art lui-même opère pour son propre objet. L'art comme technique, l'art comme jeu et mise en jeu des savoirs-faire. L'art lui-même traversé par le numérique, l'ayant anticipé et le projetant dans des pratiques communicantes.

Il s'agira, via cet *ars/techné*, de remettre en forme les « métiers de la communication ». Nous constaterons la qualité problématique des productions issues des pratiques amateurs et nous en tiendrons compte pour dégager un possible « art de l'information et de la communication ».

Nous envisagerons enfin le transmédia pour résoudre les enjeux d'une société devenue une société de jeux où l'Histoire se construit avec des histoires. En apprendre les règles, en découvrir les qualités, pourra permettre de mieux comprendre le matériau numérique pour les métiers de la communication.

Mots-clefs : art, technique, transmedia, métier, jouabilité, amateur

Abstract

In order to think about how the digital is changing communication profession we will draw a parallel with what art itself operates on its own object. Art as technical, art as game and know-how mobilizations. Art itself influenced by the digital, having anticipated and projecting it into communication practices. This thinking about *ars / techne* will help us to reshape the communication professions. We will focus on the issues of amateur productions quality and we will consider this to draw a possible "art of information and communication". Finally, we will consider how transmedia can be a possible way to solve the challenges of a society became a game society where History is built with stories. Finding out its rules, discovering its qualities, will help a better understanding of how the digital material can affect communication professions.

Keywords : art, technology, transmedia, profession, playability, amateur

Le titre de notre communication peut étonner pour une publication scientifique et nous devons, ici en liminaire, avertir le lecteur concernant notre référent en matière de recherche scientifique. La méthode choisie, plutôt même qu'une « méthodologie », est cette « contre-méthode » dont Paul Feyerabend a pu démontrer l'efficacité dans son livre *Contre la méthode* (Feyerabend, 1988). Sous-titré « Esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance », le livre aurait pu, aux dires de l'auteur s'intituler « Esquisse d'une théorie dadaïste de la connaissance ». Pour le philosophe des sciences, le mouvement Dada (Dada et le dadaïsme <http://dadart.com>) est la référence contemporaine pour la recherche scientifique. Dada a été ce formidable laboratoire de découvertes et d'inventions formelles dont la liberté aura stimulé l'esprit de création et qui sera reconnu et validé par les institutions culturelles. À juste raison, sans être passé par le dictat d'une méthode qui n'en réfère qu'à la seule Raison (Feyerabend, 1998). Pour penser un art de la communication, nous partirons donc de ce principe parfois étonnant pour les habitudes scientifiques puisque les faits n'y sont pas nécessairement premiers. La théorie, l'imagination, le sont tout également, les faits étant une fabrication, une histoire, une circonstance qui vient conforter la théorie, tout aussi factuelle et réelle en fait.

1. L'art de faire : le métier

C'est par le biais de la création artistique que nous allons aborder la question des métiers de la communication à l'ère du numérique et d'Internet. « Art » au sens de « technique », nous souvenant qu'*ars* a été la traduction latine de *techné* (Gobry, 2000, p. 128) en grec et qu'il est donc question de manière de faire. En conséquence, il s'agira de dégager les qualités contemporaines d'un « art de faire information et communication » à l'ère du numérique et de l'internet. Nous nous proposons de procéder à une réévaluation des notions afférentes aux métiers de la communication de la même façon que l'art contemporain, depuis Marcel Duchamp, a pu reconsidérer le fait d'art. Notre questionnement tentera de répondre aux questions qui se posent quant à la qualité et la réalité de ce qui peut faire « art de la communication ».

Le vecteur « art » nous autorise à prendre quelques distances avec la scientificité attendue d'une méthode tout en étant autrement rigoureux. Il n'y a rien de plus faux que le dit « flou artistique ». Nous prenons au sérieux les fictions et les inventions poétiques dont nous reconnaissons la réalité et leur nécessité y compris pour la recherche scientifique (Aït-Touati, 2011). C'est volontairement que nous laissons de côté les approches issues des Sciences de l'information et de la communication (Miège, 2011) pour tenter, avec la création artistique, de dégager une épistémologie préservée de tout scientisme. Notre démonstration ne sera pas univoque, elle sera éprouvée par des allers et retours contradictoires de façon à pouvoir cerner ce mouvement dialectique (affirmation positive, négation négatrice puis, négation de la né-

gation, afin de retrouver une affirmation possible) qui correspond au processus de toute recherche conséquente.

Il s'agira de s'interroger, en tout premier lieu, sur la justesse des déterminismes qui conditionnent la perception et l'analyse de ce qui fait la qualité professionnelle des métiers liés à l'information et à la communication et qui peut les remettre en cause. En un premier temps nous traiterons du métier, puis il sera question de comprendre ce qui fait la forme de l'art pour ensuite aborder le transmédia comme dispositif adapté aux enjeux contemporains d'un monde en récréation perpétuelle.

1.1. Le métier d'art

Commençons par le métier d'art et ce qui va faire la qualité d'une forme. Premièrement distinguons « le métier d'art » d'avec « les métiers d'art ». Notre référent est délibérément le singulier de l'art et non le pluriel de l'artisanat. En sa recherche fondamentale, l'art permet de découvrir ce qui est à l'œuvre dans une société, de façon critique quand l'artisanat s'applique à assouvir les seuls besoins à travers les « arts et métiers ». Loin d'ignorer la beauté d'un moteur, le génie de l'ingénieur, le « mode d'existence des objets techniques » (Simondon, 2012) nous devons distinguer ce fondamental de la recherche artistique pour inventer, c'est-à-dire découvrir, ce qui est à l'œuvre aujourd'hui avec le matériau numérique et ne pas interférer avec une fonction autre que « l'art de l'art de faire ».

Deuxièmement, après avoir séparé l'art de l'artisanat, nous ne distinguerons pas l'art de la technique, *ars/techné*. C'est dans le faire technique qu'une forme d'art va trouver sa justesse. La technique est une contrainte pour l'art, c'est avec elle qu'il se forme. À la différence de l'artisanat qui utilise une technique pour une finalité précise, l'art met en pratique un ensemble technique qui vise un mode d'existence car : « L'art en vérité est un mode de la vie et pour cette raison, éventuellement, un mode de vie. » (Henry, 2005, p. 209) Autrement dit par Robert Filliou, artiste du mouvement Fluxus : « L'art, c'est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art » (Filliou, Martel et Donguy, 2003). C'est une manière de faire qui est une technique de soi (Hadot, 1993, 2002), pour soi et pour autrui via l'opération de la représentation. Ce faire de l'art est ce qui donne sens à la technique.

Mais le sens de l'objet d'art est équivoque en sa « communication ». C'est un objet sans véritable objet qui excède sa propre finalité. Sa fin est sans fin. Tout en étant un processus de fabrication d'objets, l'art qui nous occupe et que nous allons lier aux métiers de l'information et de la communication est une disposition d'esprit, une vision conceptuelle, qui produit des objets ou des actes difficilement réductibles aux qualités attendues. Nous parlerons alors de mécanologie (Simondon, 2009) mais « mécanologie spirituelle » propre à la qualité artistique et qui se fabrique un « métier sans métier ».

Affirmons le d'emblée : en matière d'art, en matière de technique, il n'y a pas de métier qui tienne. L'histoire de l'art est l'histoire de la mise à l'épreuve du métier pour dégager des qualités d'art émancipatrices du métier comme savoir-faire. Le métier est une entrave à la pratique artistique qui se propose de découvrir des formes de connaissance, jamais figées dans leurs formes. Au risque de la méforme ou de la déforme. Ainsi Léonard de Vinci qui aura expérimenté avec « La cène » une technique fragilisant gravement son œuvre¹²⁵. Plus près de nous, Jackson Pollock qui, cherchant sa voie dans l'héritage de la peinture surréaliste et moderne européenne, a su inventer la toute première peinture véritablement américaine en laissant tomber sa peinture sur la toile, dans un geste proche de l'abandon du métier de peintre. Il allait découvrir une peinture aux qualités insoupçonnées avec des conséquences importantes pour l'histoire de l'art.

Redisons-le : le métier est un problème pour l'art. Ce qui fait la fabrique de l'art, *ars/techné*, ce n'est pas tant le savoir-faire que l'interrogation sur le savoir-faire. Ce qui est poursuivi c'est un « art de l'art », non pas « l'art pour l'art » mais l'art par les moyens de l'art. Non pas, pour ce qui concerne notre problématique, « la communication pour la communication » mais la communication par les qualités d'une communication qui n'est pas dupe de son propre message (Mc Luhan, 1964, 1968, p. 25-40).

Au contraire du métier considéré comme savoir-faire, ce sont bien les outils, les artefacts fonctionnels, qui peuvent être qualifiés de métiers. Ainsi, le métier à tisser, métier emblématique de ce que nous décrivons ici et qui allait bouleverser les savoirs-faire des artisans tisserands dans l'Angleterre du début du XIX^e siècle.

Ce métier-machine, se complexifiant aujourd'hui jusqu'à l'automatisation ou encore l'intelligence artificielle, n'a de cesse, dans son évolution technico-artistique, d'éliminer le savoir-faire de l'artisan. Le métier, tel que nous l'entendons, est donc une machine. Elle ordonne (met en ordre) une tâche à accomplir suivant l'attendu d'un programme.

1.2. L'internet, un métier à tisser

« On considère le métier Jacquard comme l'ancêtre des premiers ordinateurs programmables. Ce métier à tisser semi-automatique est en effet commandé par une série de cartes perforées permettant de « programmer » la sélection des fils en fonction du motif à tisser. »¹²⁶. Pour montrer l'avènement des machines calculantes, nous al-

125

https://fr.wikipedia.org/wiki/La_C%C3%A8ne_%28L%C3%A9onard_de_Vinci%29#Technique

126 <http://innovation.inpi.fr/le-metier-jacquard-1800>

lons évoquer un fait historique et un conte. Commençons par le fait historique : l'invention du métier à tisser qui a mis en péril les artisans tisserands dans l'Angleterre du début du XIX^e siècle et qui vont se faire connaître sous le nom de « Luddites ». Une chanson (Home Office 42.119 cité par Thompson, 1988, p. 74¹²⁷) exprime leur révolte :

Que le grand Ludd ait du mépris pour les Lois
 Ne saurait être critiqué que par quiconque ne réfléchit pas un instant
 Que la vile Imposture à elle seule fut la cause
 Qui produisit ces effets malheureux.
 Que la haute cesse d'opprimer les humbles
 Et Ludd rengainera son épée conquérante,
 Que ses griefs sur-le-champ se voient apaisés
 Et la paix sera aussitôt restaurée.
 Que les sages et les grands prêtent leur aide et conseil
 Et ne retirent jamais leur assistance
 Jusqu'à ce que l'ouvrage bien fini et au juste prix d'autrefois
 Soit garanti par la Coutume et par la Loi.
 Alors les Gens du Métier, cette dure bataille une fois gagnée,
 Porteront leur art dans toute sa splendeur,
 L'ouvrage bâclé et au rabais
 Ne privera plus de pain de l'honnête travailleur.

Ces « honnêtes travailleurs » auront brisé les machines à tisser pour tenter de conserver leur métier, leur savoir-faire. Aujourd'hui, un néo-luddisme s'oppose tout aussi violemment à la progression technique des machines, celle des ordinateurs (Kacynski, 1998). Entre les deux métiers, celui qui est machine et celui qui est savoir-faire humain, il y a bien un conflit récurrent d'ordre anthropologique.

Intéressons-nous maintenant au conte « Les habits neufs de l'Empereur » (Andersen, 2006). La morale qui en découle habituellement dénonce l'imposture de deux artisans qui auront abusé de la crédulité d'un roi et de ses sujets. Voici le résumé qu'en fait le docteur J.D. Borne¹²⁸, médecin spécialiste en Neurochirurgie et Chef du service de Neurochirurgie de l'Hôpital de la Citadelle à Liège, expert en ce qui est devenu depuis un symptôme clinique :

Il y a bien longtemps, vivait un empereur qui aimait tant les beaux vêtements qu'il dépensait toute sa fortune pour être bien habillé. Un jour, deux escrocs se prétendant maîtres tisserands déclarèrent qu'ils étaient capables de tisser la plus belle étoffe du monde. En outre, cette étoffe possédait une qualité unique : elle

127 Repéré à
http://www.piecesetmaindoeuvre.com/IMG/pdf/Une_armee_de_ju.ers_vol1-A4.pdf.
 128 <http://users.skynet.be/neurochirurgie.citadelle/habneuf.html>

était invisible aux yeux des sots et des incapables. L'empereur décida donc de se faire tailler un nouveau costume. Les deux filous installèrent leurs métiers à tisser et firent semblant de travailler. Quelques jours plus tard, l'empereur voulut savoir si l'ouvrage avançait. Le Premier ministre, le grand chambellan puis les courtisans rendirent visite aux deux tisserands. Tous s'exclamèrent que cette étoffe était une véritable merveille. En effet, ils ne pouvaient être ni sots ni incapables ! L'empereur décida donc de porter ses nouveaux habits lors de la grande procession qui devait avoir lieu la semaine suivante. Tout le monde criait : « Comme les habits de l'empereur sont beaux ! ». Seul un enfant s'exclama : « Regardez, l'empereur est nu ! »

Cette histoire dénonce l'imposture de deux artisans qui font croire à un art extraordinaire alors qu'ils n'ont aucun savoir-faire. Ils mettent à nu le roi en l'habillant d'illusions, le dépouillant de son argent et le couvrant de ridicule. Il y a manifestement tromperie sur la marchandise et sur les qualités des deux filous. Le conte ne laisse aucun doute à ce sujet : « Un jour arrivèrent deux escrocs, se faisant passer pour tisserands et se vantant de savoir tisser l'étoffe la plus splendide que l'on puisse imaginer. » (Andersen, 2006).

Proposons une autre lecture. Si, à première vue, l'objectif pour les deux pseudo-artisans est bien de gagner de l'argent sans en avoir les compétences, il nous semble juste de repérer dans le conte ce qui va différencier l'artisan de l'artiste. Il faut le reconnaître, nos deux compères sont bel et bien des artistes et c'est en cette qualité qu'il nous faut les admirer. L'opération qu'ils s'ingénient à mener à bien est de transformer l'artisanat en art comme on transforme le plomb en or, la valeur estimable en ce qui n'a pas de prix, l'imaginable en inimaginable. Le travail de la matière grise que l'art met en œuvre se réalise concrètement ici dans une performance avant la lettre. La « performance artistique [étant] un médium ou une tradition artistique interdisciplinaire qui trouve son origine dans des pratiques artistiques d'avant-garde de la première moitié du XX^e siècle comme le futurisme, Dada, le surréalisme et l'école du Bauhaus. »¹²⁹. Nos deux artisans sans savoir-faire, sont des artistes au métier bien réel, artistes par excellence, par l'excellence de l'opération conceptuelle qu'ils ont su mener à (presque) bien : faire jouer le virtuel dans la réalité et montrer qu'entre les deux, il y a du jeu, du rapport. Ces artistes avant la lettre (puisqu'il ne sont pas reconnus comme tels par l'auteur du conte), anticipent sur ce que l'art moderne entreprendra avec la destruction du métier et du savoir-faire issu des Beaux-Arts. L'ambition n'était pas des moindres : s'affranchir du poids des critères dominants et toucher au plus près cette *cosa mentale* chère aux artistes les plus exigeants afin de réaliser des œuvres qui font l'économie du labeur artisanal. « Selon Duchamp, l'artiste n'est pas un bricoleur et, dans l'art, l'idée prévaut sur la création. Cette conception rejoint celle des grands artistes de la Renaissance qui ont élevé la peinture au rang des arts

129 https://fr.wikipedia.org/wiki/Performance_%28art%29

libéraux - telles l'astronomie et les mathématiques - et en particulier Léonard de Vinci qui définissait l'art comme « cosa mentale » (Morisset <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Duchamp/ENS-duchamp.htm>).

Avec art, nos deux visionnaires mettent en œuvre une mécanique autrement plus technique que celle qui consiste à tisser un vêtement au Roi. Cette technique est politique, éthique et est-éthique (Audi, 2010). De la même façon que Pénélope, l'épouse esseulée d'Ulysse, en défaisant la nuit ce qu'elle avait tissé le jour, demeure fidèle à son mari en repoussant les avances des prétendants pressés de la posséder, nos deux proto-artistes tiennent à distance le désir du roi en le montrant tel qu'il est : « Si, avons nous beau monter sur des eschasses, car sur des eschasses encores faut-il marcher de nos jambes. Et au plus eslevé throne du monde, si ne sommes assis que sus nostre cul » (Montaigne, 1962, p.1096).

Considérant ce que nous venons d'observer avec l'avènement mécanique du métier à tisser et celui des deux compères du conte d'Andersen, nous pouvons mieux comprendre ce qu'il en est de cette autre machine à tisser qu'est l'internet. Ce métier « immatériel » là tisse une toile reliant les ordinateurs du monde entier et remet en question, y compris par ses effets économiques (Granja, 2013), les métiers (au sens artisanal de savoir-faire) de l'information et de la communication. Ce métier numérique amplifie ce que son ancêtre en bois avait mis en œuvre : rapidité d'exécution, automatisation, programmation, massification des données et faculté de les copier à l'identique et à l'infini. Ce changement de paradigme (Khun, 2008) redéfinit les qualités qui passent par la machine et qui rivalise avec les savoir-faire humains. Comment les professionnels des métiers de la communication vont-ils comprendre ces qualités nouvelles ?

1.3. Une formation continue pour l'information continue

Nous avons employé le mot de « professionnel » pour indiquer une qualité spécifique et qui ferait la différence avec d'autres pratiques qualifiées d'« amateurs » (Leadbeater, 2004 ; Flichy, 2010). Là aussi, nous devons réajuster nos critères. Ce ne sont plus tant les qualités attachées à l'objet information/communication mais celles qui sont liées à son écosystème qui vont distinguer la bonne réalisation, le bon ouvrage. La qualité est surdéterminée par les valeurs liées à la mécanique opératoire d'un ensemble opérant, au risque d'entendre le bruit des machines supplanter le signal des humains...

Mais aussi : est professionnel celui qui développe des « Killer-Applications »¹³⁰. Le professionnel est un « tueur »¹³¹. L'amateur, quant à lui, aime sans achever véritablement son objet, il le maintient dans une situation de « violon d'Ingres » où, « peintre du dimanche », il pratique une activité qui excède les qualités professionnelles du travail. C'est un loisir, une activité de temps libre. Son exercice ne s'achève pas dans la réification de l'objet créé et transformé en marchandise comme le fait un certain art contemporain s'achevant dans le champ dominant du marché de l'art, comme l'artiste ex-trader Jeff Koons, par exemple, (<http://www.jeffkoons.com>) et détruisant ce que l'art peut être. Cette « destruction-créatrice » (Schumpeter, 1974, p. 119-125), selon ce qu'a pu en observer Schumpeter pour le process capitaliste, pourrait être fatale à la qualité des œuvres professionnellement réalisées. Mais les amateurs veillent. Contaminant le professionnalisme, ils renouvellent les critères de qualités par la justesse de leurs pratiques et parviennent à éliminer la distinction amateur/professionnel. Il nous faut admettre cette requalification du professionnalisme selon les pratiques amateurs car : « Ce sont des professionnels qui ont construit le Titanic, et des amateurs l'Arche de Noé »¹³².

Le Do It Yourself, appellation d'origine anglo-saxonne qui signifie : « Faites le vous-mêmes » (Delprat, 2013) apparu avec la contre-culture américaine des années 1970 retrouve également avec l'internet et le numérique un terrain propice à la créativité amateur. Tout un chacun, braconnier (Certeau, 1990) des produits de grande consommation, recrée des usages et redécouvre l'art de faire, l'*ars/techné*.

2. Forme et informe

Posons maintenant ceci : l'information est la traduction d'un fait mis en forme par un langage. Traduction/trahison : l'information est une informe, une forme impropre à rendre les faits. L'information est une représentation qui offre un autre sens que celui, premier, du fait rapporté. Ce hiatus nous intéresse pour le décalage qui existe entre le fait et ce qui en est fait. Il suffit de reconnaître dans l'amphibologie du langage (Jankélévitch, 1980, p. 89), les conséquences poétiques qui en découlent interdits, entre les mots.

¹³⁰ « Killer application désigne un programme informatique si attrayant qu'il justifie à lui seul, pour de nombreux consommateurs, l'achat ou l'adoption d'un type particulier d'ordinateur, de console de jeu, de système d'exploitation ou de téléphone mobile. », https://fr.wikipedia.org/wiki/Killer_application

¹³¹ Qu'un film s'intitule *Le professionnel* pour raconter l'histoire d'un tueur à gage n'est sans doute pas le fait du hasard. https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Professionnel

¹³² P. Meyer, France-Inter, 8 septembre 1999, <http://www.dico-citations.com/ce-sont-des-professionnels-qui-ont-construit-le-titanic-et-des-amateurs-l-arche-de-no-meyer-philippe>

2.1. Le mouvement courbe de l'entre-deux

Si, comme le dit Paul Valéry : « le poème est une hésitation prolongée entre le son et le sens. » (Valéry, 1960, p. 636), alors l'intelligible qui se transmet par la mise en forme, balance, sans jamais avoir la certitude de se fixer clairement, entre deux pôles, l'un qui est de l'ordre du sensible et l'autre du sensé. Mieux : « [...] il n'y a pas de forme, puisque la forme est de l'immobile et que la réalité est en mouvement. ce qui est réel, c'est le changement continu de forme : la forme n'est qu'un instantané pris sur une transition. » (Bergson, 1941, 2006, p. 302).

C'est dans ce moment transitionnel que nous transmettons nos formes informes, nos informations. Leur qualité dépendra de ce mouvement entre son et sens, entre bruit et signal, entre dits et contredits. L'information est donc un genre de forme immature car elle est fabriquée selon :

un postulat erroné [qui] veut qu'un homme soit bien défini, c'est-à-dire inébranlable dans ses idéaux, catégorique dans ses déclarations, assuré dans son idéologie, ferme dans ses goûts, responsable de ses paroles et de ses actes, installé une fois pour toutes dans sa manière d'être. Mais regardez bien comme un tel postulat est chimérique. Notre élément, c'est l'éternelle immaturité. (Gombrowicz, 1996, p. 338).

Le numérique et l'Internet accentuent cette observation de Gombrowicz. L'immaturité de l'informe, de l'information, loin de nous exposer à l'erreur, nous invite à ne pas nous achever dans la fixité d'un savoir-faire immuable. Ce qui fait l'adresse d'une information ne va pas droit mais courbe. Pourtant, la croyance dans le « droit chemin » du sens est tenace et laisse à penser que cette droiture est le plus court chemin vers la véracité d'un fait. Bruno Latour, scrutateur avisé des modernes, nous met en garde contre ce qu'il nomme le « Mauvais Génie de Double Clic » qui

a[va]it la prétention de parler droit. [...] Quoi ? On irait de preuve en preuve et l'on transporterait sans chicanerie, sans chinoiserie, sans éloquence, sans agaceries, sans fleur de rhétorique, sans tambour ni trompette ce qu'on veut dire ? Il n'y aurait nulle rupture dans le raisonnement, nul hiatus dans l'expression, pas de tour et de détour, pas de déplacement impromptu, pas de métaphore surtout pas, pas de trope non plus (ces deux formes de la dérive, d'emportement, de déviation, de séduction) ? Bref, on parlerait littéralement ? On pourrait maintenir de paragraphe en paragraphe un chemin qui passerait de nécessité en nécessité, par simple translation, sans jamais sauter par aucune opération de *traduction* ? [...] On parlerait sans détour de ce qui tombe, comme on le dit, « sous le sens » ? (Latour, 2012, p.133).

Il nous faut, en outre, affirmer que les qualités qui se dégagent de la mise en forme d'un sens sont elles-mêmes courbées car :

Au cœur de la qualité, il s'agit d'entretenir la mobilité de la qualification, pour en contrarier l'encroûtement. [...] Nous voilà derechef renvoyés de l'être aux manières d'être, puis aux manières de ces manières à l'infini ; du faire aux façons de faire et, à l'infini, aux façons de ces façons, jusqu'au moment où nous seraient peut-être révélés la Façon de toutes les façons et la Manières de toutes les manières ! [...] La manière de donner vaut mieux que les dons [...] La façon de faire est infiniment plus que la chose faite [...]. (Jankélévitch, 1980, p. 29)

Nous avons coutume de dire : « l'art et la manière », il nous faut plutôt dire : « l'art est la manière ». Ce qui reste du faire, ce qui dure, c'est le mouvement gracieux d'un geste affranchi des lourdeurs de l'objet, lourdeurs d'un objectif. Beauté d'un geste qui invente la remise en forme possible de la création quand celle-ci, en crise, se trouve encroûtée dans un habitus qui en immobilise la pratique.

2.2. Brut de formes

Si aujourd'hui, selon Joseph Beuys, « chacun est un artiste » (Beuys, 1974, p. 48, cité par Harrison et Wood, 1997, p. 985), c'est parce que la reconnaissance des qualités artistiques peut s'inscrire dans le hors-champ de l'art reconnu comme tel. Ainsi l'Art Brut¹³³, inventé par Jean Dubuffet qui, dans « L'homme du commun à l'ouvrage » fait cet aveu :

Personnellement je m'intéresse peu à l'exceptionnel, en quelque domaine que ce soit. Mon aliment est le commun. Plus c'est banal, mieux cela fait mon affaire. Je ne me sens, heureusement, rien d'exceptionnel ; c'est le regard d'un homme tout à fait moyen et ordinaire que je veux dans mes tableaux retrouver, et c'est aussi sans ajouter aux simples moyens dont dispose la main d'un homme ordinaire – ses techniques rudimentaires de profane, je n'en veux pas d'autres, elles me paraissent suffire – que j'ai tenté de constituer d'amples et hautes fêtes. Les fêtes ont bien plus de prix quand, au lieu de recourir à des registres étrangers à notre vie quotidienne, elles se tiennent sur le propre terrain de celle-ci. (Dubuffet, 1973, p. 226).

Aujourd'hui, les hommes du commun sont à l'ouvrage sur l'internet, ils ont réalisé une encyclopédie dite « libre », Wikipedia, (<http://www.wikipedia.org>), faite par tout un chacun. Sans avoir été déterminée par l'expertise scientifique le monde académique en reconnaît aujourd'hui l'excellence (Davis, 2011, trad. Rico 2011). Ce « grand public » auteur, n'est pas seulement grand par son nombre, il l'est grâce au

¹³³ « L'art brut est un terme inventé par le peintre Jean Dubuffet pour désigner les productions de personnes exemptes de culture artistique ». https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_brut

matériau numérique qui lui a permis d'avoir droit au chapitre. En particulier avec le principe dit de « neutralité de l'internet »¹³⁴ qui actualise ce que Robert Filliou nomme « le principe d'équivalence » (bien fait, mal fait, pas fait) :

L'équivalence n'est pas l'égalité, une valeur ne se substitue pas à l'autre ; au contraire, les trois propositions se complètent et le « bien fait », le « mal fait » et le « pas fait » se manifestent, selon Filliou, comme un tout naturel et spontané.

[...]

Filliou formalise avec le principe « bien fait \equiv mal fait \equiv pas fait » le processus de la création dans la multitude de ses manifestations, à la fois matérielles et immatérielles. (Jouval, 2012).

Le média numérique réalise de cette manière ce qu'on peut appeler une « médiocrité juste », celle du juste milieu dont La Bruyère ou Montaigne ont pu faire l'éloge : ni trop, ni trop peu : médiocre. Un « art sans qualité » (Cometti, 1999) se dégage alors, réalisé par qu'importe qui, artiste possiblement « génial et sans talents » (Jouval, 2004). Un art sans qualité d'art, des pratiques qui excèdent les disciplines attachées au seul art reconnu comme tel. Ainsi, lorsqu'en 1999 Linus Torvalds reçoit le 1^{er} Prix, catégorie Internet, du Festival d'art numérique « Ars Electronica » pour le système d'exploitation GNU/Linux dont il a réalisé le noyau¹³⁵. Pour la première fois dans l'histoire de l'art, une machine, une œuvre non créée par un artiste se revendiquant comme tel, était considérée comme une œuvre d'art (Anonyme, 1999). Le jury a su reconnaître la beauté du geste gracieux des milliers d'informaticiens qui ont contribué à la réalisation de ce système d'exploitation libre sous le régime juridique de la General Public License autorisant la copie, la diffusion et la modification sans exclusive¹³⁶.

2.3. L'âge du faire ?

Problème : comment faire face au flux indistinct de formes, d'informes, d'informations ? Une tâche s'impose alors : mettre en forme la masse de données. De deux façons : automatiquement par des algorithmes ou manuellement par « curation »¹³⁷. L'art est ici celui du tri, réponse qui se veut pertinente au « déjà-là » du « ready-

¹³⁴ « La neutralité de l'Internet. Un atout pour le développement de l'économie numérique », Rapport du Gouvernement au Parlement établi en application de l'article 33 de la loi n° 2009-1572 du 17 décembre 2009 relative à la lutte contre la fracture numérique, transcription du 16/07/10, http://www.laquadrature.net/files/Rapport_Net_Neutralite.pdf

¹³⁵ <http://linuxfr.org> et <http://www.gnu.org/gnu/linux-and-gnu.fr.html>

¹³⁶ <https://gnu.org/licenses/gpl.html>

¹³⁷ Terme employé par les utilisateurs de plateformes 2.0 comme <http://storify.com>, <http://paper.li.com> ou encore <http://scoop-it.com> par exemple.

made » en ligne. Le travail ne consiste plus dans l'exercice d'un métier créatif mais dans la tâche administrative et gestionnaire des données. Mais peut-on se satisfaire du seul mode administratif ?

La possibilité d'un métier, d'un savoir-faire, après son moment critique de destruction par la machine, se fait, non pas en réaction nostalgique des métiers d'antan, mais dans le prolongement de cette évolution. Commencée au milieu du XIXe, elle s'est affirmée de façon iconoclaste au début du XXe pour s'accomplir en multimédias au XXIe. Nos modes d'existence sont formés par les artefacts que nous formons et c'est en tenant compte de ces nouvelles conditions d'exercice, qu'un Pierre Legendre qualifie d'ultra-modernes (Legendre, 2001), que nous allons maintenant envisager ce qui fait suite à l'*Homo faber* : l'*Homo ludens* (Huizinga, 1988). Nous pourrions ainsi dégager un possible art de la communication avec de nouvelles conditions de fabrication où le faire se prolonge en faire jouer.

3. L'art de l'information et de la communication : le sens du jeu

Cette masse communicante de données réticulaires créée par les machines connectées les unes aux autres a généré un éco-système. Un monde créé comme la création du monde dans lequel nous vivons et nos écrans, loin de faire écran, en sont l'antre. Entre notre présence et nos représentations il y a du jeu, un espace instable qui fait de notre monde à l'ère du numérique, un espace de jeu, un « univers de jeu ».

L'univers de jeu est le cadre historique, géographique, culturel de la vie des personnages. Il peut s'agir de l'adaptation d'une œuvre spécifique (tel film, telle bande dessinée, telle série télévisée, tel livre...), d'un genre narratif particulier (le film noir, le western, les BD de super-héros...), d'un cycle de légendes (le mythe arthurien, les contes arabes, les OVNI...), d'une époque historique réelle (la Terre Sainte au temps des Croisades, l'Égypte pharaonique, les États Unis modernes...) ou bien être une invention spécifique (l'empire de X, la planète Y, le mystérieux peuple Z...) (Laborey, s. d.)

Cette dernière partie nous permettra d'émettre une hypothèse sur ce qui est à l'œuvre dans ce monde informé par le numérique. Informé au sens, redisons-le, d'un savoir porté à la connaissance tout autant que d'une mise en forme structurante de nos modes de communication.

3.1. Du jeu dans les faits

En tout premier lieu, c'est avec le jeu vidéo que nous rencontrons cette alliance objective entre la machine calculante et la jouabilité :

Les jeux vidéo sont une des formes de [ce] rêve, une fantasmagorie qui se déploie non aux marges de la société, dans un ailleurs ou dans un avant, dans l'âge d'or du « tohu-bohu » et des mythes primordiaux, mais en plein cœur de la vie administrative : réactivation des forces mythiques dans le dispositif de l'informatique et du calcul. Les jeux vidéo sont de petites poussières de rêve par lesquelles le capitalisme se secoue de son grand sommeil, des choses qui sont des songes, branchées sur les machines à nombres. (Triclot, 2011, p. 66-67).

Du jeu, il nous faut en comprendre les deux acceptions. La première est : « une activité de loisirs d'ordre physique ou bien psychique, soumise à des règles conventionnelles, à laquelle on s'adonne pour se divertir, tirer du plaisir et de l'amusement »¹³⁸. La deuxième est : « En mécanique, [...] l'espace laissé entre deux pièces assemblées imparfaitement. Comme il est impossible de réaliser des pièces avec une géométrie parfaite, le jeu est une nécessité dans l'assemblage des éléments d'un mécanisme »¹³⁹.

Le monde n'est qu'une branloire pérenne : Toutes choses y branlent sans cesse, la terre, les rochers du Caucase, les pyramides d'Égypte : et du branle public, et du leur. La constance mesme n'est autre chose qu'un branle plus languissant. Je ne puis assurer mon objet : il va trouble et chancelant, d'une yvresse naturelle. Je le prens en ce point, comme il est, en l'instant que je m'amuse à luy. Je ne peinds pas l'estre, je peinds le passage : non un passage d'aage en autre, ou comme dict le peuple, de sept en sept ans, mais de jour en jour, de minute en minute. Il faut accommoder mon histoire à l'heure. (Montaigne, 1962, p. 792)

Cette « branloire pérenne » du monde, pour reprendre le mot de Montaigne, est la règle du jeu du monde tel qu'il est et tel qu'il va. Tout va bien, rien ne va plus ! Il n'est pas tant question de gagner ou de perdre que d'éprouver ce moment vital où se joue en nous et entre nous cet espace de joie, de jeu, de branle. Cette dimension anthropologique du jeu (Caillois, 1992) est pour la culture aussi importante que les œuvres d'art ou les inventions techniques et c'est la raison pour laquelle :

La culture sera toujours, en un sens, jouée, du fait d'un accord mutuel suivant des règles données. La véritable civilisation exige toujours et à tous points de vue le fair play et le fair play n'est pas autre chose que l'équivalent en termes ludiques, de la bonne foi. Le briseur de jeu brise la culture même. (Huizinga, 1988, p. 337).

Ce qui se met en place aujourd'hui dans la culture devenue mondiale c'est une culture de jeu à dimension sociale. Nous passons du jeu de société à la société du jeu. Une société de jeux « grandeur nature » pour reprendre la terminologie des jeux de

¹³⁸ « Jeu » <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu#D.C3.A9finition>

¹³⁹ « Jeu (mécanique) » https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_%28m%C3%A9canique%29

rôles où : « les joueurs incarnent physiquement un personnage dans un univers fictif. Les joueurs interprètent leur personnage par des interactions et des actions physiques, d'après des règles de jeu et l'arbitrage d'organiseurs »¹⁴⁰.

Dans son « Manifeste pour un siècle ludique » Eric Zimmerman¹⁴¹, game-designer et entrepreneur, observe ce passage du siècle de l'information (XXe) au siècle ludique (XXIe) :

Le XX^e siècle était le siècle de l'information.

La théorie des systèmes, les théories de la communication, la cybernétique, l'intelligence artificielle, l'informatique... Ces champs de recherche, qui ont pour la plupart émergé bien avant l'avènement de l'ordinateur, ont participé à la « révolution de l'information ». [...]

Dans notre siècle ludique, l'information est devenue un jeu.

[...] Les réseaux digitaux sont flexibles et organiques.

Au cours des dernières décennies, l'information s'est ludifiée. Un des exemples originels est celui de Wikipedia. Wikipedia n'est pas un entrepôt de connaissances parfaitement ordonné. [...] les utilisateurs sont aussi les experts, créant l'information ensemble tout en faisant évoluer le système informatif.

Le Siècle ludique est l'ère des jeux.

Quand l'information devient ludique, les expériences qui s'inspirent du jeu remplacent les média linéaires. L'expression médiatique et la culture, dans le Siècle ludique, sont de plus en plus systémiques, modulaires, modifiables et participatives. Les jeux sont une incarnation très directe de toutes ces caractéristiques.

De plus en plus, les gens vont consacrer leur temps de loisir, consommer de l'art, du design, du divertissement sous forme de jeux – ou au moins sous forme d'expériences qui ressembleront beaucoup à des jeux. (Zimmerman, Chaplin, 2013, trad. Maurin, 2013)

Passage du « siècle de l'information » à celui où « l'information est devenue un jeu ». De la même façon que nous avons eu l'utilisation « sérieuse » du jeu pour la pédagogie avec les *serious games*, nous avons désormais l'utilisation du jeu pour l'information avec les *news games* (Commellias, 2014) :

Nous entrons dans l'ère de la discussion et de l'échange en ligne pour transmettre l'information. Même si cet échange a lieu seulement dans les limites décidées par le *game designer*, ça fait une sacrée différence avec un discours linéaire, ou avec un article si on veut parler de journalisme. Dans « ReConstruire Haïti », le jeu permet aux joueurs de comprendre certains problèmes compliqués à gérer

¹⁴⁰ « Jeu de rôle grandeur nature »
https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_grandeur_nature

¹⁴¹ <http://ericzimmerman.com>

pour le gouvernement. On s'est rendu compte, en se fondant sur notre analyse journalistique, que certaines décisions bénéfiques à court terme pouvaient avoir des effets négatifs à moyen terme. On n'a pas d'autre prétention que de faire comprendre au joueur la complexité de certains mécanismes, l'interactivité lui permet de mesurer les conséquences de ses choix. (Maurin cité par Commellias, 2014).

Cette ludification de l'information sert l'information, le jeu devient un moyen de l'information, mais il est également sa propre finalité. L'actualité est un éternel retour, l'Histoire est close depuis la globalisation du monde et l'information, tout comme l'art contemporain, peuvent être considérée comme sa répétition diverse et divertissante (Danto, 2000). Joués par l'Histoire dont nous n'avons pas la maîtrise, nous jouons à son actualité. Sommes les acteurs d'un « théâtre des opérations » où la fiction et la réalité se nourrissent mutuellement. L'information, *in fine*, serait le moyen, le médium, le média du jeu qui met en mouvement les *storytellings* du monde. Le jeu est la finalité sans fin d'une Histoire qui s'est achevée dans la modernité.

Si en droit, ce qu'on appelle « fiction juridique » est « un mensonge technique consacré par la nécessité »¹⁴², en matière d'information, la « fiction journalistique » est donc le moyen *ars/techné* de faire passer la réalité des faits. Cette réalité fictionnée s'inscrit en vrai dans la réalité car :

[...] la fiction procède certes à travers des leurre préattentionnels, mais son but n'est pas de nous leurrer, d'élaborer des semblants ou des illusions ; les leures qu'elle élabore sont simplement le vecteur grâce auquel elle peut atteindre sa finalité véritable, qui est de nous engager dans une activité de modélisation. (Schaeffer, 1999, p. 199).

La forme que prend le monde, modélisé par le matériau numérique, est ainsi façonnée par le jeu, un trouble entre réalité et fiction. C'est un univers où les acteurs jouent sur tous les tableaux et ce n'est pas seulement en peinture, ce n'est pas seulement avec le multimédia, mais c'est à une dimension transmédia que nous avons affaire. S'articulent ici tous les supports possibles, tous les médias disponibles, pour organiser le monde, sa réalité, sa représentation, son jeu, ses histoires.

3.2. Une communication transmédiatique

Concept indéfinissable (Halpern, 2014), nous pouvons néanmoins nous référer à la définition de son inventeur, Henry Jenkins qui l'a observé en 2002 et théorisé pour la première fois en 2003 (Jenkins, 2003) : « Un processus par lequel les éléments d'une

142 https://fr.wikipedia.org/wiki/Fiction_juridique

fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée. » (Jenkins cité par Hacquin, 2012).

Ainsi, le transmédia réalise la convergence des contenus multimédia. Un récit va pouvoir utiliser tous les supports médiatiques possibles, y compris les médias non numériques, pour les articuler les uns aux autres en intelligence avec leurs spécificités et se réaliser ainsi de façon cohérente. L'émergence du transmédia est le résultat d'une crise culturelle et économique qui doit faire face à l'extrême difficulté de retenir l'attention d'un public sollicité par une multitude d'informations ou de divertissements. Le transmédia ce sont des histoires à l'infini qui s'inscrivent dans l'Histoire finie. Notre monde, entièrement découvert, « ready-made », trouve avec le transmedia storytelling un renouvellement, non seulement narratif mais existentiel. Il permet de jouer les apories, voire les catastrophes, d'une Histoire majuscule lorsque celle-ci est sous la seule responsabilité d'un Acteur dominant, d'un Auteur tout puissant. L'Auteur a disparu au profit des auteurs tout comme l'Histoire a disparu au profit des histoires car « donner un Auteur à un texte, c'est imposer à ce texte un cran d'arrêt, [...] c'est fermer l'écriture » (Barthes, 1984, p. 68), autrement dit, fermer l'histoire. L'Auteur est devenu pluriel, ce sont des auteurs qui, au centre d'une histoire jouée et rejouée via la réalité d'une fiction, permettent la poursuite d'une Histoire par sa prolongation plurielle.

Pour cette raison de jouabilité (ou GamePlay), de ludification, le dispositif transmédia n'est pas seulement un storytelling, il est également un « storygaming », autrement dit une histoire qui se joue et qui, par son propre jeu, devient une histoire. Il réalise par le jeu, un jeu trans-historique (et non « post-historique »), des histoires pour l'Histoire. Trans-historique car notre Histoire comme Une est constituée d'histoires communes : l'unicité du monde est faite d'une multitude d'histoires.

Cette transformation de l'Histoire en histoires suppose que les personnages qui participent à cette construction portent crédit à son caractère fictif. Ainsi, après l'ère du soupçon (Sarraute, 1987) et ces « maîtres du soupçon » que sont Marx, Nietzsche et Freud (Ricoeur, 1995), nous entrons aujourd'hui dans ce qu'on peut appeler « l'ère du crédit ». Après l'avancée des Lumières qui se sont évertuées à éliminer la part d'ombre de ce qui constitue notre réalité (en décrédibilisant les mythes et les fables) nous avons l'impérieuse nécessité de porter, à nouveaux frais, crédit au jeu de la fiction. L'accomplissement scientifique de l'Histoire majuscule aura été un échec cuisant. Porter crédit aux histoires ne nie pas la réalité de l'Histoire, son historicité mais permet sa traversée à nouveau jouable, mi-rêve mi-raison, mi-fables mi-faits, mi-faux mi-vrai. Une réalité rejouée et qui articule les faits et ce qu'on en fait.

Prenons, par exemple, le projet transmedia « Alt-Minds » d'Eric Viennot¹⁴³. Annoncée comme « La première fiction totale » ce projet a su engager l'action des participants jusqu'à faire disparaître la frontière entre fiction et réalité. Notamment grâce à sa dimension d'A.R.G.¹⁴⁴ qui a fait jouer l'histoire en « grandeur nature », c'est-à-dire dans le quotidien des joueurs.

3.3. Du jeu entre les faits

Le maillage entre réalité et fiction a pour conséquence la création d'une porosité entre ces deux notions, ce qui ne veut pas dire la disparition de la réalité au profit du fictif (Baudrillard, 1991). C'est une évolution de type anthropologique de nos modes d'existences rendus possibles par une matérialité dite « immatérielle ».

De la même façon que Marcel Duchamp a pu affirmer que « ce sont les regardeurs qui font le tableau » (Duchamp, 1975, p. 247), nous pouvons dire : « ce sont les informés qui font l'information ». Dans cette totalité cohérente créée par les dispositifs transmédia, les joueurs sont connaisseurs¹⁴⁵ des faits historiques par le simple fait de leur « ontophonie numérique », c'est-à-dire la manière dont les êtres (*ontos*) apparaissent (*phainô*). (Vial, 2013).

S'envoyer des messages, faire des achats en ligne, échanger sur Twitter, tout cela ne résonne plus pour nous comme des pratiques relevant d'une cyberspace, mais comme des pratiques relevant du même espace que l'espace du monde. Le terme « cyberspace », issu de la science-fiction, est déjà un concept daté et phénoménologiquement périmé, ancré dans la rêverie du virtuel et l'imaginaire métaphysique qu'elle porte. [...]

Aujourd'hui, nous n'avons plus le sentiment d'être projetés *dans* des « mondes virtuels », mais plutôt de vivre *avec* des « interfaces numériques ». (Vial, 2013, p. 182, 183).

Le web-documentaire¹⁴⁶ a été pour le journalisme la première possibilité de narration utilisant le multimédia. Mais ce qui nous intéresse ici ce n'est pas seulement le compte-rendu d'une information, c'est l'immersion active dans l'information quand le

¹⁴³ « Alt-Minds : un rêve transmedia bien réel. », <http://live.orange.com/alt-minds-transmedia-fiction>

¹⁴⁴ Alternate Reality Game : jeu en réalité alterné. https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_en_r%C3%A9alit%C3%A9_altern%C3%A9

¹⁴⁵ C'est-à-dire au sens fort de la connaissance : ils naissent avec, cette connaissance est une co-naissance. Ce savoir qui est un vivre.

¹⁴⁶ Parmi les web-documentaires les plus aboutis nous pouvons citer *Prison Valley* de David Dufresne <http://prisonvalley.arte.tv> ; *Alma* de Miquel Dewever-Plana & Isabelle Fougère <http://alma.arte.tv/fr> ou encore *Journaux intimes de la révolution* de Caroline Donati & Carine Lefebvre-Quenneli <http://syria.arte.tv>

virtuel et le réel, l'écran et la terre ferme se nourrissent l'un l'autre. Avec le transmédia le monde s'articule à sa représentation. En conséquence, une « transmédialisation du monde » voit le jour et crée une méta-crédation, un méta-monde. Comme avec les mythes et les récits fondateurs de l'humanité, le transmedia va structurer l'existence et permettre de la comprendre et d'y être compris.

Dans ce jeu de l'actualité, dans ce branle déstabilisant des communications, l'informant et l'informé se racontent des histoires au delà du « faux semblant du vrai » comme du « vraisemblable du faux ». Ce hiatus entre faux et vrai ne pose pas de problème de crédibilité étant donné que « le faux est l'autre du vrai » (Weil, 2000, p. 388). Nous ne redécouvrons pas seulement la nécessité d'une mise en scène pour nos existences, nous redoublons la représentation par une « mise en scène, mise en scène » en affirmant « la forme de la forme » c'est-à-dire la bonne tenue qui fait tenir chacun avec tous car :

Une société n'est pas une foule anonyme, c'est une organisation construite par la culture, un agencement qui suppose la culture et qui, vue sous cet angle, « travaille, comme disait Freud, avec les mêmes moyens que l'individu ». Cela veut dire que la société, qui est l'au-delà des individus, doit, à l'instar de l'individu, ressembler à l'individu, devenir image et concept. En d'autres termes, une société *s'invente les moyens de parler*, qui ne peuvent être que des *moyens de fiction*. (Legendre, 2004, 2008, p. 93).

La société contemporaine, traversée par le numérique, redécouvre ainsi avec le transmédia ses « moyens de parler » avec des « moyens de fictions » interactives.

Une anecdote pourra faire comprendre comment des journalistes ont pu croire en la réalité des faits d'une narration transmedia. La formation P.S.M.¹⁴⁷ (Produits et services multimédia) de l'Université Franche-Comté à Montbéliard propose à ses étudiants en Master 1 la création de projets transmédiés intitulés « projets Rhizome ». Parmi ceux de l'année scolaire 2013-14, le projet Paléo-Pablo¹⁴⁸ qui raconte l'histoire d'une équipe de jeunes chercheurs en paléontologie recevant une caisse remplie de mystérieux ossements dont il s'agira de découvrir l'origine. Suite à un communiqué de presse paru dans l'Est-Républicain (Gonzalvez, 2013), les étudiants ont reçu la proposition d'un reportage télévisé de la part de journalistes de France 3. La lecture de l'article a pu leur laisser croire en la véracité de l'histoire transmédia et malgré le quiproquo de départ, une fois la réalité sue, les journalistes ont décidé de

¹⁴⁷ Produits et Services Multimédia <http://psm-serv.pu-pm.univ-fcomte.fr>
¹⁴⁸ Paléo-Pablo <http://paleopablo.fr>

réaliser leur reportage¹⁴⁹, passant du sujet scientifique initialement prévu à celui d'une création transmédia réalisée par des étudiants en multimédia.

En conclusion et pour circonscrire notre propos, nous pouvons dire que les professionnels de l'information et de la communication seraient bien avisés de porter crédit à ce qui se joue avec, non pas le numérique et le multimédia, mais cette totalité culturelle, le transmédia. L'envisager comme métier, outil médian et mécanique opératoire qui s'offre aux vocations professionnelles comme aux vellétés amateurs, les deux qualités s'entrecroisant. Dans ce moment charnière du début du XXI^e siècle où tout semble en crise et où le chaos règne nous pouvons heureusement toujours dire : « Rien ne va plus, faites vos jeux !... ».

Bibliographie

- Aït-Touati, F. (2011). *Contes de la Lune. Essai sur la fiction et la science modernes*. Paris : Gallimard.
- Andersen, H. C. (2006). *Les Habits neufs de l'Empereur*. Paris : Fernand Nathan.
- Audi, P. (2010). *Créer, Introduction à l'est/éthique*. Paris : Verdier.
- Barthes, R. (1984). « La mort de l'Auteur », *Le bruissement de la langue*. Paris : Seuil.
- Baudrillard, J. (1991). *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*. Paris : Galilée.
- Bergson, H. (1941, 2006). *L'évolution créatrice*. Paris : PUF.
- Beuys, J. (1974). « J'explore un caractère de champ », trad. Martine Passelaigue, catalogue d'exposition *Art into Society into Art*. Londres : Institute of Contemporary Arts.
- Caillois, R. (1992). *Des jeux et des hommes*. Paris : Gallimard, Folio.
- De Certeau, M. (1990). *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*. Paris : Gallimard, Folio.
- Cometti, J-P. (1999). *L'Art sans qualités*. Tours : Farrago.
- Danto, A. (2000). *L'art contemporain et la clôture de l'histoire*. Paris : Seuil.

¹⁴⁹ France 3 Franche-Comté « À qui sont ces os ? », 05/03/14, <http://france3-regions.francetvinfo.fr/franche-comte/2014/03/05/montbeliard-qui-sont-ces-os-427629.html>

- Delprat, E. (2013). *Système DIY. Faire soi-même à l'ère du 2.0 Boîte à outils & catalogue de projets*. Paris : Éditions Alternatives.
- Dubuffet, J. (1973). *L'homme du commun à l'épreuve*. Paris : Gallimard.
- Duchamp, M. (1975). *Duchamp Du signe, écrits*. Paris : Flammarion.
- Feyerabend, P. (1988). *Contre la méthode, Esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance*. Paris : Points, Le Seuil.
- Feyerabend, P. (1998). *Adieu la raison*. Paris : Points, Le Seuil.
- Filliou, R., Martel, R. et Donguy, J. (2003). *L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art*. Paris : Les presses du réel.
- Flichy, P. (2010). *Le sacre de l'amateur, Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris : Seuil.
- Gobry, I. (2000). *Le vocabulaire grec de la Philosophie*. Paris : Ellipses.
- Gombrowicz, W. (1996). *Ferdydurke, introduction à « Philidor Doublé d'enfant »*. Paris : Gallimard, Quarto.
- Hadot, P. (1993, 2002). *Exercices spirituels et philosophie antique*. Paris : Albin Michel.
- Harrison, C. et Wood, P. (1997). *Art en théorie 1900 – 1990*. Paris : Hazan.
- Henry, M. (2005). *Voir l'invisible. Sur Kandinsky*. Paris : PUF.
- Huizinga, J. (1988). *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, Tel.
- Jankelevitch, V. (1980). *Le Je-ne-sais-quoi et le presque-rien, 1/ La manière et l'occasion*. Paris : Seuil.
- Jouval, S. (2004). *Robert Filliou : Génie sans talent, Musée d'art moderne Lille Métropole, catalogue de l'exposition*.
- Kaczynski, T. (1998). *La Société industrielle et son avenir*. Paris : éditions de l'Encyclopédie des Nuisances.
- Khun, T. (2008). *La Structure des révolutions scientifiques*. Paris : Flammarion, Champs.
- Latour, B. (2012). *Enquêtes sur les modes d'existence*. Paris : Éditions La Découverte.
- Leadbeater, C. (2004). *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are Changing Our Society and Economy*. Paris : Demos.

- Legendre, P. (2001). De la Société comme Texte, Linéaments d'une Anthropologie Dogmatique. Paris : Fayard.
- Legendre, P. (2004, 2008). Ce que l'Occident ne voit pas de l'Occident. Paris : Mille et une nuits.
- Mc Luhan, M. (1964-1968). Pour comprendre les média. Paris : Seuil.
- Miège, B. (2011). « Eclairages (en guise de préface) », in LAFON B (coord.), Supplément, Journalisme et questions sociétales au prisme des industries culturelles, Les Enjeux de l'Information et de la Communication, n° 12/3, 2011, p. 3-9. Récupéré du site de la revue au <http://lesenjeux.u-grenoble3.fr/2011-supplement/Miege/home.html>
- Montaigne (1962). Essais (1588), Livre III, chap. XIII. Paris : Gallimard, La Pléiade.
- Ricoeur, P. (1995). De l'interprétation. Paris : Seuil, Points Essais.
- Sarraute, N. (1987). L'ère du soupçon. Paris : Gallimard, Folio.
- Schaeffer, J-M. (1999). Pourquoi la fiction ? Paris : Seuil.
- Schumpeter, J. (1974). Capitalisme, socialisme et démocratie. Paris : Petite Bibliothèque Payot.
- Simondon, G. (2012). Du mode d'existence des objets techniques. Paris : Aubier,.
- Thompson, E. P. (1988). La Formation de la Classe Ouvrière Anglaise, trad. Gilles Dauvé, Mireille Golaszewski et Marie-Noëlle Thibault. Paris : Ed. Le Seuil / Gallimard.
- Triclot, M. (2011). Philosophie des jeux vidéo. Paris : Éditions la Découverte.
- Valéry, P. (1960). Tel Quel, chap. Rhumbs, Œuvres, tome II. Paris : Pléiade.
- Vial, S. (2013). L'être et l'écran. Comme le numérique change la perception. Paris : PUF.
- Weil, E. (2000). Logique de la philosophie. Paris : Vrin.

Webographie

- Anonyme, « Linux Torvalds Wins Prix Ars Electronica Golden Nica », Linux Today, 29 mai 1999, http://www.linuxtoday.com/news_story.php3?ltsn=1999-05-29-003-05-PS

- Born, J. D., « Le syndrome des habits neufs de l'Empereur », <http://users.skynet.be/neurochirurgie.citadelle/habneuf.html>
- Commellias, D., « Le succès des newsgames : quand l'info devient un jeu », *Les Inrockuptibles*, 13/09/14, <http://www.lesinrocks.com/2014/09/13/medias/succes-newsgames-linfo-devient-jeu-11524182/>
- Davis, L. A. « Tenure awarded based in part on Wikipedia contributions », 06/04/2011 - Wikimedia Community Blog <http://blog.wikimedia.org/2011/04/06/tenure-awarded-based-in-part-on-wikipedia-contributions/> Traduction par Don Rico : « Un professeur d'Université titularisé grâce à ses contributions dans Wikipédia ? », <http://www.framablog.org/index.php/post/2011/05/18/wikipedia-professeur-universite>
- Gonzalvez, J., « Reconstituer Pablo », Est-Républicain, 04/03/2013, <http://www.estrepublicain.fr/doubs/2014/03/04/reconstituer-pablo>
- Granja C. « La crise de la presse écrite est générale en Europe », <http://fr.myeurop.info/2013/11/19/la-crise-de-la-presse-crite-est-g-n-rale-en-europe-12582>
- Halpern, K., « transmédia : CONCEPT INDEFINISSABLE », 2014, <http://transmediaready.com/concept-indefinissable>
- Homère, *Odyssée*, chant 24, traduction de Leconte de Lisle, <http://philoctetes.free.fr/odchant24.htm>
- Jenkins, H., « Transmedia Storytelling », *Technology Review*, 15 janvier 2003 <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling>
- Jenkins, H., cité par Hacquin, A, « Définition du transmédia », <http://www.therabbithole.fr/2012/02/17/definition-du-transmedia>
- Jouval, S., « Robert Filliou, artiste relais », Centre Pompidou, Direction de l'action éducative et des publics, avril 2012, <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-filliou/index.html#equivalence>
- Laborey, *Définition du jeu de rôle*, « Univers de jeu », s. d., http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/definition/p_definition.htm
- Morisset, V. « L'œuvre de Marcel Duchamp » *Dossiers Pédagogiques*, Centre Georges Pompidou <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Duchamp/ENS-duchamp.htm>

- Viennot, E. « Alt-Minds » http://www.dailymotion.com/video/xrtode_alt-minds-trailer-1-vf_videogames et
<http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2013/07/02/alt-minds-retour-dexperience-avec-eric-viennot/>
- Zimmerman, E. et Chaplin, H., « Manifesto : The 21st Century Will Be Defined By Games », <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> « Manifeste pour un siècle ludique », trad. Florent Maurin <http://florentmaurin.com/?p=498>
- News games : « Why We Decided to Gamify Investigative Journalism at Al Jazeera », <https://medium.com/@julianaruhfus/pushing-the-boundaries-of-news-why-we-decided-to-gamify-investigations-and-current-affairs-db6b13d64a46> avec le news-game « Pirate Fishing » <http://www.aljazeera.com/piratefishing> ou encore : « La Syrie comme si vous y étiez : faire du journalisme avec la réalité virtuelle » <http://rue89.nouvelobs.com/rue89-culture/2014/09/29/syrie-comme-si-y-etiez-faire-journalisme-realite-virtuelle-255153> &
<http://www.immersivejournalism.com/project-syria-premieres-at-the-world-economic-forum/>

