

Les designs des écritures multimédias

Philippe QUINTON

Le propos est ici de réfléchir aux conceptions et modalités d'analyse des *écritures multimédias*. Cette approche des concepts et des objets concerne en particulier les designs de ces écritures, ce qui les produit et les constitue, ce qu'elles sont dans leurs contextes. Le regard du chercheur en Sciences de l'information et de la communication prévaut ici, selon une démarche qui vise à caractériser ce qu'il y a de *communicationnel* dans ces écritures et notamment expliciter les modalités des diverses relations qu'elles construisent.

Lorsque l'on analyse des dispositifs de communication multimédias (dits *interactifs*), on le fait souvent avec des catégories et des approches issues des "cultures papier". A l'évidence, nous avons besoin d'adapter nos outils, nos démarches d'analyse et sans doute nos paradigmes, pour observer ces *faits graphiques* composites et hybrides d'un genre nouveau. Le terme *fait* graphique désigne à la fois l'inscription sur un support et sa qualification par un sujet qui en détermine le statut communicationnel. Il est donc relatif à un regard humain, tant en production qu'en réception, dans un contexte social donné.

Les dispositifs multimédias dédiés à la communication sont à la fois des types de supports et d'inscriptions ; des modes d'écriture et de lecture ; des modalités de production et de réception, etc. L'analyse de leurs designs¹ (les projets et leurs mises en formes graphiques) amène à les considérer comme composites *sémiotiques, techniques et sociaux*, sans donner le primat à l'une ou à l'autre de ces dimensions. Surtout, elle contourne soigneusement les discours technologiques à la mode qui prétendent couramment les décrire en se limitant aux analyses de surfaces. La question des écritures multimédias est ainsi celle des designs de ces écritures -c'est-à-dire- des images que chacun produit aujourd'hui pour informer, séduire, communiquer, mais envisagées globalement dans leurs dispositifs, en rapport avec leurs contextes de production et de lecture.

Les travaux qui nourrissent cette réflexion se réfèrent à une conception matérielle et iconique de l'écriture, indissociable de son support.² Mais parler d'écriture multimédia oblige à interroger autrement ces deux termes (*écriture et support*), le support ayant ici un rôle essentiel. Tout designer sait qu'en production la *matérialité* et l'*espace symbolique* de l'inscription se travaillent en même temps dans la réflexion et sur le support, qu'il soit analogique ou numérique. Il devrait en être de même pour l'analyse. Une inscription sur un support est à la fois un *objet*,

une *pratique et une relation*, dimensions très difficiles à observer séparément. Les modalités d'inscription et leurs résultats méritent d'être examinés autant comme *états* que comme *processus*, ce qui convient fort bien aux caractéristiques sémiotiques et techniques du multimédia mais complique de ce fait leur approche.

Ce qui est inscrit est analysé en tenant autant que possible compte du processus d'inscription (aussi bien pour le concepteur que le lecteur). Il s'agit d'observer le *faire* et ce qui le motive à tous points de vue ; d'examiner une nouvelle synergie entre *une pensée de l'écran* et une *pensée graphique* dans des *espaces graphiques* très particuliers. De cette manière, analyser les écritures multimédias consiste à considérer les technologies, les matériaux (même numériques), les procédures et processus d'inscription, (ce qui constitue et commande les supports) ; en bref, tout ce qui détermine et compose les formes visuelles de ces écrits, sans oublier leurs modes sociaux et techniques de circulation, ni les stratégies d'écriture et de lecture qui les gouvernent

En matière d'écritures et d'images dans les médias informatisés, nous sommes en présence de niveaux techniques et de statuts sémiotiques très imbriqués mais néanmoins distincts :

- des **objets graphiques** (les "formes graphiques") : typographies, images, icônes, logotypes, cadres etc., ainsi que leurs relations au sein d'un système graphique plus ou moins organisé ;
- des **artefacts graphiques** : qui sont les supports matériels issus d'une production sociale et technique (un site web, un cd-rom, une affiche...) ;
- des **dispositifs**, qui sont les objets et les artefacts en situation d'utilisation (un ordinateur dans une situation de travail ou de loisirs), ce qui engage des usages.

Devant un *dispositif*, un *artefact*, un *objet*, il convient sans doute de se poser des questions apparemment simples : à quoi a-t-on affaire qu'observe-t on ? d'où cela vient-il ? Sans oublier d'interroger les concepts mis en œuvre à cette occasion. On peut observer que dans les expressions "écritures multimédia" ou "écritures en ligne" se glissent des confusions entre *objets*, *pratiques et relations*. Les recherches oscillent elles-mêmes entre les différentes acceptions du terme *écritures* que l'on sait utilisé très diversement dans les domaines de l'art, de la littérature, de l'information et de la communication, de l'informatique, etc. Rappelons trois points essentiels pour ce débat.

1- Les écritures multimédias sont des inscriptions sur des supports.

Les objets graphiques qui constituent les écritures multimédia (qu'ils soient *informations*, *outils* ou *messages*) sont issus de processus de design, c'est-à-dire qu'ils résultent de conceptions et de productions motivées par des projets très divers (les desseins) qui hybrident facilement les pratiques et les genres d'inscription disponibles, analogiques ou numériques. Mais les "pensées de l'écran" en présence sont-elles pour autant de nouvelles ? Cela revient à poser la question des modèles

et des stratégies qui pilotent le "faire" et le "lire", l'amont et l'aval des objets en ce qu'ils les déterminent. Voilà ce qu'il paraît intéressant d'observer avant tout.

Ces objets sont parties prenantes de mises en formes composites (les dessins), de compositions sémiotiquement très hétérogènes (les *pages-écrans*, ou *pages-web*...) dotées de multiples partitionnements et registres énonciatifs et fixées sur des surfaces de visualisation techniquement homogènes (les écrans). Ce sont ainsi des espaces graphiques³ très spécifiques qui se construisent entre support, inscription et codes graphiques.

2- Les écritures sont des inscriptions multimodales et polysémiotiques

Qu'elles soient son, image ou mouvement, les écritures multimédias dépendent de procédures et de conditions techniques liées aux technologies numériques. Elles bénéficient des augmentations de potentiel que ces technologies apportent comme la *réplicabilité* et l'*interactivité*. Si le *multimédia* désigne une conjonction de modalités sémiotiques et sensorielles, en terme de support matériel il faudrait parler d'*unimédia*, mais d'*unimédia composite* car constitué de plusieurs entités techniques et sémiotiques indissociables disques, mémoire, écran.

3- Les écritures sont des moyens, et non pas des fins

L'expression "écritures interactives" fait fureur mais n'est jamais vraiment bien définie, personne ne semblant d'accord sur ce que cela veut vraiment dire, le seul terme "interactivité" posant lui-même problème. A défaut de consensus satisfaisant, on ne peut qu'encadrer un usage théorique de la formule, mais affranchi des différentes élucubrations linguistiques constatées dans les milieux professionnels. Chez les chercheurs, on admet désormais qu'il s'agit de *modes d'organisation* des informations et des communications (avec des procédures et des outils), alors qu'on leur prêtait il y a encore peu de temps, la capacité à régénérer un processus narratif. Ainsi, l'interactivité n'est pas une fin en soi, pas plus qu'un mode de création, d'écriture ou de narration, mais une modalité spécifique d'inscription et de lecture. Cela réoriente l'analyse vers le rôle essentiel du lecteur-utilisateur et non pas du seul créateur. C'est donc à partir des propriétés techniques et des potentiels scripturaux du support informatique dans sa complexité ; en fonction des différents niveaux d'inscription et de leurs modes d'organisation, mais surtout de leurs lectures, que l'on pourrait caractériser ces écritures en termes communicationnels. Reste alors à identifier l'essentiel : les *modèles*, établis ou innovants, qui les sous-tendent, afin de caractériser la "nouveau" éventuelle de ces écritures et les capacités de transformation ou d'innovation dont elles seraient porteuses.

Bien au-delà de la mise en forme d'une relation, la notion d'*interactivité* questionne ouvertement et avant tout les *desseins* (les stratégies) des inscriptions. Ce n'est donc pas qu'une technique d'agencement de surface (de mise en forme), un habillage visuel dévoué à l'agrément de lecture. Une écriture native du numérique procéderait de modèles et d'imaginaires issus des potentiels scripturaux de l'informatique et non pas importé comme cela est pour l'instant souvent le cas. Elle découlerait certes de ce qu'offrent les technologies, mais surtout de ce que

nous projetons socialement et symboliquement dans et sur les objets visuels et les relations que nous produisons avec, ce que nous en faisons à un moment donné. Si l'on s'intéresse davantage au statut numérique de ces écritures, cela permet de souligner trois de leurs dimensions essentielles : elles ont un *support* - une *image* - et une *adresse*.

- **Un support** : Ces inscriptions graphiques ne sont pas directement visibles sur les supports. Il convient de distinguer deux états techniques et sémiotiques très différents : ce qui est *virtuel* (les données numériques mémorisées) et ce qui est *actuel* (l'écrit d'écran affiché dans une lecture). L'écran n'est de la sorte qu'un lieu d'*actualisation*, de mise en visibilité de ces écritures. Contrairement à ce que tout le monde semble penser, on n'écrit pas sur l'écran (ce n'est qu'un espace d'affichage) mais sur un disque dur ou dans une mémoire vive. L'inscription n'est pas limitée à la surface de l'écran (là où le texte se voit) mais opère d'abord au cœur de la machine avant qu'il nous en soit rendu compte au moyen de l'écran.

La nécessité matérielle du support s'oppose à ce que l'écriture multimédia soit qualifiée d'immatérielle.

Même "virtuelle" (non-visible), l'inscription est faite de particules électriques fixées sur un *support* magnétique (disque dur) ou des alvéoles dans une matière synthétique (cédérom, DVD), toutes actualisées visuellement dans les particules lumineuses de l'écran (les photons).

Mais il y a des *supports*, et non pas un seul, avec des couches et des niveaux d'inscription plus ou moins accessibles selon les scripteurs (informaticien, designer, utilisateur, etc.), d'où une disjonction inédite entre les fonctions d'*inscription*, de *manipulation*, de *visualisation*, ou de *mémorisation* (il va de soi que l'*interface*. le support, la *surface l'écran* sont des termes qui désignent des notions, des objets ou des espaces graphiques peu comparables).

En principe, l'écriture traditionnelle résulte d'une tension entre trois paramètres : le support, l'acte d'inscription et le scripteur. Mais dans le cas du numérique et des réseaux, le statut de cette triade classique est bousculé par le rôle essentiel du lecteur dans la nécessaire actualisation physique du texte et de l'image. L'inscription s'appréhende alors autant du côté du scripteur que du lecteur et très différemment selon les couches du support auxquelles ils ont accès. Les écritures ont ainsi plusieurs niveaux visibles et invisibles. Dans le cadre d'une médiation informatisée, c'est donc l'interaction entre *support*, *inscription*, *scripteur* et *lecteur* qu'il faudrait analyser. Cela permettrait de qualifier précisément une écriture (techniquement et sémiotiquement) et engagerait une gestion particulière du rapport *contrainte/initiative* liée au dispositif, avec davantage d'initiative apparente côté lecteur. *Écrire* consisterait alors à préconstruire ou anticiper plusieurs lectures possibles, et *lire* reviendrait à repérer plusieurs propositions de lecture sans forcément les réaliser.³

- **Une image** : L'écriture multimédia est visuelle et diversement travaillée graphiquement selon les ressources utilisées et les objectifs de l'inscription.

Autant les valeurs graphiques et typographiques semblent devenues superflues dans le courrier électronique, autant ces valeurs sont appuyées dans des "mises en pages" sophistiquées, avec des "chartes graphiques" souvent superficielles voire décoratives dans les sites web ou les cédéroms. Nous avons là des designs opposés, des pratiques d'inscriptions très hétérogènes et des statuts d'images graphiques fort différents.

- **Une adresse dynamique** : Un courrier électronique est toujours *situé* quelque part mémorisé ailleurs que là où il s'affiche de manière très variable, il se distribue au fil des connexions et connaît l'ubiquité, ainsi que de grosses différences graphiques dans ses diverses actualisations (très différentes selon les logiciels de messagerie). Chaque unité de texte (un mail, "un document attaché"..) peut conserver un lien avec le lieu physique d'où il provient, lien fragile que l'on peut utiliser ou rompre à sa guise, (voir la fonction répondre et son indicialité spécifique).

Pour finir on peut dire que l'écriture multimédia se caractérise par plusieurs niveaux de supports et couches d'inscriptions (hétérogénéité sémio-technique) des espaces graphiques composites à la fois *états* et *processus* ; une face virtuelle et une face actuelle, visible et invisible ; un jeu permanent et dynamique entre écriture et lecture, lecteur et scripteur.

Pour les définir et les analyser, il faut convoquer plusieurs disciplines : informatique, sémiotique, sciences de l'information et de la communication, linguistique, sciences cognitives, etc., mais aussi observer les synergies entre toutes les modalités sémiotiques, sensorielles, techniques et sociales qui sont à l'œuvre. L'analyse des surfaces graphiques visibles à l'écran ne suffit donc pas.

En passant d'un niveau de support, d'un modèle ou d'une stratégie à l'autre dans la *communication interactive des médias informatisés* il y a réécriture, transformation, requalification de l'écriture par un lecteur, lequel joue alors un rôle déterminant en agissant sur la tête et sa visualisation. L'écriture multimédia peut alors être vue : soit comme la manifestation de nouvelles pratiques communicationnelles ; soit comme le recyclage de pratiques établies (leur hybridation technologique). Cela pourrait être aussi et tout simplement l'espace graphique d'une négociation entre différents modèles et pratiques d'inscription que tout design d'écriture et d'image aurait mission d'assumer et de mettre en œuvre.

NOTES

- 1- Chaque inscription est la mise en œuvre singulière d'un dessin et d'un dessein (selon la définition classique du design en général).
- 2- CHRISTIN Anne-Marie, L'image écrite ou la déraison graphique, Flammarion (Paris 1995).
- 3- Cf. les travaux sur ces questions menés avec le collectif : Lire, écrire, réécrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés, sous la direction de Y. Jeanneret, E. Souchier, J. Le Marec, M. Després. - Collection Recherches - BPI - Bibliothèque Publique d'information 2002.
- 4- La notion d'espace graphique permettant de considérer ensemble le support et les codes graphiques de l'écrit (ANIS Jacques - Vers une sémio linguistique de l'écrit-Lynx n° 43 - Paris 2000).