



Ritournelle poétique et poïétique de la signification

Fanny Georges

► To cite this version:

Fanny Georges. Ritournelle poétique et poïétique de la signification. E-poetry, Université Paris 8, 2006, Paris, France. hal-04160941

HAL Id: hal-04160941

<https://hal.science/hal-04160941>

Submitted on 13 Jul 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.

Fanny Georges

Université Paris I Panthéon-Sorbonne

Centre de recherche Images, cultures et cognition (CRICC)

Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH)

Ritournelle poétique et poïétique de la signification

Mots clé :

poïétique, esthétique, interprétation, sémiotique, production et réception des œuvres, origine

INTRODUCTION.....	2
CONSTRUCTION DE LA RECHERCHE	2
LA RITOURNELLE	3
CORPUS DE POÉSIE ÉLECTRONIQUE	4
I POÏÉTIQUE DE LA SIGNIFICATION	6
II INTERACTIVITÉ ET PRODUCTION DE SIGNIFICATION	9
EXPÉRIENCE ET PRODUCTION DE SIGNIFICATION.....	10
POÉSIE ET ERGONOMIE	10
LE DERNIER SOUVENIR.....	11
MA ROSE	13
RITOURNELLE, CIRCULARITÉ ET OBSESSION.....	ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI.
II AUTHENTICITÉ ET CRISTALLISATION	17
L'HIC ET NUNC DE LA PRODUCTION DU SENS.....	17
<i>Mécanismes sous-tendant la production du sens.....</i>	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
CONCLUSION.....	18

Introduction

Dans cet article nous allons nous interroger sur la mise en image du verbe dans la poésie électronique afin de contribuer à l'analyse des conditions d'émergence de la signification chez le lecteur de poésies numériques (méthodologie d'analyse, approche appliquée et spécifique), en l'occurrence de deux adaptations numériques de textes poétiques (poème, chanson).

Cette réflexion a été stimulée par la consultation des œuvres de Cyril Noyelle, notamment *Le dernier souvenir*, adaptation du poème du même titre de Leconte de Lisle, *Ma rose*, adaptation interactive de la chanson pop *In search of my rose* du groupe *The tear garden*, ainsi que l'animation non textuelle (mais visuelle et sonore) *Le coup des étoiles mortes*. Ces travaux utilisent et jouent sur la répétition comme procédé stylistique, procédé dont nous avons déjà commencé une analyse à propos de *One day in Japan*, œuvre interactive du collectif Studiometis. Nous avons donc eu envie, comme nous allons le détailler dans une première partie, de prolonger notre analyse ébauchée du rôle de la répétition dans les œuvres interactives par une étude sur la notion de ritournelle dans ces adaptations interactives de poésies.

Dans *Le dernier souvenir*, l'interactivité permet de manipuler les vers ; à chaque activation par un clic de souris ou cliqué-glissé, une voix prononce les mots écrits, invitant à disséquer la signification du poème d'une part par cette manipulation étrange du verbe en image et en son, mais invitant aussi d'autre part à une ritournelle visuelle et sonore entêtante. Le poème devient éternité. D'où vient ce sentiment d'éternité ? En quoi cette mise en forme multimédia provoque-t-elle l'empathie au point de stimuler une impression d'éternité ? Pourquoi suis-je touchée¹ par cette mise en forme ? Dans quelle mesure envisager l'empathie dans l'interprétation d'une œuvre ? Ce questionnement général, que l'on pourrait finalement appliquer à toute œuvre, qu'elle soit numérique ou non, prend une tournure toute particulière lorsque l'on aborde le champ de l'e-poetry, à la fois dans l'approche de l'interactivité comme acteur de la signification et dans l'approche de la production du sens.

Construction de la recherche

A l'origine de cette réflexion, une impression récurrente, celle de d'une consultation en boucle, de la répétition, d'une sorte d'ivresse manipulatoire, qui m'ont conduite, en approfondissant la problématique, à la notion de *ritournelle* développée notamment par Deleuze et Guattari. La ritournelle est bien cette petite chanson que je me fredonne à moi-même, dans un état de fusion avec mon intériorité, un effet d'immersion en moi-même par l'intermédiaire d'un objet, ici une interface multimédia. Dans sa dimension conceptuelle, la ritournelle touche à la régression rassurante (pour la psychanalyse), à l'acte pré-créatif (pour la philosophie). En tant que notion convoquant l'intériorité, elle ne pouvait que relever avant tout d'une implication de moi-même² en tant que sujet ressentant, et s'associer à mes autres expériences de ritournelle dont je devais assumer la subjectivité pour être en mesure de la dépasser et construire un discours analytique. Dans cette première partie de construction de la

¹ Ce questionnement est évoqué par Barthes dans *La chambre claire* et *Le plaisir du texte*.

² Quand bien même ne toucherait-elle pas à l'intériorité. Cf. « Le malheur d'être incapable d'états neutres autrement que par la réflexion et l'effort. Ce qu'un idiot obtient d'emblée, il faut qu'on se démène nuit et jour pour y atteindre, et seulement par à-coups ! » *De l'inconvénient d'être né*, Gallimard, 1973, p.132.

recherche, c'est ce travail de *désobjectivation* par le travail méticuleux de dissection de mes propres émotions et connotations que je vais conduire et analyser, afin de m'en affranchir et passer à un je paradigmatique dans les deux parties qui la suivront.

La ritournelle³

One day in Japan est une interface qui permet de consulter des boucles de photographies prises pendant un voyage au Japon de l'artiste sur le mode du Veejaying (cf. : figure 1). Au son d'un mix, l'utilisateur peut choisir et faire défiler les boucles. A l'occasion de l'analyse de cette œuvre, nous nous interrogeons sur ce plaisir de manipuler l'image à l'écran, sur le geste mis en image, et nous y développons l'idée de l'accès à une sorte d'éternité par l'opération et l'agencement de la répétition.

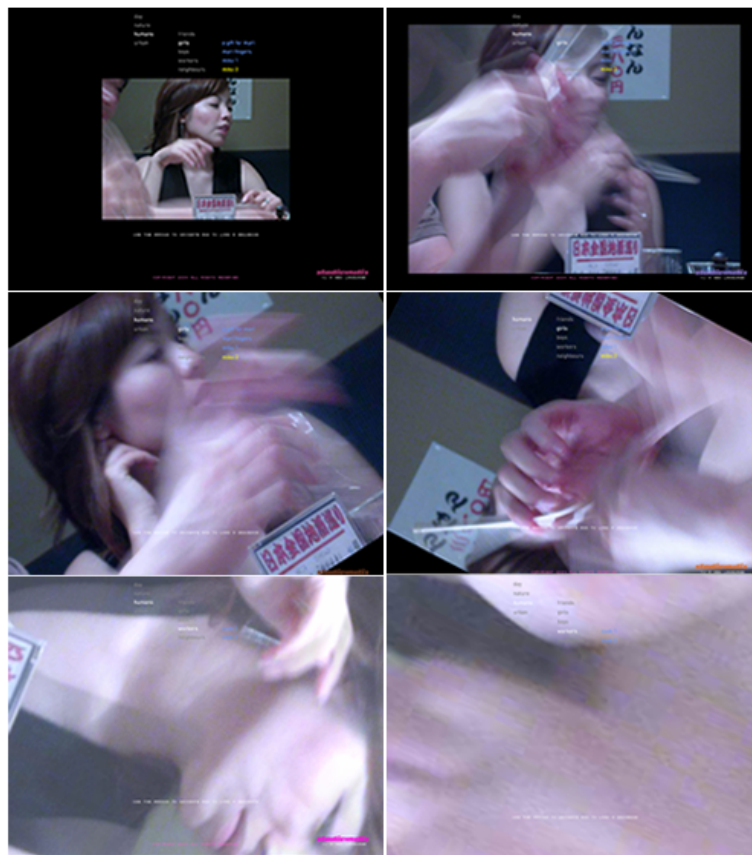


Figure 1 One day in Japan, Studiometis

Le chantonement pour soi-même, privé, simple répétitif s'objectalisant en une éternité faite de répétitions, la ritournelle se fait synesthésie et se décentre pour plonger l'utilisateur dans le *flow* de sa manipulation. Manipulant les objets audioscripto-visuels à l'écran, m'inscrivant en la lecture du poème ou la mélodie de la chanson, à chaque consultation il me semblait me réfugier⁴ dans un monde suave de régression et autocentré. Cette sorte d'ivresse manipulative, synesthésique, cette immersion intime dans le dispositif, me permettait de

³ Nous l'employons ici dans son sens premier (la ritournelle est « une activité de chantonement pour soi-même, de chantonement privé, et non public, un peu ritualisée, marquée par la simplicité (une qualité technique faible, à la portée de chacun) et par la répétition » [Sauvagnargues : 1]) puis plus loin dans son sens conceptuel (Deleuze et Guattari).

⁴ « La ritournelle (...) peut être décrite sur le plan psychologique comme une conduite d'auto-apaisement. » [Sauvagnargues : 1]

donner forme à une ritournelle intérieure stimulée ailleurs par la lecture d'un poème, l'écoute d'une chanson. Elle me permettait ici d'aller encore plus loin dans ce plaisir de la répétition et de l'étourdissement, teintés de cette douce saveur de régression que corroborait la congruence du son, du geste et de l'image en l'objectalisation de ma pulsion de *fouille* à l'écran. Comme j'aurais examiné et dépoussiéré patiemment un sol aride pour en extraire des traces du passé, je m'immergeais en l'image pour y trouver la Signification, une signification idéalisée dans un procès instinctif et essentialiste proche de l'état créatif.

La ritournelle selon Deleuze et Guattari consiste à ordonner le chaos. Chantonner pour soi seul (c'est-à-dire ici trouver une correspondance entre la ritournelle personnelle et l'interface par l'entremise du dispositif) est un premier pas vers l'acte créatif. La figure 1, par exemple, témoigne de ce premier pas vers l'acte créatif : elle est une cristallisation de mon expérience de consultation, une tentative d'exprimer la subjectivité de mon parcours, fouillant l'image pour atteindre ce *je-ne-sais* quoi qui me préoccupait alors [Georges 2006], que je tentais de déceler avec pour instruments la répétition et les outils d'investigation de l'image mis à disposition par le dispositif. En ce témoignage, cette trace, ou même en mon expérience d'alors ne réside certes pas l'essence l'œuvre : nous considérons en effet que son auteur/concepteur/programmeur reste le principal opérateur en créant les conditions d'émergence de cette ritournelle dont je témoigne. Néanmoins, cet usage pré-esthétique de l'usager peut être considéré comme faisant partie des multiples possibilités de lecture.

Le poème textuel, dans sa forme écrite sur papier, demande plus que les autres genres tels que la fiction ou l'argumentation, une lecture aux multiples entrées⁵. Ces entrées sont d'autant plus multiples lorsque l'on se place au niveau de l'ouvrage, c'est-à-dire ici le recueil de poèmes⁶. Un recueil de poèmes peut se lire au hasard du feuilletage des pages, dès la première lecture. Tout comme de petits poèmes, les boucles d'images se proposent, dans *One day in japan*, dans leur *pluralité associative*. La singularité du parcours y est encore accrue par la possibilité de régler soi-même des paramètres de couleur, zoom, etc. Le zoom donne l'impression d'être dans l'image, de l'habiter, les réglages de la saturation, de la couleur, des contrastes, de la vitesse et du sens de rotation, font émerger des figures singulières, des éléments graphiques que le traitement numérique révèle, découvertes qui ne pourraient se manifester qu'en partie dans le discours ou à l'écran, car l'expérience est intérieure. Alors comment en rendre compte dans toute leur infinitude ? En permettant avant tout de limiter la généralité du propos ou l'épanchement inutile d'une vague mais lancinante impression, l'étude appliquée de deux œuvres s'est révélée la méthode la plus rigoureuse.

Corpus de poésie électronique

Comme nous l'avons déjà dit dans l'introduction, *Le dernier souvenir* est une adaptation du poème du même titre de Leconte de Lisle, et *Ma rose*, une adaptation interactive de la chanson pop *In search of my rose* du groupe *The tear garden*. Ces deux œuvres sont des animations Flash interactives créées spécifiquement pour le web, ce qui les range dans la catégorie des œuvres de *Net Art*⁷. A l'égard de la poésie numérique, ces œuvres ont ceci de particulier que le texte n'est pas produit par l'auteur de l'animation, mais adapté

⁵ « dans ce texte idéal, les réseaux sont multiples et jouent entre eux, sans qu'aucun puisse coiffer les autres ; ce texte est une galaxie de signifiants, non une structure de signifiés ; il n'a pas de commencement, il est réversible, on y accède par plusieurs entrées dont aucune ne peut être à coup sûr déclarée principale. » Roland Barthes S/Z

⁶ Et sans avoir recours dans ce cas à la notion de pluralité telle qu'elle est développée dans S/Z.

⁷ Fourmentraux 2005

sous une forme interactive, dans un cadre de création poétique dans lequel texte, images et sons s'unissent en un langage « total » :

« c'est le rêve romantique d'un langage total intégrant tous les sens, tous les médias, tout le corps qui m'a conduit de la création littéraire à la création flash de même qu'un goût immodéré pour les lignes de codes. (...) Si je devais souhaiter l'avènement d'un univers virtuel conforme à mes goûts ce serait celui de Silent Hill⁸ revu et augmenté par Raymond Roussel et Michel Leiris (Proust à la recherche du temps perdu ET rêvé). La seule constance dans la réalité c'est celle que veulent bien lui accorder mon langage et ma névrose. La seule constance c'est l'aspiration à la constance, à l'amour inconditionnel.»⁹

Cyril Noyelle a réalisé plusieurs œuvres qui relèvent de la poésie numérique de type textuelle. Son site en propose une classification : les *clips de texte*¹⁰ (8) sont distingués des *animations de texte interactives*¹¹ (4), ainsi que des *collaborations et hommages*¹² (6) – catégorie qui mêle animations sonores, visuelles et interactives sans distinction. Par ailleurs une catégorie est consacrée aux *clips* (9 -non interactifs), aux *jeux* (2). Les autres animations, à dominante sonore et visuelle, sont classées par thématiques : *couples* (14), *regards* (8) *guerres* (11), *morts* (12), *filles* (9), *solitudes* (29).

Le degré d'interactivité, critère important dans l'interprétation d'une œuvre et dans la qualité créative de la mise en forme du texte, par nature non interactif et linéaire, a été retenu comme critère pertinent dans le choix du corpus, puisqu'il est question ici d'envisager la mise en forme interactive d'une œuvre de poésie textuelle, quelle qu'en soit la modalité d'interactivité. Nous n'avons pas choisi seulement des œuvres d'un fort niveau d'interactivité (niveau 2/3), mais aussi des œuvres d'un degré d'interactivité de niveau 0 ou 1.

Ceci dit, bien que le degré d'interactivité n'ait pas été choisi comme critère pertinent, il n'empêche qu'il pose particulièrement question du point de vue des procédés de style. En effet, pour reprendre l'exemple des poèmes de Leconte de Lisle, leur médium original, l'écrit, leur support, la feuille de papier, induisent une forme de lecture linéaire. Lorsque Cyril

⁸ Jeu vidéo du genre aventure « survival horror ».

⁹ Dans un mail envoyé par Cyril Noyelle à nous-même du mardi 23 janvier 2007.

¹⁰ «Clips de texte

- *And death shall have no dominion* (548 Ko) - Dylan Thomas
- *Cent vingt-cinq* (661 Ko) - Jean-Luc Bertini
- *L'espoir à tout prix* (565 Ko) - André Verdet
- *Litanie de la révélation* (477 Ko + streaming) - Le Clézio
- *Recyclage* (363 Ko) - Jacques du Pasquier
- *Requies* (235 Ko + streaming) - Leconte de Lisle
- *Soubresauts* (335 Ko + streaming) - Samuel Beckett
- *Un cavalier cloué* (118 Ko + streaming) - Jacques du Pasquier »

¹¹ « Animations de texte interactives

- *Canons* (382 Ko) - "chanson" L. l. de mars
- *Consécutions* (364 Ko) - "le mort" Charles Pennequin
- *Le dernier souvenir* (409 Ko) - "le dernier souvenir" Leconte de Lisle
- *Ma rose* (503 Ko) "in search of my rose" The tear garden

¹² « Collaborations-hommages (clips mis à part)

- *Des voix sur le net* (92 Ko + streaming) - Anthologie de poésie sonore
- *For the rebel in all of us* (TM) (550 Ko) - "war(z)" Philippe Boisnard
- *Hystérie* (432 Ko) - "de la vie des marionnettes" Ingmar Bergman
- *Mariés* (713 Ko) - "mariés" Hervé Trochain
- *Variations en diaporama mineur* (116 Ko) - "bord de mer" Franck Juery »

Noyelle met le poème en animations, il donne forme à cette lecture multiple, et propose à l'utilisateur de manipuler les lexies qu'il a isolées.

Niveau	Dénomination	Description
0	Interactivité Nulle	Les actions des êtres sont indépendantes les unes des autres
1	Interactivité Réflexe	A une action précise une réponse (automatisme)
2	Interactivité Relative	L'action est évaluée et choix d'une réponse parmi plusieurs prédéfinies et différenciées.
3	Interactivité Génératrice	Système d'interactions ouvertes et évolutives.

Figure 2 Les niveaux d'interactivité [Mabillot : I, 3.4, ill.8]

Les deux œuvres que nous avons choisies appartiennent à la catégorie des animations de texte interactives. Elles ont en commun avec les animations non interactives une même mise en page de l'écran d'accueil, noir et blanc, une image en fond, et la mention des différents acteurs et références de l'animation. Tandis que ces dernières sont présentées sous forme de *player* dont on ne peut pas toujours manipuler le curseur¹³, celles que nous étudions présentent un degré d'interactivité plus élevé (que nous nous attacherons à étudier dans la partie sur l'interactivité).

Le coup des étoiles mortes se distingue de *Ma rose* et de *Le Dernier souvenir* en cela que cette animation ne fait pas intervenir le texte. Souhaitant nous concentrer sur des poésies textuelles afin de faire se converger plus facilement des remarques transversales de niveau spécifique, nous ne la traiterons pas comme élément du corpus principal mais du corpus secondaire puisqu'elle permet, comme nous le verrons plus loin, de donner des clés d'interprétation.

I Poïétique de la signification

Comme le souligne la recherche sur l'hypertexte, l'analyse de l'interactivité ne peut se passer d'une posture pragmatiste prenant en compte les conditions de réception de l'œuvre. Mais si l'on ne considère plus seulement l'objet « œuvre », mais l'objet « œuvre » en tant qu'il se manifeste dans la singularité de la consultation, il faut aller plus loin en considérant non plus l'œuvre en tant qu'objet, mais l'œuvre comme dispositif de représentation.

Peindre un tableau et voir le tableau sont deux activités bien distinctes. Tandis que dans le processus de réception, l'œuvre se donne toute entière à voir ou à explorer, l'artiste est tout entier dans le faire. La mise en exposition de l'œuvre (processus pendant lequel on pourrait dire que l'artiste passe de sa position de créateur pour devenir récepteur et légitimateur) n'intervient pas sans un certain *lâcher-prise* sur sa signification. Cyril Noyelle a réalisé une série de 110 animations en 2002 et 2003. Au cours de cette pratique fiévreuse, on distingue l'apparition d'un vocabulaire de formes, toutes convergeant vers les mêmes idées obsessionnelles de la femme mortifère, du suicide sur un fond de pornographie et de vision désabusée de l'existence. Si l'artiste a certainement éprouvé ces sentiments obsessionnels tout au cours de son acte créatif, le public de son côté ne les partage pas nécessairement¹⁴, et ce

¹³ En cela elles sont d'ailleurs interactives (de niveau faible), puisque le curseur de déplacement du *player* fait partie de l'interface de l'animation.

¹⁴ Ces animations ont été présentées à une trentaine d'étudiants de licence qui ont eu la possibilité de les expérimenter quelques dizaines de minutes : si certains comprenaient que l'auteur avait exprimé son point de vue

n'est pas non plus l'objet de l'analyse poïétique que de les reconstruire. L'œuvre est morte à lui-même. Il nous faut reconstruire un métarécit collectivement partageable. Il semble donc bien qu'une poïétique de la signification qui s'attacherait uniquement à saisir le sens émergeant pendant le processus créatif, comme le préconise la poïétique, ne serait ici que partielle.

Concernant les modalités de consultation, à moins de ne disposer d'un cahier des charges certifié par son auteur, les limites de l'œuvre interactive (interactivité, images, sons), ne se donnent pas toujours à voir dans leur intégralité, contrairement au cinéma : seul l'artiste sait ce qu'il a produit dans son intégralité. Mais alors, comment penser ce processus lorsque l'on n'est pas l'auteur d'une œuvre et qu'on ne fait que la recevoir ?

Concernant les modalités affectives de consultation en tant qu'elles sont productrices de sens, l'interprétation se fonde non seulement sur les zones explorées, mais aussi sur les autres œuvres consultées, sur l'*architexte*. Du côté du créateur, le processus de production est enchâssé dans un processus de création lui-même fait de toutes les œuvres précédemment réalisées. Cet individualisme de la création et de la réception, cette solitude personnelle, du côté de l'auteur comme du visiteur, connotent l'objet, sans qu'il soit besoin d'évoquer les expériences intimes et personnelles.

Différents recours peuvent être invoqués ou expérimentés pour contourner ces biais méthodologiques : faire un entretien avec l'artiste pour savoir comment s'est déroulé le processus de création ; partir (classiquement) de sa production en partant du principe que toute expression verbale est construction. Nous avons eu plusieurs entretiens informels avec Cyril Noyelle en 2002 et 2003, lors du processus créatif ; nous échangeons à propos de nos productions mutuelles ; à cette occasion j'ai pu prendre connaissance de certaines informations qui nous seront ici utiles, notamment concernant sa gestion des retours de son entourage dans la modification de ses animations ; à l'occasion de l'écriture de ce texte, nous avons eu un autre entretien par mail que nous avons restitué en partie ici sous forme de citations. Il n'en reste que l'expérience verbalisée, notamment dans le discours analytique ou poïétique, est encore plus partielle, étant conditionnée par la faculté de s'exprimer verbalement, par la relation intersubjective et par l'état d'esprit de l'ici et maintenant de la consultation, de l'entretien, de l'écriture. Ces entretiens ne suffisent donc pas à pallier le manque d'informations sur le processus créatif.

Tout parcours, toute expérience, est pris dans le flux temporel qui singularise ce qui était multiple. Si dans sa texture l'œuvre est un réseau de possibles, dans la concrétude de la consultation, l'interactivité et l'opacité des associations opérées sont « mises à plat ». Pour prendre comme exemple un cas-limite de consultation, les vidéos (non interactives, de type documentaire) de parcours d'une œuvre interactive n'en donnent qu'une vision conditionnée par l'usager filmé. Pour un tiers qui regarde la scène, l'œuvre n'est *de facto* plus interactive mais composée d'une structure proposée par l'auteur, visitée et choisie par une seconde personne.

Si l'on se dégage de la conception de l'œuvre comme structure pour tenter d'appréhender le texte (au sens de *texta*) dans sa pluralité, il est nécessaire d'assumer

personnel, ils ne le partageaient pas mais parvenaient néanmoins à comprendre les messages véhiculés. Le processus créatif et le processus de réception ne se déroulent pas dans la même temporalité mais il m'a semblé que les étudiants parvenaient à ressentir les sentiments de l'auteur comme ils auraient regardé à travers une vitrine.

paradoxalement cette subjectivité du discours et des expériences rapportées¹⁵. Dans l'expérience de création tout comme dans l'expérience de réception, cette subjectivité interprétative tend à s'objectiver et se dépouiller des signes de l'émotion dans l'universalité idéale du discours théorique, ce qui n'est pas spécifique au numérique. Ma perception se forgeant à la rencontre du réel et de ma culture, chaque élément consulté, qu'il appartienne ou non au réseau informationnel ou à la structure composant l'œuvre même (*architexte*), s'associe à des expériences identitaires personnelles et participe de leur construction. Dans tous les cas, il y a production de signification, l'œuvre n'étant plus l'objet dont la signification est à conquérir, mais offerte comme matériau à s'approprier.

La notion de *poiétique de la signification* va nous servir à appréhender l'œuvre interactive comme expérience et source de représentations et non pas comme objet. L'interprétation entendue comme *production (poièsis)*¹⁶ de signification ne se situe pas au niveau de la manifestation mais au niveau de l'attribution de signification - donc de ce point de vue, non pas de l'acte, mais de sa conceptualisation, considérée à la suite des expérientalistes comme étroitement dépendante des interactions avec le monde. A cette condition l'interprétation personnelle est *production* au point que les deux mouvements qui participent de la production de la signification se rassemblent, issus du travail du cerveau sur la matière et des résistances de la matière ainsi manipulée par l'intermédiaire des dispositifs corporel et informatique fondus en un même appareillage.

En résumé, aux confins de la transmission, nous nous accordons avec la conception selon laquelle le discours égocentré de l'*aisthèsis* n'est que difficilement conciliable avec la dimension scientifique du discours analytique qui demande une certaine universalisation. Nous voulons en revanche insister sur la spécificité de l'œuvre interactive à cet égard : dans ce contexte, l'universalisation est elle-même illusoire puisqu'elle dépend uniquement de ce que le théoricien perçoit de l'œuvre. L'énonciateur, même s'il efface ses marques d'énonciation, se situe toujours dans l'ici et maintenant de sa consultation. La tendance holistique à universaliser le propos en retranchant toute trace d'expression des émotions et d'irrationalité - en raison peut-être de leur obscénité épistémologique, ne pourrait ici que rester superficielle. Il est donc nécessaire de s'engager personnellement et sortir le *je* de la littérature et des essais, tout en conservant une universalité du propos, condition de sa mise en paradigme. C'est la raison pour laquelle cet article insiste sur les marques d'énonciation par endroits (« je »), et les efface conformément au style scientifique (tournures impersonnelles).

A présent que la question de notre approche théorique et méthodologique est éclaircie, nous allons nous demander, en analysant ces poèmes interactifs, en quoi l'on peut parler de ritournelle, et quels sont les enjeux de l'interactivité de ce point de vue.

¹⁵ Cf. : entretien compréhensif, ethnométhodologie.

¹⁶ Le terme de production ne désigne donc pas ici un objet concret mais une représentation. Son usage, étymologiquement remotivé (le grec *poiein* désigne bien la création en prise avec la matière, connote les mains qui malaxent la terre pour façonner un objet), insiste ici sur la concrétude de la sémiose, en prise avec l'outil informatique et ses représentations à l'écran, qui forment un espace intermédiaire que d'aucuns qualifient d'ailleurs de *transitionnel* (en référence à la notion d'*objet transitionnel* de Winnicott) dans d'autres contextes.

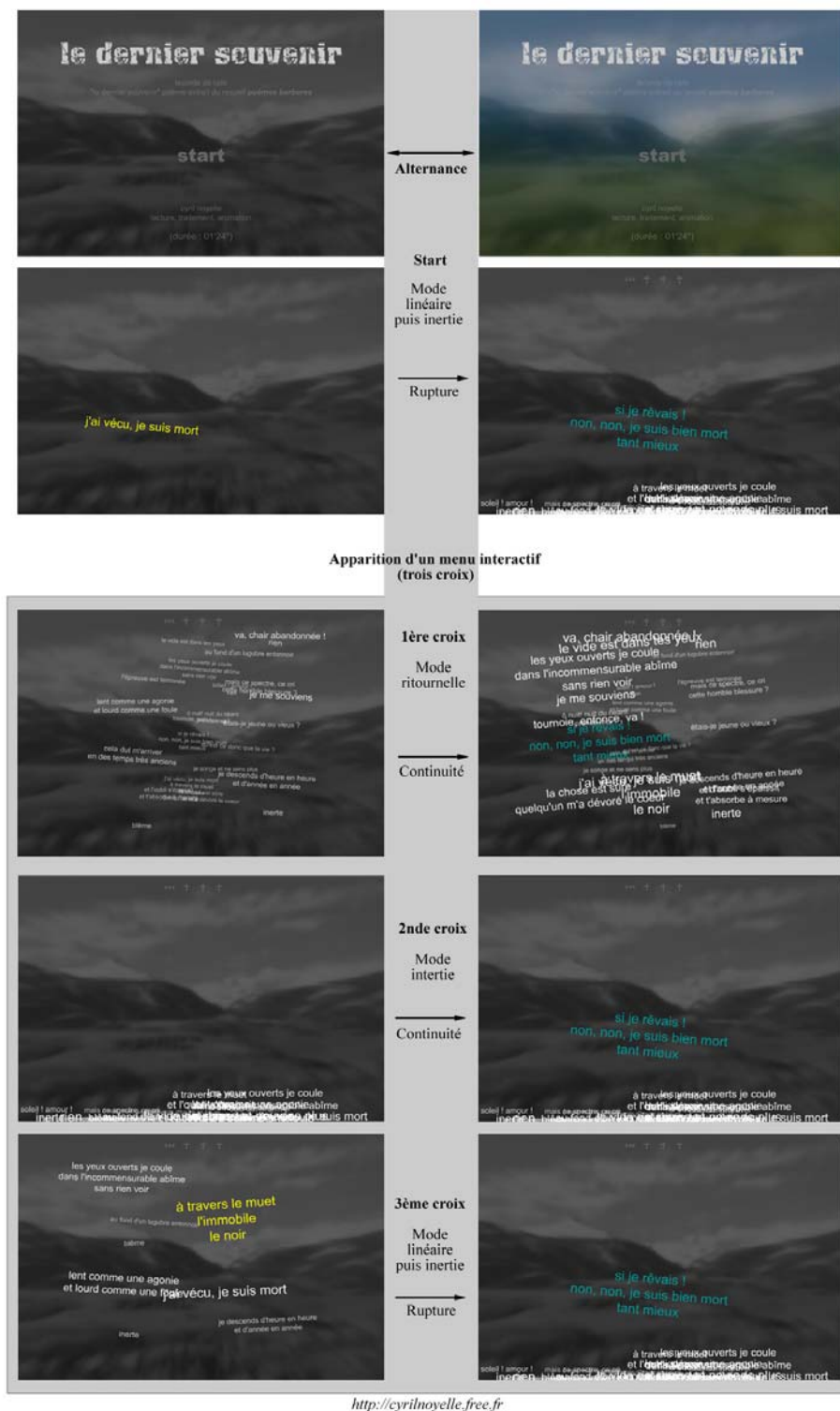


Figure 3 Le dernier souvenir, de Leconte de Lisle, adapté par Cyril Noyelle.

II Interactivité et production de signification

Dans cette partie nous allons examiner l'interactivité dans les deux œuvres étudiées, et nous demander en quoi la structure interactive peut participer de la stimulation d'une ritournelle, afin de mieux cerner l'acheminement de l'utilisateur vers un état créatif et de préciser

la structure formelle (la *texta* hypertextuelle) qui participe de la détermination de la production de signification.

Expérience et production de signification

Certaines mouvances artistiques contemporaines insistent sur l'importance de l'expérience dans le processus créatif, au point que certains, comme Jean-Paul Thibaud, affirment que l'œuvre n'est que dans le processus, ici collectif, de mise en relation intersubjective et de posture individuelle [Le Strat 2005, Thibaud et al. 2006, Georges 2006], poursuivant l'expérimentation des idées développées par des mouvements artistiques des années 70. Or ces expériences ne se déroulent pas en ligne mais en présence : comment penser une esthétique de l'existence dans le cadre d'une animation flash interactive ?

Le processus de création est celui qui génère les conditions de naissance de la signification. Le sens naît d'abord des mains de l'auteur qui, une fois qu'il a achevé son travail, le met à disposition du public. Parfois, le public peut lui-même participer à ce processus en alimentant l'œuvre de ses créations ou touches personnelles. Ce n'est pas le cas des œuvres dont nous parlons ici. Espace de l'auteur et espace du public sont-ils alors si distinctement séparés ? En examinant la situation de plus près, il s'avère que cette séparation est cousue de fils qui les lient l'un l'autre. Même si elle ne s'inscrit pas en la mémoire du dispositif, l'expérience s'inscrit en la représentation et la représentation s'inscrit en l'expérience. L'étude de l'interactivité se situe à cette exacte lime. Système formel et technique de zones hypertextuelles, la *texta* manifeste la mesure de l'appropriation accordée par le créateur à l'utilisateur pressenti. En cela elle est un critère définitoire de la pluralité lectorielle. La spécificité de l'interactivité est l'expérience, l'agencement du contenu.

Poésie et ergonomie

L'interactivité est potentiellement, pour le créateur, un outil de structuration du discours, proche d'une carte conceptuelle, permettant de pratiquer des relations entre des objets, d'ouvrir des passages et creuser des interstices. Elle est également soumise à des règles simples d'ergonomie et de web design qui tendent à se normaliser. D'ailleurs, Cyril Noyelle a reformulé et simplifié ses animations en tenant compte des réactions rapportées par son entourage¹⁷. Si telle personne ne parvenait pas à accéder à certaines séquences de l'animation, s'il se rendait compte que la personne avait tourné en rond, il reprenait son animation pour rendre son interactivité plus explicite. Des années plus tard, lui-même pense qu'il n'est pas allé assez loin. On peut se questionner sur la pertinence de cette démarche clarificatrice du poème, proche de tests utilisateurs.

Un poème numérique doit-il être ergonomique ? Il y a fort à penser que non. Le poème par nature se donnerait dans son opacité : les mots attirent l'attention sur eux-mêmes (cf. : la fonction poïétique de Jakobson), ils s'hystérisent, s'anomalisent ; cette opacité du poème stimule l'interprétation, la naissance de l'intuition de signification. Lorsque l'on examine l'évolution chronologique de la production de Cyril Noyelle¹⁸, les zones interactives sont rendues de plus en plus manifestement, l'interactivité s'altère et finit par devenir proche du diaporama. Or déclencher une animation dont on a longuement cherché le stimulus donne un

¹⁷ Souvenirs d'entretiens informels pendant la période de création (cf. partie « poïétique de la signification »).

¹⁸ C'est-à-dire dans une perspective diachronique, sans que l'on ait ici suffisamment approfondi cette perspective pour lui donner ce nom technique.

sentiment d'appropriation empathique supérieur à celui qui serait suscité par un discours linéaire ou une mise en scène linéaire de discours dont l'ordre est bien balisé. Le choix et la découverte des zones interactives donne le sentiment d'une réalisation personnelle, proche de la création¹⁹.

La question ne se pose pas en ces termes dans la littérature « sur papier » : l'ergonomie consisterait, si l'on poussait le parallélisme à ce point, à la normativité grammaticale et à la question de la figure de style comme distorsion de l'usage normatif. Ici, l'ergonomie est donc envisagée comme une normativisation des usages et des formes. Mais il est question aussi, dans la poésie électronique, et l'on ne peut trouver de parallèle autre que l'interprétation plurielle, de l'ouverture du sens par le créateur en tant qu'elle est déterminée et souhaitée intentionnellement par lui, en tant qu'elle est mise en forme technique de zones interactives.

Le dernier souvenir

Dans le dernier souvenir, comme nous le verrons en détail dans l'analyse, le poème de Leconte de Lisle est fragmenté en unités de textes. Ces unités peuvent être constituées de groupes de mots ou de mots seuls, ce pourquoi nous les appellerons dès maintenant *lexies*, en référence à la notion de Barthes telle qu'elle est définie dans S/Z. Avant d'analyser ce découpage, examinons l'interface et ses fonctionnalités dans la finalité de cerner les conditions de production de la ritournelle.

<i>Le dernier souvenir</i>	Interface				Mode de consultation du texte			Conséquences de la manipulation des lexies			
	Séquences		Menu	Actions possibles	Mode <i>linéaire</i>	Mode <i>inertie</i>	Mode <i>ronde</i>	Changement de couleur	Mouvement	Répétition du son	Rebondissement
Linéaire (1)	1	Accueil	non	Déclencher l'animation	<i>Pas de lexies</i>						
	2	Rupture		Manipuler les lexies	x			x	x		
	3		oui	Revenir à l'accueil		x		x	x	x	x
Choix (2)	X1	Continuité		Manipuler les lexies			x	x	x	x	
	X2			Revenir à l'accueil		x		x	x	x	x
	X3	Rupture		Passer à un autre mode	x (1)	x (2)		x	x	x	

Tableau 1 Description de l'interface et des fonctionnalités dans *Le dernier souvenir*. Les trois modes que sont le mode *linéaire*, *inertie* et *ronde*, proposent des présentations du texte différentes.

¹⁹ Ce que mettait en scène explicitement One day in Japan que le collectif appelle « logiciel de veejaying »

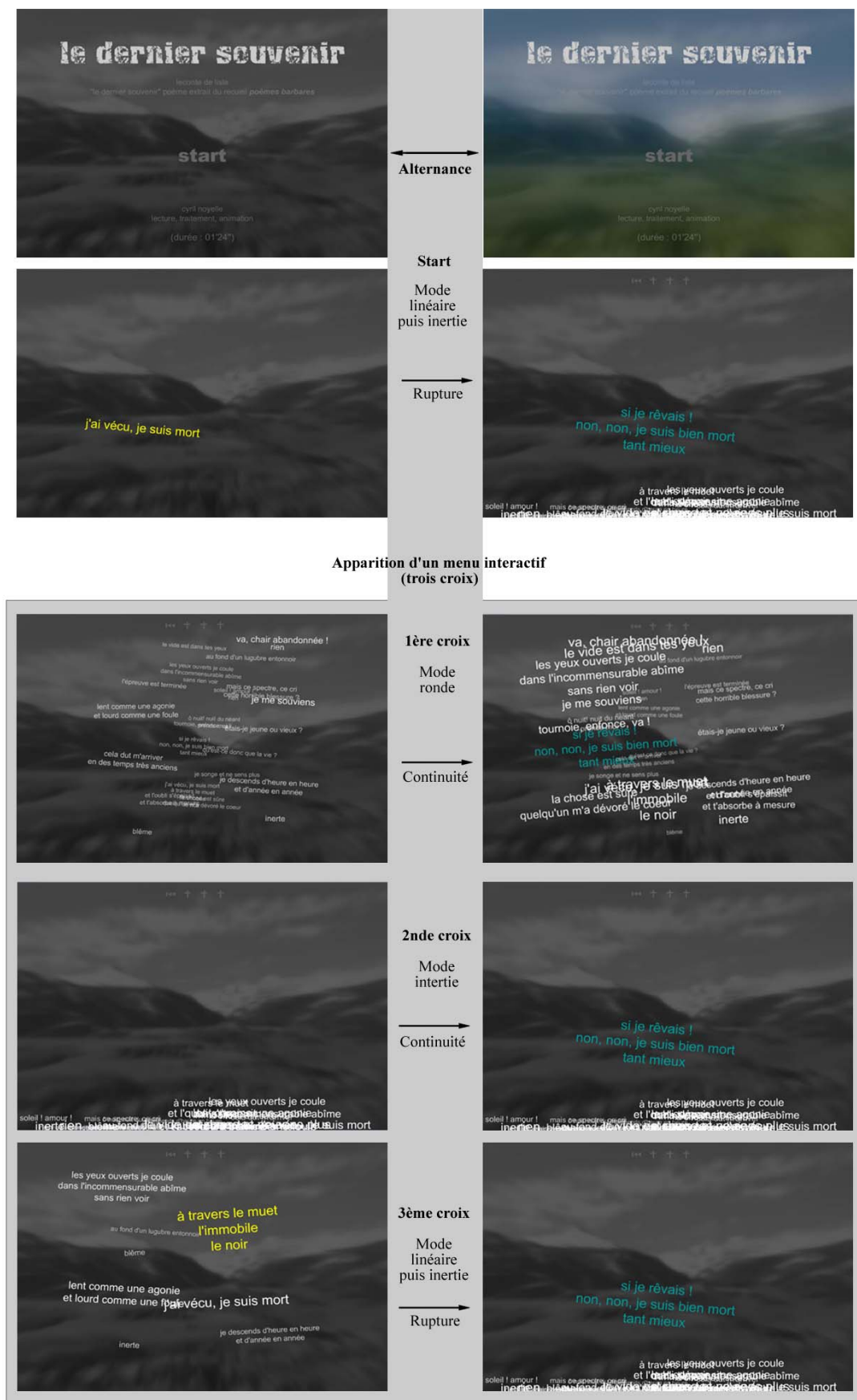


Figure 4 Le dernier souvenir, de Leconte de Lisle, adapté par Cyril Noyelle.

Une première partie de l'animation se joue linéairement, c'est-à-dire sans que le passage d'un écran à l'autre ne soit déterminé par l'utilisateur ou proposé à l'interactivité : c'est le cas des séquences 2 et 3 qui s'enchaînent automatiquement. En revanche, la seconde partie de l'animation est caractérisée par le déclenchement manuel par l'utilisateur des écrans X1 à X3 depuis un menu. Ce menu est disponible dès l'écran 3 et le reste à tout moment : l'utilisateur est dès lors maître de son parcours, et peut décider sous quel mode consulter le texte.

Dans la première partie (hors écran d'accueil), les zones d'interactivité permettent de manipuler les lexies et un discret bouton circulaire en bas de l'écran permet de revenir à l'accueil. Dans la seconde partie, en plus de ces possibilités s'ajoute donc celle de passer à un autre mode de consultation. Du début de l'animation à la fin, les zones d'interactivité deviennent donc plus nombreuses, une plus grande liberté est laissée à l'utilisateur.

La première partie, de par son défilement linéaire ou automatique, est comme une proposition de lecture de l'artiste. Il n'est pas possible de passer cette étape, même si, après une première consultation, je souhaiterais utiliser le mode ronde plutôt que le mode *linéaire* puis le mode *inertie*. L'absence de menu n'est donc pas simplement une erreur d'ergonomie comme on pourrait le croire si l'on faisait des tests et que l'on remarquerait que l'utilisateur s'impatiente de ne pouvoir immédiatement accéder au mode de son choix. Cette absence de menu met en avant cette proposition de visite du texte par l'artiste. Répondant peut-être à un souci de donner le texte dans une discursivité initialement fidèle à la lecture sur papier, la lecture linéaire une fois terminée se brise formellement. Les fragments sont projetés avec violence, dans des grincements de cordes griffées. Le texte, flottant dans une ritournelle euphorique et apaisante, choit, inerte. Cette rupture intervient comme une prise de conscience, un démantèlement de l'illusion. Le texte se donne alors en fragments amassés. Les mots se cachent les uns derrière les autres. L'interaction avec ces morceaux en provoque la répétition lamentable et décousue, puis tisse peu à peu un second poème plus personnel.

Ma rose

Dans Ma rose, le schéma de l'interactivité est beaucoup plus simple. A l'écran d'accueil suit un écran qui restera le même pendant toute la durée d'utilisation. L'utilisateur peut alors cliquer à tout moment sur l'une des zones interactives. Il n'y a pas de menu qui permette de passer à un autre mode de consultation.

Ma rose	Zones d'interactivité	Boucle	musique	chant	texte	Autre image
Accueil	Zone 0	non	x			
Ecran permanent	Zone 1	1	x			
	Zone 2	2	x			
	Zone 3	3	x	x	x	
	Zone 4	4	x	x	x	
	Zone 5	5	x	x	x	
	Zone 6	6	x	x	x	
	Zone 7	7	x	x	x	
	Zone 8	8	x			x

Figure 5 Schéma des zones interactives et de la modalité des boucles correspondantes dans Ma rose

La figure ci-dessus montre que toutes les boucles ne sont pas textuelles : les boucles 1, 2 et 8 sont des intermèdes. La boucle 8 est la seule qui montre une image.

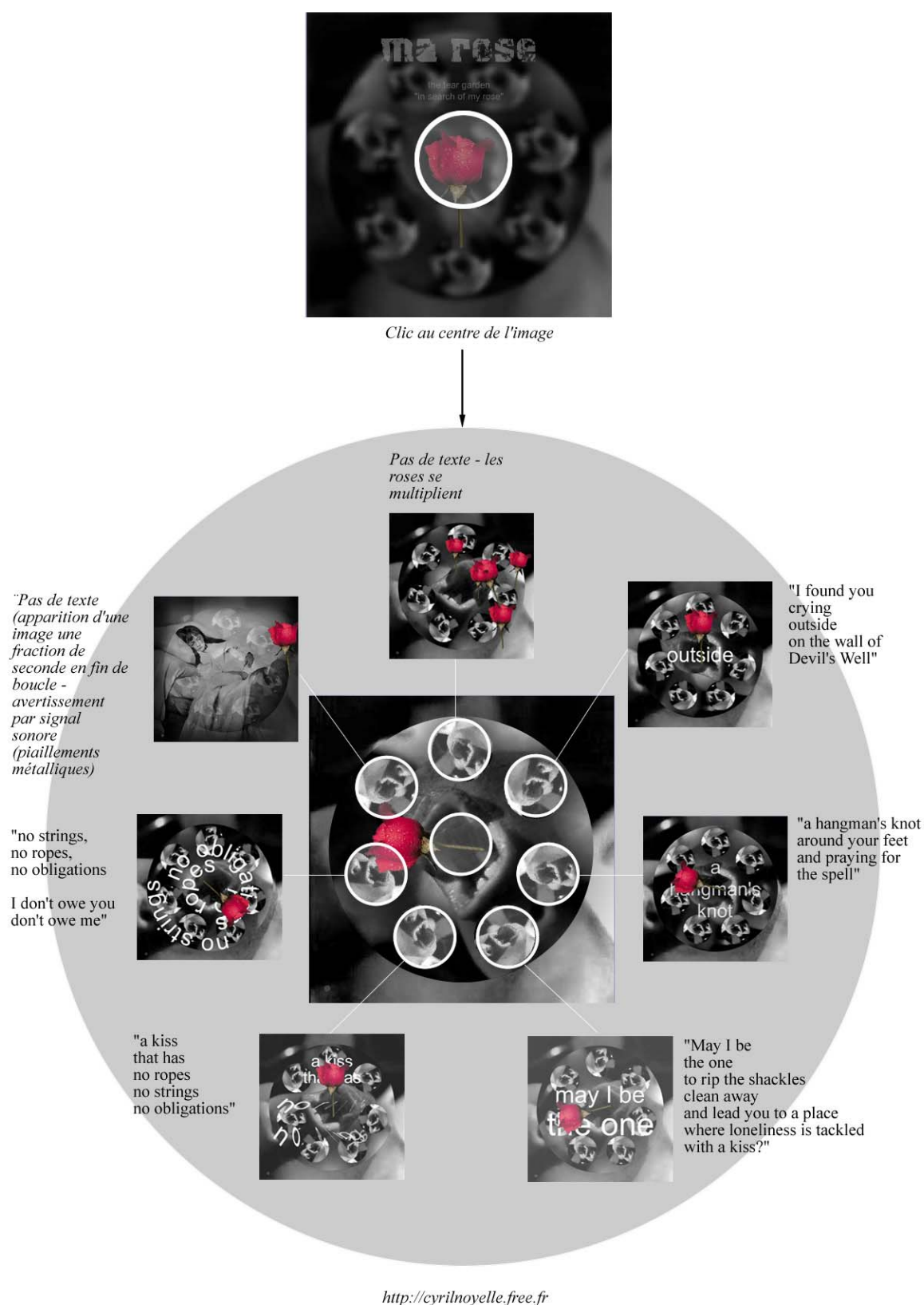


Figure 6 *Ma rose*, Cyril Noyelle : schéma de l'interactivité (les parties blanches transparentes encadrées de blanc opaque signalent les zones interactives et ne font donc partie de l'œuvre originale)

Dans *My rose*, le morceau original est découpé en plusieurs boucles avec lesquelles je crée une ritournelle : dans cette mise en mots tout comme dans *Derniers souvenirs*, après la prise de connaissance globale du morceau, je suis amenée à le prolonger en interagissant avec les éléments graphiques : l'interactivité permet de poursuivre l'expérience de consultation en cliquant. Dans *My rose*, des cercles ressemblant à des lecteurs de disques vinyl déclenchent les boucles sonores. Dans *Derniers souvenirs*, des groupes de vers composant le poème flottent en tourbillonnant et l'utilisateur peut les manipuler, déclenchant une relecture unique. Dans *My rose*, les sons s'éliminent l'un l'autre, tandis que dans *Mes souvenirs*, les sons se superposent tout comme dans *Canon*.

Ritournelle et interactivité

À présent que nous avons donné un aperçu des fonctionnalités des deux animations choisies, réfléchissons aux procédés interactifs qui stimulent la ritournelle. On distingue plusieurs figures qui l'évoquent : celles de la répétition, de la boucle, de la circularité.

Le poème et le morceau, dans leur version originale, produisent déjà une ritournelle par la répétition. Dans *Le dernier souvenir*, « rien » est répété. De même, *In search of my rose* répète en boucle pendant toute une moitié du morceau les mêmes paroles « no strings, no ropes... » : l'interprétation interactive approfondit la dimension de la répétition. Dans *My rose*, les samples sont joués en boucle. Dans *Le dernier souvenir*, l'activation par un clic d'une lexie provoque sa répétition. « Dans mes animations, on peut laisser se répéter les choses inlassablement jusqu'à ce qu'un clic, un déplacement, déclenche un nouveau moment répétitif. L'enjeu est un rêve de surhumanité: la maîtrise du temps. » La ritournelle se fait accès à une dimension éternelle. En activant la répétition, l'utilisateur est amené aussi à en maîtriser l'ordre, « ordonner le chaos ».

Dès l'écran d'accueil du *Dernier souvenir* apparaissent des préfigurations de la répétition, liée à une brisure²⁰. Sur l'écran d'accueil, le passage du noir et blanc à la couleur de l'image de fond est appuyé par un son métallique dysphorique. Ce bref passage du noir et blanc à la couleur est généralement utilisé dans les animations comme une prise de conscience ou une idée lancinante et obsessionnelle, généralement morbide. Dans *Le coup des étoiles mortes*, cet effet s'associe à la pulsion de suicide représentée par un cercueil, un fusil, et associée à l'apparition de la figure de l'auteur, celle du singe, lui aussi leitmotif de la figure de l'artiste torturé. Cette présentation n'est pas systématique aux autres animations textuelles présentées sous la même mise en page comme nous l'avons déjà évoqué. L'écran clignote (accentuation de l'effet annoncé par la couleur) et se lance comme un apaisement. Cet apaisement dure tout au long de la lecture en mode *linéaire* du poème ; il est rompu par le passage dysphorique au mode *inertie*, au son de verre violemment brisé.

Dans le mode *linéaire* le texte est lu du début à la fin, d'une voix d'outre-tombe, tandis que dans le mode *ronde*, les lexies apparaissent toutes simultanément sans lecture. Dans les deux cas, les lexies, une fois apparues, semblent tourner selon un mouvement circulaire horizontal, de sorte qu'elles donnent l'impression de s'éloigner et de se rapprocher

²⁰ On pourrait associer cette figure de la rupture à celle qui se produit dans la série des *Silent Hill* lorsque le héros a une crise schizophrénique : le personnage montre des signes de malaise et l'environnement se couvre de sang ; il passe dans un autre monde à tel point qu'il doit revisiter toutes les cartes qui ont changé. Cf. notre article *Immersion et intériorité dans Silent Hill 4*, actes de la conférence Ludovia 2006.

(conséquence de la diminution de la taille des caractères, cette version de flash ne permettant pas la 3D réelle). Ces deux modes ont en commun également une musique de foire. Cette musique de manège et cette ronde de lexies (ritournelle de connotation) trouvent leur unité dans le motif du cercle, de sorte que le mouvement circulaire des lexies évoque le manège et sa ritournelle associée à l'étourdissement. Dans *Le coup des étoiles mortes*, le manège est associé à la figure de la famille, au monde de l'enfance, à la mélancolie et à la douleur d'un état qui ne reviendra plus, à présent que tout est terminé. « Nous voyons le passé », répète-il en boucle.

« C'est la base disons "romantique" de la plupart de mes animations, le cerveau humain fonctionne essentiellement sur le mode de la nostalgie, nostalgie créatrice. J'ai besoin d'imaginer que le passé fut un jour brillant même si c'est faux, même si l'obscurité a en fait toujours régné et que seuls le cerveau, l'imagination, l'esprit entretiennent la nécessité de nos illusions. »

La ritournelle évoque alors la dimension obsessionnelle du souvenir, des représentations rassurantes et illusoirs dans lesquelles la vie se loge toute entière et que seul le suicide peut réaliser. La ritournelle est métaphorique de la pulsion de mort, obsessionnelle et irrépressible.



Figure 7 *Le coup des étoiles mortes*, Cyril Noyelle

Dans *Ma rose*, cette même figure de la circularité est récurrente. Dès l'écran d'accueil, l'image de fond représente une forme circulaire à l'intérieure de laquelle 7 cercles sont répartis. Sur l'écran principal, les zones d'interactivité sont disposées en forme de cercle (ritournelle de circularité). Une photographie de bouche ouverte, aux lèvres contractées et dentue tourne sur elle-même. Le cercle connote le disque vinyl, la zone circulaire la platine de mix. Chaque clic active la rotation de la zone et arrête les autres. Parmi les lexies rotatives et circulaires, « no strings, no ropes, no obligations » renvoie à l'idée générale du morceau, celle d'un amour platonique, absolu et sans attache. La présence d'un rythme et de paroles incite

cependant l'utilisateur à en créer un tout harmonieux, de sorte qu'il est invité à gérer les rythmes de boucles (par exemple, lire une boucle 2 fois pour la lexie que l'on considère comme étant le refrain). S'agit-il de «mettre les moments cruciaux en boucle pour mieux les assimiler et choisir mon moment de dépassement» ? La répétition porte alors en elle une dimension salvatrice, curative, rassurante.

Les figures de la ritournelle portent une dimension d'éternité et de mort, d'obsession et de tentative de guérison. Guérir en assimilant, en ressassant les souvenirs, les ingérant le souvenir de toutes les manières, sous tous les angles, de toutes les entrées possibles. Lire le texte dans un sens, dans l'autre, le décomposer, en extraire des fragments, les séparer, réfléchir, assimiler pour un jour échapper à ces images obsessionnelles. Se nourrir aussi d'une autre nourriture que la sienne. En s'appropriant les paroles d'un autres ; les animations d'un autre, je tente de comprendre la leçon cachée, la signification comme un secret magique de guérison, une histoire d'initiation.

II Authenticité et cristallisation

Nous avons cerné les conditions formelles de stimulation de la ritournelle et appréhendé plus précisément quelles sont les conditions qui participent de son émergence. Nous avons remarqué que la ritournelle était liée à l'expression de la mémoire, de l'obsession, qu'elle signifie l'éternité. Ainsi que nous venons de le faire, la consultation s'inscrit dans un processus de cristallisation du sens qui s'oppose à son authenticité qu'on pourrait situer dans le processus de création de façon encore assez indistincte à ce stade du raisonnement.

Il y a bien une altération entre la création de l'œuvre et sa consultation, puisque lors de sa consultation l'œuvre n'est déjà plus qu'un enregistrement. Cette altération n'est telle pas un peu superficielle puisque une œuvre qui s'altère, un tableau qui s'altère, le sont par le temps et la modification interne des propriétés (Walter Benjamin), contrairement aux œuvres collectives qui se transforment délibérément. L'œuvre d'art durant le processus créateur est totalement remaniable, tandis qu'une fois qu'elle est (com)prise dans le procès de réception, elle est fixée sur son support de mémorisation et de consultation. Ce n'est pas une reproduction mais une cristallisation.

Entre processus de création et de cristallisation, il y a un moment où l'œuvre, même s'inscrivant dans un processus collectif (Copyleft, art participatif), n'est plus alimentée, est alors consultée dans ce tout englobant : ce n'est pas parce que l'auteur estime qu'elle doit être alimentée qu'elle l'est. On observe qu'à un moment leur alimentation s'interrompt [ex : cellule d'isolement], elle se fixe, plus personne ne vient s'y inscrire et finalement, envers et contre toute volonté des créateurs, le processus s'interrompt. A ce moment l'œuvre se cristallise²¹, rendant ainsi possible une prise de distance pour interpréter l'ensemble d'une série d'informations. Mais du côté du lecteur, l'expérience d'utilisation ne se poursuit plus que dans son esprit.

Nous avons donc situé l'exact opposé de l'authenticité : la cristallisation. Nous avons d'un côté l'expression d'un infini, de l'autre une cristallisation de cet infini par la production de signification même.

L'hic et nunc de la production du sens

²¹ Les œuvres génératives ou fractales se « cristalliseraient » dans leur multitude de possibles.

L'œuvre peut mener à réfléchir à son expérience personnelle (centration affective), au sens délivré par le texte poétique original (décentration interprétative) ou livrer à l'ivresse du plaisir de l'usage des œuvres. Le lâcher prise en l'ivresse opératoire, à l'œuvre comme fusion intrinsèque avec un moi-même purifié et non pas empathie avec le discours de l'artiste : face à un objet qui me laisse la liberté de construire mon propre langage.

Cette faculté de me transposer moi-même dans un autre univers, dans lequel je découvrirais une autre corporéité dans la fusion opératoire, dans une empathie profonde qui se situe dans un intervalle entre l'artiste, l'auteur et moi, avec l'œuvre comme outil de médiation des dialogues et dans une matière qui serait celle de l'œuvre. Tout comme lorsque je prends une pierre, que je la sculpte, dans cette pierre il y a des zones plus ou moins tendres, des fossiles, des veines ; cette pierre, je la découvre en même temps que je la sculpte et c'est du produit de cette découverte et de cette résistante que va naître l'œuvre, ma création, qui va être intéressante pour moi que dans la mesure où j'en suis le créateur. Le moment où je fais corps avec l'œuvre est ce moment où je la crée.

Dans ces œuvres, une forme apparaît en résistance au moment du lâcher prise ; est-ce qu'il y a émergence de signification ou régression dans un environnement qui serait indistinct et purement sensible, ou l'émergence d'une signification qui elle-même est créatrice ?

Conclusion

Dans cet article, nous nous sommes posé la question des mécanismes à l'origine de l'empathie affective dans la poésie numérique. L'examen des points de vue possibles portés sur l'œuvre dans la situation de communication spécifique aux médias en ligne, nous a permis de mieux cerner les implicites de la posture d'analyse d'une œuvre en ligne et d'argumenter la pertinence de la posture du métarécit dans la perspective d'analyser les mécanismes de production de la signification.

Processus de création, de construction du sens, l'œuvre cristallisée dans l'acte de consultation s'actualise dans la production de signification. L'une des figures de cet hic et nunc, destinée à stimuler une réflexion analytique, est la boucle, la répétition, qui singent l'obsessionnalité propre à la posture immersive.

Œuvres citées

Noyelle Cyril, Ma rose, Le dernier Souvenir, Le coup des étoiles mortes

En ligne : <http://cyrilnoyelle.free.fr/accueil.htm>

Bibliographie

Barthes, R., *S/Z*, in *Oeuvres complètes*, tome 3, Editions du Seuil, 2002.

Bootz, P., *Poésie numérique: la littérature dépasse-t-elle le texte ?* in actes du colloque e-formes, St-Etienne, à paraître.

Drouillon, F., *Le calcul de la beauté : le principe de Pinocchio* in "Du sujet : Théorie et Praxis, textes des séminaires et travaux de recherche, recueil numéro 6, Fondation de la maison des sciences de l'homme, Paris, novembre 2003.

Fourmentaux, JP., Le Net art, *Medium* N°6, Éd. Babylone, Paris, 2005.

Georges F., *One day in Japan- L'idée tout au bout du geste, l'éternité dans la répétition*, version française de l'article One day in Japan, in *Sequences*, 2006, Londres, en ligne sur le site de l'omnsh <http://www.omnsh.org>

Mabillot, V., , Les mises en scène de l'interactivité, thèse de doctorat soutenu le 07 janvier 2000, Université Lyon II, 2000. En ligne : http://these.free.fr/comm/mabillot_v.htm

Sauvagnargues, A., *La ritournelle*, in *Synesthésie*, en ligne <http://www.synesthesie.com/heterophonies/ritournelles/pdf/sauvagnargues-rit.pdf>

Shirkey, C., D.E-poetry: Digital frontiers for an evolving art form, *C&RL News*, April 2003 Vol. 64 No. 4