

La matière et la technique comme dispositifs de médiation. Le cas des Cartes-Tapisseries d'Alighiero Boetti

Valeria DE LUCA
CeReS, Université de Limoges

*Dietro ogni superficie c'è il mistero: o una mano che viene fuori,
o una immagine che si accende,
o una scrittura che dà la sua immagine.*
Alighiero Boetti¹

Préambule

La réflexion globale autour des notions de sens et de médiation ainsi que de leurs relations réciproques fait émerger un champ sémantique et de problématiques s'articulant, à notre avis, sur trois axes principaux et imbriqués entre eux : i) la médiation et le *milieu*, en entendant par médiation l'opération ou le processus à même d'instaurer des environnements et des espaces de circulation de valeurs et d'ancrage des pratiques, ii) la médiation et les instances *médiatrices* – quelle que soit leur nature – par lesquelles l'action de la médiation peut *prendre place* et donner lieu à des configurations spécifiques d'articulation des différences et de persistance des horizons de valorisation, iii) la médiation et le *médium*, lorsque l'on conçoit ce dernier tantôt en sa déclinaison médiatique à proprement parler – les médias –, tantôt en celle de *support* comme lieu d'effectuation et de convergence de pratiques diverses.

Cette perspective triple que la notion de médiation livre à la sémiotique permettrait à cette dernière, en suivant l'intérêt actuel envers la notion de *forme de vie* ainsi que le rapprochement et l'ouverture à certaines suggestions théoriques de l'anthropologie contemporaine, de se configurer comme discipline véritablement médiatrice à l'égard des sciences humaines. Elle serait en mesure d'observer et de décrire lesdites *ontologies*, en tant que grandes schématisations des modes d'articulation et d'identification des relations entre les êtres proposées par l'anthropologue Philippe Descola et reprises par Jacques Fontanille dans son dernier ouvrage (Fontanille 2015), et, à la fois, lesdites *ontogénies* en tant que chemins d'émergence et de développement des êtres et des sociétés, telles qu'elles se trouvent disséminées dans plusieurs contributions de l'anthropologue Tim Ingold². Dans ce cadre, la sémiotique, grâce à ses outils de détermination et d'articulation de différents plans d'immanence (Fontanille 2008), ainsi que par sa vocation première d'interrogation sur le sens du sens – sur l'être du sens et sur ses transformations –, s'avère non seulement une discipline permettant de déterminer des niveaux spécifiques et des moments de l'articulation entre expression et contenu ou de dégager des enchaînements syntagmatiques structurant des scènes et des cours d'action, mais elle se constitue également en tant que discipline permettant d'esquisser ou de préfigurer des trajectoires, des devenir du valoir même des valorisations et, par conséquent, de penser les temps et les espaces mêmes où des sémoses à venir peuvent s'engendrer.

¹ Note manuscrite, 1985, dans Annemarie Sauzeau (2001), *Shaman/Showman*, Turin, Umberto Allemandi & C., p. 38. « Derrière toute surface il y a mystère : soit une main qui sort, soit une image qui s'allume ou, encore, une écriture qui se donne par sa propre image » (nous traduisons).

² Pour un aperçu et une comparaison entre les théories de Philippe Descola et de Tim Ingold, voir l'ouvrage-débat présenté par Michel Lussault (2014), *Être au monde. Quelle expérience commune ?*, Lyon, PUL.

De ce fait, la notion de médiation, en tant que dynamique créatrice de milieux, peut vraisemblablement être conçue en tant que *tissage* – en reprenant l’usage non métaphorique qu’en fait Ingold (2011-2013, 2013) – de formes et de valeurs à travers des processus de reprise et de transposition de matières, techniques et pratiques différentes transversales à plusieurs domaines institutionnalisés de l’agir humain. C’est précisément ce en quoi réside, sans prétention d’exhaustivité, la motivation du cas concret sur lequel porte notre contribution, à savoir l’examen des œuvres et de leur processus de constitution signées par l’artiste turinois Alighiero Boetti³, dont notamment la série de tapisseries appelée *Mappa (Cartes)*, fabriquées entre les années 70 et les années 90 entre l’Italie, l’Afghanistan et le Pakistan. En effet, ces quelques deux cents tapisseries interrogent de près les relations entre médiation, traduction et transposition en focalisant l’attention sur le rôle joué par la matière et la technique dans les transformations perceptives et de conduite que la création d’un support (les œuvres-cartes) comporte.

Dès lors, il s’agira, dans un premier temps, de différencier les spécificités respectivement des notions de traduction, transposition et médiation ou, à tout le moins, de déterminer leurs pertinences respectives en termes opérationnels. Deuxièmement, on creusera les engrenages de la machine sémiotique boettienne en observant comment, entre les niveaux des objets et des pratiques – suivant le modèle expressif et stratifié de Jacques Fontanille (2008) –, l’activité médiatrice opère par et dans le dispositif énonciatif et productif, anonyme et multiple de la matière-technique. On verra comment cette activité trouble le domaine de l’art (Basso Fossali 2002), la perception et le statut de l’œuvre, de l’image et du rôle de l’« artiste », en créant de véritables agencements de forces et d’instances indépendants des œuvres mêmes, ainsi qu’en préfigurant, finalement, d’autres formes de perception du temps et d’appropriation de l’espace, ou, autrement dit, d’autres formes de l’*habiter*, suivant les propositions ingoldiennes à propos des relations entre organisme et environnement, entre esprit, perception et action.

1. Médiation et traduction. Un voisinage en suspens

À la base du fonctionnement des signes et plus généralement de toute sémiologie, la médiation et la traduction révèlent, aussi bien dans la tradition peircienne que dans la tradition (post)structuraliste, la nature même des processus et des formes signifiants, à savoir celle d’être toujours moyens, délégués au nom de ce qui les précède, d’installer un espace de différences et des enchaînements, afin que des figures et des instances puissent être perçues, reconnues et recomposées à leur tour. À partir de ce noyau commun de base, médiation et traduction semblent partager de nombreuses caractéristiques ; pour n’en donner qu’un exemple très rapide, on peut constater que même dans le cas de la *remédiation*, telle qu’elle a été formulée par David Bolter et Richard Grusin (1999), et plus particulièrement dans le cas de ses deux logiques de déploiement, telles l’*immédiateté* et l’*hypermédiation*, il y a une reconfiguration – notamment par rapport à l’hypermédiation – d’une forme médiatique à partir de contraintes de composition de la forme précédente, qui travaille conjointement à une action sur le support et/ou sur son devenir – ambiant – notamment par rapport à l’immédiateté.

Bien que l’on ne puisse trop s’attarder sur le volet concernant la traduction, il est opportun de passer en revue certaines définitions et approches afin de démêler les zones de chevauchement avec la notion de médiation et de dégager les spécificités de cette dernière.

³ Ou, pour mieux dire, Alighiero *et* Boetti, en suivant le dédoublement du nom réalisé à partir de 1968 par l’insertion de la conjonction *et*.

L'infrastructure théorique autour des différents types de traduction étant riche et historiquement attestée, on choisit de convoquer la traduction inter-sémiotique car c'est d'abord par cette notion qu'une problématique médiatique a été inaugurée comme champ de réflexion sémiotique.

Selon Nicola Dusi (2000, p. 8) « on est face à une traduction *inter-sémiotique* lorsqu'il y a *reprise, dans une ou plusieurs sémiotiques et par différentes matières et substances de l'expression*, d'une forme du contenu inter-subjectivement liée à la forme du contenu du texte de départ, suivant un ou plusieurs niveaux de pertinence⁴ ». Ces passages impliquent la reconstitution des relations entre expression et contenu suivant la variation des matières expressives, et convoquent par là même différentes stratégies énonciatives de la part des instances chargées de garder la persistance d'une forme seconde dans laquelle on puisse reconnaître le point de départ et la sélection opérée par l'acte de traduction. Cela a conduit d'autres auteurs à parler par exemple de *transduction*, dans l'objectif de proposer « une idée polysensorielle de la traduction, qui pour nous est également polyphonique, polysémique ; elle nous donne des indications très claires sur le fait qu'une traduction est toujours une traduction inter-sensible, une action incarnée de tous les sens ensemble » (Fabbri 2000, p. 11). Dans cette perspective, la traduction inter-sémiotique « se pose donc comme construction locale de commensurabilités entre des langages dans une mise en variation réciproque. La traduction inter-sémiotique conçue en les termes de cette construction de commensurabilités dépasse dès lors la simple idée d'*équivalence* » (Basso Fossali 2008, p. 511⁵). Il s'agit par exemple d'opérer, lorsque les matières et les substances expressives imposent leurs propres configurations, des choix de type tensif, en travaillant sur des rythmes qui peuvent être repris et restitués, ou encore sur le repérage de *motifs*⁶ de facture hybride et transversaux aux différents domaines sémiotiques.

Dès lors, le terme *transposition* résume nombre de cas de traduction inter-sémiotique, d'adaptation, etc. :

Le terme « transposition » [...] grâce à l'emploi du préfixe « trans » [...] implique l'outrepasser (par exemple dans le cas de « transgresser ») et le transférer (comme dans « transvaser »), en attirant l'attention sur le fait d'aller au-delà du texte de départ tout en le traversant, soit en y multipliant les potentialités sémantiques. (Dusi 2000, p. 32)

En effet, le caractère englobant du terme « transposition » concerne en réalité, dans une perspective gestaltiste et émergentiste des phénomènes de sens, le « caractère *transposable* des formes » mêmes, « si bien que le terme de *transposition* ne signifie pas ici une opération en deux temps, allant d'un domaine A à un domaine B, mais renvoie à la disponibilité immédiate des schèmes dans une variété de milieux » (Cadiot et Visetti 2001, p. 53). La transposition – et cela nous conduit davantage vers le territoire de la médiation – introduit un élément ultérieur qui précise sa propre activité, à savoir les enchaînements des figures, des signes, constituant les délégués à travers lesquels une traduction non seulement peut se réaliser mais également se montrer en tant que telle, ce qui est affaire courante par exemple dans les cas de transpositions cinématographiques. Plus particulièrement, les relations entre

⁴ « Si dà traduzione intersemiotica quando vi è la riproposta, in una o più semiotiche con diverse materie e sostanze dell'espressione, di una forma del contenuto intersoggettivamente legata, a uno o più livelli di pertinenza, alla forma del contenuto del testo di partenza ». Nous traduisons, souligné par nous.

⁵ « La traduzione intersemiotica si pone, quindi, anche come costruzione locale di commensurabilità tra linguaggi e loro reciproca messa in variazione. Tale costruzione di commensurabilità è esattamente ciò che la conduce al di là della mera idea di *equivalenza* ». Nous traduisons.

⁶ Cf. notamment Cadiot et Visetti (2001).

transposition et médiation semblent se configurer en les termes d'une montée en généralité (processus d'émergence, dynamique variation-reprise) de la transposition à l'égard de la médiation, et, inversement, en ceux d'une spécification syntagmatique (de plans, d'opérateurs, de conduites) de la médiation à l'égard de la transposition. La transposition, en mettant en relief le devenir-autre de toute forme à un niveau à la fois perceptif, pratique et culturel – un devenir-autre qui est le propre de toute sémiotique –, nous permettrait de considérer certains « objets », certaines formes, en tant que stabilisations plus ou moins temporaires, dont la médiation détaillerait les modes de constitution et la répartition de forces et de rôle de leurs opérateurs⁷.

En effet, si l'on se situe du côté de la médiation, en cherchant à repérer des définitions qui soient tant soit peu indépendantes de la définition conjointe de médium, on peut constater i) la pluralité de matières, de formes et de substances et par conséquent de supports avec lesquels la médiation doit composer et ii) l'emplacement médian de signes et de figures en tant qu'acteurs de la médiation. La médiation, en ce sens, installe non seulement, comme on l'a anticipé, une dimension de milieu, d'interstice, où négocier la présence de différents matériaux sémiotiques, mais elle semble être animée, davantage que le processus de traduction *stricto sensu*, par une pluralité d'instances.

Il faut d'abord constater qu'en sémiotique, comme des recherches se situant à cheval sur cette discipline et les sciences de la communication⁸ l'ont remarqué, la notion de médiation est rentrée définitivement dans l'agenda sous l'élan des études consacrées à l'objet théorique « médium » – en particulier les médias numériques –, en vertu de la thématization de la part du médium dans les questions relatives au support en relation avec les pratiques et les discours qu'il englobe.

D'autre part, le caractère *tiers* de la médiation – tout comme celui de la traduction –, installant des espaces qui lui sont propres, avait été thématized dans un texte de Pierluigi Basso Fossali. En reprenant la tripartition du signe peircien selon les catégories cœnophtagoriennes, la Tiercité devient, par son caractère de *Entre-deux-ité* ou *Betweenness*, la médiation propre à toute expérience relationnelle. En effet, la médiation, « a à voir » selon le sémioticien

avec la gestion de la destinalité, avec les modalités suivant lesquelles un système essaye d'organiser sa relation avec l'entour en réduisant les facteurs de contingence que ce dernier exprime [...] En même temps, la médiation est ce qui permet une transmutation continue de valences et une commensurabilité entre des valeurs. (Basso Fossali 2007, p. 16)

Dans ce cadre, on peut identifier et différencier plusieurs zones de la médiation en fonction de la pertinence sémiotique activée, en allant de la médiation corporelle pour une sémiotique de l'expérience jusqu'à la sémiotique en tant que lieu de *remédiation* de l'écologie des relations entre nature et culture. Comme l'affirme le sémioticien,

l'intermédialité dépasse la traduction de l'intraduisible entre des systèmes culturels ; elle fournit des conditions d'appréhension, de circulation et de socialisation des valeurs [...] On recherche non seulement des équivalences entre des parts d'un capital culturel hétérogène, mais également des conditions de remédiation du milieu habité par une altérité [...]. Dans la sémiotique, nature et culture, constamment médiées, sont sujettes à des formes d'imbrication ou d'opposition diverses (ou, en tout cas, elles installent des commensurabilités). [...] La sémiotique décrit

⁷ Sur ces thèmes, voir Bondi 2012.

⁸ Voir à ce sujet Mitropoulou 2008.

précisément la médiation radicale par laquelle les identités gagnent des équilibres métastables. (2007, p. 14-15, 23)

Dès lors, si l'on suit cette proposition, la médiation, à la différence de la traduction, opérerait sur des relations et des objets de taille majeure, jusqu'à investir des cultures et des configurations identitaires. Dans la détermination de la frontière sémantique et pratique qui différencie la traduction de la médiation, il faut souligner, à notre avis, deux aspects généraux et complémentaires parmi ceux qui ont été mentionnés, tels : 1) une nuance de *composition*, dans l'acception deleuzienne⁹ du terme, comme c'est le cas dans les compositions de Boetti, moyennant lesquelles un nouveau plan est installé à partir de forces multiples et 2) le caractère, lui aussi multiple, pluriel, diffus, voire anonyme, des instances énonciatives qui sous-tendent tout passage médiateur et s'expriment à travers lui.

La traduction, procédant d'un objet sémiotique à l'autre (d'un texte littéraire à un film, d'une peinture à une composition musicale) et devant prendre en compte les instances énonciatives propres de chaque objet – ce qui en ferait pour Eco un cas particulier de l'interprétation –, pourrait être conçue comme une sorte de spécialisation du processus plus général de médiation. En revanche, l'activité de médiation opère non seulement dès le début à un niveau inter-sémiotique, mais elle rend pertinentes des relations expression/contenu à des plans plus inclusifs, tels les pratiques, jusqu'à créer de véritables environnements.

La série de tapisseries *Mappa* de l'artiste italien Alighiero Boetti exemplifie clairement l'activité de médiation telle qu'on l'a esquissée ici et montre également comment la concaténation de la matière et de la technique dans une pratique telle celle du tissage, de la broderie, constitue l'opérateur de la médiation. Dans le cas des tapisseries, une pratique anonyme, sociale, traditionnelle, constitue ou produit des objets – les tapisseries – qui sont eux-mêmes les supports et les emblèmes de plusieurs médiations :

- médiation sensorielle par rapport au spectateur et à l'objet même : la tapisserie comme image et objet à la fois ;
- médiation temporelle : monstration du temps (lent) de la pratique de la broderie, archivage et témoignage (en temps réel) du temps (rapide) des changements politiques à l'échelle internationale, performativité de l'acteur collectif « brodeuses » dans le détachement, comme l'on verra, par rapport à une contrainte de production ;
- médiation inter-domaniale et culturelle : art conceptuel-arte povera/artisanat, appropriation d'une forme (de la part des brodeuses et des tapissiers) et remise en circulation autonome dans un milieu culturel et politique spécifique (production parallèle d'autres tapisseries indépendantes de la série *Mappa*).

À ces aspects il faut ajouter la chaîne et le geste de transposition des formes qui, même avant que le tissage ne commence, allait – du moins pour la production des toutes premières cartes – du coloriage du planisphère à sa copie sur une toile servant de modèle pour les brodeuses.

⁹ Cf. Deleuze et Guattari 1991.

2. Alighiero e Boetti : histoire et genèse des Mappa

Avant d'expliquer en quoi les *Mappa* sont bien plus que des cartes et même, comme nous le supposons, des anti-cartes, un bref détour sur le procédé artistique d'Alighiero Boetti et sur la genèse des *Cartes* s'impose.

L'artiste italien Alighiero Boetti travaille à Turin dans les années soixante, pendant l'effervescence du courant appelé Arte Povera, influencé à son tour par les artistes et les œuvres provenant des États-Unis, du Pop-art à l'Art Conceptuel en passant par le Minimalisme. Néanmoins, Boetti suit un parcours tout à fait idiosyncratique qui puise dans la différence et la répétition en tant que logiques et ordres à la fois conceptuels et matériels de la composition, où l'application d'une règle – au sens wittgensteinien du terme – ouvre à l'indétermination et à la déterminabilité continue et indéfinie des formes et de leur processus génétique.

Comme le souligne le critique d'art Luca Cerizza (2009, p. 12), « les formes de Boetti se montrent en même temps qu'elles montrent leur propre constitution, comme si les possibilités des matériaux ainsi que les lois physiques qui y étaient appliquées, venaient d'être découvertes¹⁰ ». C'est dans ce sens qu'il cherche, comme dans une autre série d'œuvres, à *Mettre au monde le monde*, à ré-crée un nouveau plan de relations en transformant, en transposant, en « faisant la médiation » des matériaux du « monde » et à travers eux. Ce processus, s'il a été tributaire d'un geste concrètement imputable à l'artiste, s'avère cependant un processus d'autopoïèse d'un environnement tissé des interactions réciproques d'organismes et de milieux.

Comme en témoigne une autre série intitulée *Ordine e disordine (Ordre et désordre)*, ainsi que le dédoublement de son identité opéré en 1967 à travers l'introduction par l'artiste de la conjonction « et » entre son prénom et son nom, les processus d'autopoïèse, de structuration et de reconstruction du monde et de ses relations, sont des processus d'abord anonymes, au sens où ils se placent avant et par-delà les spécifications subjectives. Deuxièmement, ils constituent également des processus génétiques, au sens où les compétitions et les stabilisations de forces et de formes peuvent être interprétées comme les fluctuations entropiques d'un champ énergétique qui « signifie précisément le continuum d'ordre et de désordre, les dissonances et les harmonies, le fait que les opposés se heurtent, s'amalgament et se fondent » (Amman 2009, p. 13-14).

¹⁰ « Le forme di Boetti mostrano se stesse insieme al loro farsi, come se le possibilità dei materiali e le leggi fisiche estache a essi applicati, fossero appena state scoperte ». Nous traduisons.

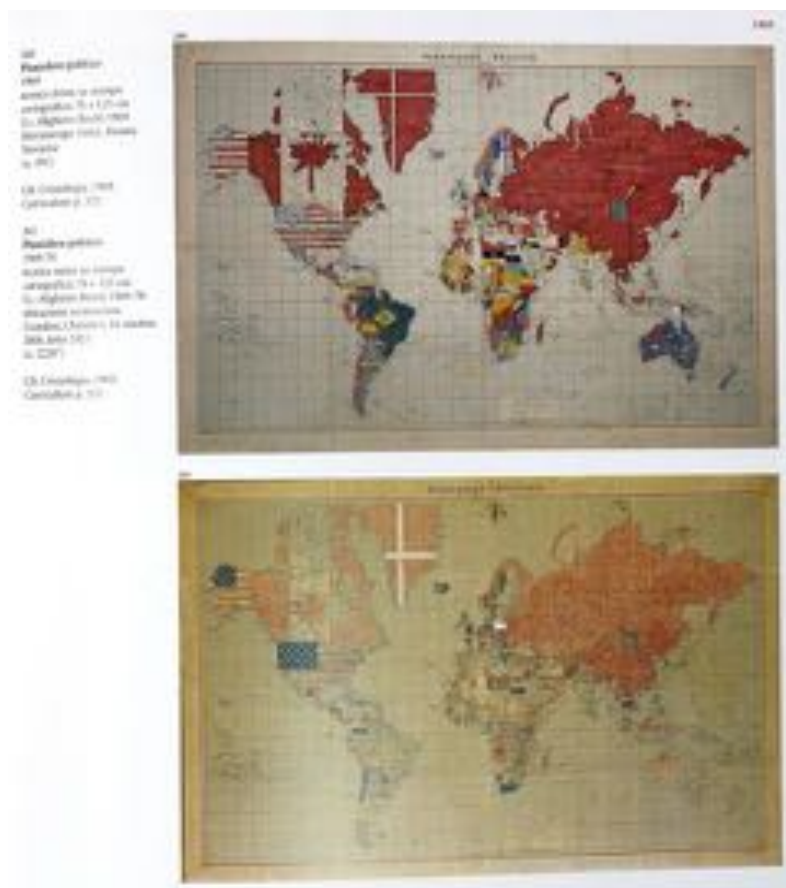


Figure 1. *Planisfero politico*. 1969

La délégation et l'enchaînement des passages identitaires par des séries d'altérités se voient condensés dans un mot valise inventé par Alighiero & Boetti dans les mêmes années : en effet, « entre les deux mots *omonimo* (homonyme) et *anonimo* (anonyme), il a forgé le terme mixte *ononimo* qu'il a appliqué à la description de certaines de ses pratiques, celles où n'intervenait pas sa main mais celle d'autres personnes » (Sauzeau 2003, p. 16¹¹). En particulier, à l'égard des *Cartes*, Boetti avait affirmé que

le travail de la carte brodée constitue pour moi le maximum de la beauté. Pour ce travail je n'ai rien fait, je n'ai rien choisi, dans le sens où le monde est ce qu'il est et ce n'est pas moi qui l'ai dessiné, les drapeaux sont ce qu'ils sont et ce n'est pas moi qui les ai dessinés ; bref, je n'ai absolument rien fait : quand l'idée de base, le concept, naît, tout le reste n'est pas à choisir. (*in* Sauzeau 2010, p. 34)

En 1969, Alighiero & Boetti effectue un geste premier qui constitue le début de la pratique ayant abouti à la série *Mappa* : sur une carte géographique du monde, le *Planisfero politico* (figure 1), une carte telle celles des écoles qu'il avait trouvée chez un bouquiniste, il colorie au feutre les drapeaux de tous les pays du monde en remplissant les zones correspondant à chaque pays, séparées par les frontières imprimées sur la carte. En outre, à partir de 1967 et jusqu'à 1971, il reconstitue la forme et les contours de territoires troublés par des instabilités

¹¹ Annemarie Sauzeau, « Le temps des Ulysses et celui des Pénélopes », dans *Ordre et désordre. Oeuvres 1967-1990*, Catalogue d'exposition, FRAC Bourgogne, 2003, p. 16.

politiques ainsi que de véritables guerres, en coupant les images desdits territoires qui étaient reproduites sur les journaux nationaux, tel le quotidien *La Stampa*.

La première pratique de broderie appliquée au territoire remonte elle aussi à 1969, avec le titre *Territoires occupés* (figure 2), où la forme dessinée puis brodée est celle des territoires occupés par l'état israélien, dont l'exécution avait été confiée dans ce premier cas à Annemarie Sauzeau, partenaire à l'époque de l'artiste, puis biographe de l'artiste jusqu'à sa mort.



Figure 2. *Territori occupati*, 1969.

Le remplissage de la forme opéré par le coloriage ainsi que par le tissu contredit un des premiers buts et caractères de toute carte géographique, à savoir le *contour* qui, sur le planisphère, superpose aux frontières environnementales du paysage – naturelles, si l'on veut – les configurations et les organisations politiques et étatiques des territoires.



Figure 3. *Mappa*, 1971-1973.

Successivement, la véritable production des *Cartes* débute en 1971 (figures 3 à 5), lors des deux premiers voyages d'Alighiero & Boetti en Afghanistan. Les dessins des contours du planisphère, introduits au fur et à mesure que les changements politiques engendraient l'instauration de nouveaux drapeaux nationaux, étaient réalisés en Italie par Alighiero & Boetti et/ou par ses collaborateurs, puis envoyés en Afghanistan où, une fois reproduits sur une toile faisant office de support, selon les méthodes artisanales traditionnelles, ils étaient recouverts et remplis par le tissage. Une fois achevées, les tapisseries étaient envoyées en Italie, soit par Boetti même lors de ses séjours en Afghanistan, soit en avion, notamment pendant les périodes politiquement plus instables. Comme l'affirme encore Cerizza,

Dans les cartes brodées, l'ordre de départ est déjà lui-même un désordre : le planisphère du monde est le résultat toujours changeant et incertain de relations humaines. Ce n'est pas un

ordre qui devient désordre, mais un désordre sous l'apparence d'un ordre qui ne cesse pas de montrer sa re-génération continuelle et potentiellement infinie¹². (2009, p. 37)



Figure 4. *Mappa*, 1971.

De surcroît, la dynamique de médiation, qui se traduit par l'installation d'une perception nouvelle sur le monde, est confiée à et incarnée par l'agencement entre les brodeuses et le tissage en tant que technique artisanale. En d'autres termes, la dynamique de médiation agit à travers l'introduction dans un environnement d'un élément presque inconnu qui à la fois habite dans le monde-ambient des tribus afghanes et est habité peu à peu par lui. En effet, il faut souligner d'une part que les brodeuses ne connaissaient pas forcément les cartes géographiques ni non plus, entre autres, les changements de leur propre contemporanéité, l'alphabétisation et la scolarisation ne touchant pas tout le territoire mais pour la plupart les grandes villes du pays. D'autre part, comme l'artiste le relate,

Les tapisseries sont réalisées par des femmes afghanes se rapportant à une tradition ancienne, propre à cette zone-là du pays. La pratique du tissage s'arrêta dans les années 20, mais elle a été reprise grâce à mes contrats. Ces femmes sont extrêmement expertes dans le choix des couleurs. Je me trouve face à une culture qui remonte à plus de 200 ans, et lorsqu'il y a cent versions réalisées de la même phrase, il y a cent femmes qui travaillent dont chacune d'entre elles a son propre goût. (*in Mattiolo 1996, p. 47 et suiv.*)

¹² « Nelle mappe ricamate l'ordine di partenza è già un disordine: il planisfero mondiale è il risultato sempre mutevole e incerto di relazioni umane. Non è un ordine che diventa disordine, ma un disordine sotto l'apparenza di un ordine che continua a rivelare la sua continua e potenzialmente infinita ri-generazione. » Nous traduisons.



Figure 5. *Mappa*, 1978.

Les brodeuses s'approprient au fur et à mesure de leur travail non pas exactement la carte, mais l'histoire, les rapports de force, les formes des territoires en cours de changement, en les englobant dans la forme – dans l'objet –, dans le volume tissé dont elles maîtrisent la technique. Lors de la production de certaines cartes, il y a eu des erreurs ou bien des variations inattendues, imputables de manière indécidable soit au degré de connaissance cartographique des brodeuses, soit à des facteurs de disponibilité ou non des matières premières, soit à un véritable changement esthétique de la tapisserie de la part des tribus elles-mêmes.

En effet, dans quelques-unes des tapisseries, les drapeaux de certains pays ne correspondaient ni au drapeau en vigueur à l'époque de leur fabrication, ni au drapeau dessiné dans la carte servant de modèle, tandis que dans une autre la couleur des mers et des océans à été le rose (figure 6).



Figure 6. *Mappa*, 1979.

Relativement aux drapeaux et, plus particulièrement, au drapeau afghan, il s'agit d'un détail important dans la mesure où ce dernier est celui qui a le plus fréquemment changé tout au long du XX^e siècle (figures 7 et 8). À ce sujet, il faut souligner que ces tissages, dont il était apparu une fois un remplissage entièrement blanc, souvent différents des drapeaux officiels durant l'occupation soviétique puis au début de l'état taliban, manifestent la formation d'une énonciation nouvelle de la part d'une instance silencieuse et non facilement identifiable (figures 9 et 10). Les tribus, notamment celles où il y avait des familles qui pratiquaient la broderie, sortaient des logiques d'appartenance militaire, religieuse ou politique : elles ne constituaient pas un groupe ni ne rentraient sous une appellation spécifique. Ces mêmes tribus avaient été chassées au Pakistan, précisément à Peshawar, à la frontière avec l'Afghanistan à l'époque de l'invasion soviétique de 1979 qui avait cessé en 1989. Dès lors, les tapisseries, même si elles devenaient des objets d'exposition dans des musées – malgré le fait qu'elles aient été tièdement accueillies par les critiques lors des premières expositions des années 70 –, renouvelaient, à l'intérieur des tribus et des familles, leur statut d'objet identitaire, d'acteur de la circulation des habitudes et des savoirs (d'un savoir-faire ainsi que d'un savoir-être).



Figures 7 et 8. *À gauche* : drapeau de la République de l'Afghanistan.
À droite : drapeau de la République Démocratique de l'Afghanistan (régime soviétique), 1978.



Figure 9. *Mappa*. 1979 (détail).



Figure 10, *Mappa*. 1979 (détail remplissage blanc de la plage correspondant à l'Afghanistan).

Outre les tapisseries destinées à la série *Mappa* (figures 11 et 12), dans un entretien entre Alighiero Boetti et l'historien de l'art Nicolas Bourriaud, on apprend qu'à Peshawar

il y a un million de réfugiés afghans. Parmi eux, certains artisans réalisent des tapis d'un style nouveau, avec des hélicoptères, des tanks, des mots occidentaux, etc. Un Afghan installé à Milan, qui commercialise ce genre de tapis, parle à leur sujet d'un « style Boetti » qui se serait imposé en Afghanistan ! (Bourriaud 1992, p. 74)



Figures 11 et 12. *À gauche* : armes et véhicules, tapis afghan, 1985. *À droite* : tapis afghan, années 90.

Bien que l'on ne puisse pas établir avec certitude si l'apparition de ce genre de tapis a été due immédiatement à la production boettienne, il est incontestable que l'objet tapis se fait médium, véritable plan d'expression du vécu des populations et d'une tentative de relier leur propre identité, déplacée et menacée par la guerre, dans les mailles du tapis. D'autre part, l'investissement sémantique tiers – par rapport à la transformation de la carte en tapisserie –, qui innerve la production parallèle des tapis, semble reconfigurer une manière d'habiter de ces populations en réactivant en même temps une pratique ancrée dans leur société : « dans une

maison afghane par exemple, il n'y a rien, pas un meuble et donc aucun des objets qu'on pose habituellement sur les meubles. Juste des tapis et de petits matelas, des coussins sur lesquels on s'allonge, on boit, on fume et on mange » (Bourriaud 1992, p. 73).

3. Les *anti-cartes* en tant qu'emblèmes de la médiation

À partir de ces considérations, et si l'on observe de plus près la constitution matérielle des *Mappa*, on peut soutenir l'hypothèse suivant laquelle elles constituent des *anti-cartes*. Penser les *Mappa* en tant qu'emblèmes de la médiation signifie souligner à la fois le travail de transposition et reprise qu'une forme complexe subit et les procédés qui, par la fabrication de ces « objets », permettent d'agencer des mondes et des domaines différents.

Tout d'abord, comme on l'a mentionné, les tapisseries renversent le rôle et la fonction du contour, fondateur de tout type de carte. Comme l'affirme Anne Beyaert-Geslin, « le contour établit une hiérarchie entre les régions de l'espace, sépare un extérieur et un intérieur et une figure d'un fond [...]. Par la ligne, la cartographie témoigne d'une prise de possession du monde » (2013, p. 75). La ligne, ou pour mieux dire, la géométrisation – la « droitisation » – de la ligne, définissant la trajectoire imaginaire (puisque mathématisée, ordonnancée) d'un déplacement, établissant des proportions invariables entre les éléments présents sur la carte et délimitant des lieux ou des territoires à partir d'une perspective aérienne ou virtuelle et imaginaire, configure l'espace, comme l'écrivait Louis Marin, en tant que médium de négociation du pouvoir et des pouvoirs de représentation, en faisant de la carte le signe performatif de ce pouvoir de représentation. C'est ici que l'affirmation de Boetti concernant une sorte de nature donnée de la carte du monde et de ses drapeaux trouve son sens : l'image du monde qui nous est livrée depuis des siècles est celle de la carte que nous voyons mais que nous ne traversons pas, tandis que, lorsque nous mêmes esquissons la carte d'un parcours (par exemple pour donner des indications), les systèmes et les modes de représentation, ainsi que les éléments y figurant, englobent la totalité polysensorielle et phorique de l'expérience du déplacement.

L'abolition du contour opère également ce que l'on peut appeler un renversement du diagrammatique ou, du moins, un travail en intensité plutôt qu'en extension sur celui-ci. De manière générale,

le diagramme apparaît tantôt comme un cadre de lecture qui prend en charge la perception et anticipe l'interprétation de l'objet sémiotique, tantôt comme une anticipation d'un objet qui reste à produire. Entre interprétation et production le diagramme est cette instance de médiation qui permet d'appréhender et de mémoriser un ensemble d'informations constituées en une forme. [...] Les cartes donc sont des diagrammes en devenir, c'est-à-dire qu'elles ont vocation à s'affranchir du papier pour entrer dans notre tête sous la forme d'un schéma. (Beyaert-Geslin 2013, p. 84-85)

Or, les cartes-tapisseries boettiennes, à l'instar du diagramme deleuzien¹³, composent, modulent, des rapports entre des forces hétéroclites qui ne sont pas nécessairement de nature représentationnelle. Elles troublent même la figurativité de la carte et récupèrent son geste producteur¹⁴, le geste du peintre, suivant la lecture que Noëlle Batt fait du diagramme chez

¹³ Cf. Batt 2005.

¹⁴ Il est également intéressant de remarquer à ce sujet ce qu'Annemarie Sauzeau (2001, p.153) signale à propos de la relation entre corps et carte dans la culture afghane. Il paraît qu'il existe, chez les Afghans, un équivalent de la carte géographique dans le corps humain. Elle relate l'anecdote suivante : « un Afghan, même un enfant, afin de vous expliquer la route vers Hérat et l'Iran, vers Mazâr-e Charif et le Turkestan, fermera quatre doigts sur la

Gilles Châtelet, où « c'est la main qui trace la possibilité de fait (le diagramme), mais de la possibilité de fait au fait lui-même (le tableau) s'opère un saut qualitatif qui conjindra le visuel et le tactile dans l'haptique » (Batt 2005, p. 15). L'abolition du contour et, plus globalement, ce renversement diagrammatique, sont obtenus à travers des procédés travaillant à la fois la matière de l'expression et la forme de l'expression dans le passage entre cartedessin et carte-tapisserie.

Dans le choix des cartes servant de modèles pour la réalisation des tapisseries, on passe de l'utilisation de cartes établies à partir de la projection Mercator à l'emploi de cartes construites suivant la projection Robinson élaborée en 1963 (figure 13). Le critique Cerizza remarque à ce propos l'eurocentrisme reflété par la projection Mercator en opposition avec la projection Robison, qui « ne respecte pas les règles classiques de la cartographie (équivalence, conformité et équidistance). Les distorsions sont mieux distribuées, en créant une image qui ne favorise ni désavantage aucune aire en particulier » (Cerizza 2009, p. 52). Le résultat obtenu dans les tapisseries est flagrant, notamment à l'égard des continents de l'hémisphère sud dont les proportions se rééquilibrent par rapport à l'hémisphère nord. Néanmoins, cette opération ne suffit pas à elle seule à réaliser le renversement dont il est ici question car la modélisation de la perspective demeure. Les *Mappa* vident de l'intérieur l'œil cartographique par l'action de l'épaisseur de la matière, par la constitution d'un support émergeant de la surface même. Elles ne construisent pas des « vues à vol d'oiseau » (Thürlemann 2009) et ne s'appuient pas sur l'œil de la perspective classique. Comme le remarque Svetlana Alpers, opposant l'espace « fenêtre » conçu par Alberti « pour le privilège d'un œil placé au centre d'un dispositif perspectif fait pour lui » (Sauzeau 2003, p. 14) à la situation visuelle de la peinture du nord, où « l'œil est délocalisé, relativisé face au Monde bien plus vaste que son propre champ » (*ibid.*),

dans sa frontalité anti-perspectiviste [...] l'espace d'une Carte brodée de Boetti est un plan immanent qui remonte tout entier en surface. Le « tout-monde » y est donné, tandis que l'œil du « regardeur » est délocalisé : il est forcé de « voyager » [...] il ne mesure pas, mais il est mesuré, absorbé par le plan de formes et couleurs, comme par un écran (*ibid.*).

En effet, la matière changeante de la broderie faite à la main crée une zone d'indiscernabilité plastique entre formes et figures, puisque la surface du tissu passe par les mains, l'aiguille et les autres outils de tissage, en y étant par conséquent constamment déformée dans l'acte même de fabrication des formes du planisphère. Dès lors, le travail sur la matière et sur la texture qu'implique la technique du tissage confère une nouvelle profondeur, plus haptique qu'optique, à l'image-objet. Suivant Anne Beyaert-Geslin, « la texture est une fiction du matériau de l'objet [...] Si la texture reste étroitement liée aux autres dimensions du visible, elle dépend en première instance de la matière [...] la texture serait alors un effort de la matière pour manifester la lumière. » (2003, p. 84-85). Dans notre cas, on pourrait affirmer, en paraphrasant la suggestion précédente, que le tissu-texture est un effort du matériau pour manifester l'espace, l'espace-tout, à l'instar des tapisseries *Tutto*, où des diagrammatisations radicalement nouvelles prennent la place des relations cartographiques/topologiques. La spécificité du fil, c'est précisément le fait d'être à la fois texture et matière, la texture étant couramment définie comme « disposition et mode d'entrecroisement des fils dans un tissage ; état de ce qui est tissé [...] disposition et

paume de la main droite en tendant le pouce (correspondant à la bande territoriale à l'est, vers la Chine) et là, à l'intérieur de la main tendue vers l'interlocuteur, il tracera la piste avec l'index gauche en indiquant les étapes et les distances en heures, jamais en kilomètres ».

entrelacement des fibres, des éléments constitutifs du tissu organique¹⁵. » Quant à la matière, la broderie en tant que technique artisanale exalte la virtualité des formes à déterminer en lesquelles le tissu peut se composer. Bien que résultant du parcours de la carte dessinée, suivi et reproduit sur la toile de lin, la couche brodée est non seulement celle qui fait advenir des formes sur un fond, mais celle qui fabrique un fond – et donc un support – en même temps que ses formes. Les cartes acquièrent ainsi un relief et un volume qui, s'ils répondent d'un côté à une finalité « artistique » du moment où leur fabrication est « commandée » par Boetti, ils dépendent, d'un autre côté, de logiques productives et esthétiques autres, liées aux matières premières, aux conditions et à l'organisation de travail¹⁶, à la remémoration d'une technique incorporée, en un seul mot, à la forme de vie de la société en question. Dès lors, si, comme l'affirme Anne Beyaert-Geslin, la matière se caractérise par « une épaisseur » et se définit comme « une densité dont le faire artistique actualisera les propriétés dans la sémiotique » (2008, p. 105), dans notre cas la médiation entre la démarche artistique et le faire technique artisanal fabrique un support d'ancrage de ces pratiques où leurs différentes valorisations co-existent sur une même surface en proposant des incorporations différentes de cet objet dans chacun des milieux dans lesquels il est incorporé.



Figure 13. *Mappa*, 1989-1992.

¹⁵ Cf. <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/texture>

¹⁶ En effet, il est attesté que la broderie était l'apanage des femmes, tandis que la fabrication des tapis à proprement parler était confiée aux hommes.

Certes, les *Cartes* étaient exposées dans des musées et des galeries au fur et à mesure qu'elles arrivaient depuis l'Afghanistan, mais dans la perspective écologique de la médiation, on ne peut pas négliger la production des tapis parallèle et contemporaine de celle des tapisseries, tout comme les initiatives et les choix plastiques singuliers précédemment évoqués. De ce fait, l'agencement spécifique de la technique et de la matière que les tapisseries affichent permet l'individuation d'instances dans l'acte gestuel, dans le cours d'action dans lequel les corps s'énoncent¹⁷. On peut concevoir cette individuation non seulement comme empreinte énonciative sur la surface des tapisseries, mais également en des termes *médiatiques* – pour reprendre le cadre de départ de notre réflexion – de restitution sur un *support* d'une économie sémiotique autre¹⁸. Pour le dire autrement, d'une part « l'appel de la matière se déploie sous l'égide de la ré-assomption d'un territoire qui, bien qu'il soit transposable, doit se racheter [...] D'où le fait que cette même matière expressivement transposée, devient un principe d'attribution, un contenu qui nous pousse et nous individue¹⁹ » et, d'une autre part, « l'artéfact vit dans la société non seulement en tant qu'outil, mais également en tant que corps retrouvant un destin dans l'échéance certaine qui tôt ou tard affectera son équilibre tensif » (Basso Fossali 2008, p. 34 et 41). La médiation ou, pour ainsi dire, l'ajustement entre au moins deux techniques et deux pratiques de composition différentes mais complémentaires – le dessin et le tissage – est à la base de cette convergence de la texture et de la matière dans l'acte même de (re)constitution du support.

La pratique du tissage, se superposant stratégiquement – comme on l'a vu – à la démarche artistique, négocie, se fait médiation entre matière, texture et support, entre la carte comme « *Gedankenexperiment* [...], un modèle de la pensée, en présupposition réciproque avec le territoire, un simulacre qui a fini par précéder ce dernier²⁰ » et l'installation de nouveaux régimes de valorisations perceptives, sociales et culturelles (Migliore 2011, p. 218).

Pour conclure : de la pratique du tissage au tissage comme forme de vie

Dans un mouvement théorique visant à interroger des configurations de la conduite humaine toujours plus vastes et à y dégager des séquences syntagmatiques de déploiement capables de restituer aussi bien les discriminations différentielles que les dynamiques de variation, Jacques Fontanille reformule la notion d'énonciation en la concevant comme « instauration », dans la mesure où « la signification émerge de la dynamique d'un cours d'action, et de l'activité d'une instance qui est elle-même en cours d'instauration » (Fontanille 2014). Dans cette perspective, les pratiques mêmes sont entendues en tant que des cours d'action ouverts « *dans une scène* : il s'agit donc d'un domaine d'expression saisi dans le

¹⁷ Cf. Fontanille (2011) et (2008).

¹⁸ Il faudrait en effet réfléchir sur les effets engendrés par l'utilisation de la tapisserie à des fins artistiques dans l'histoire occidentale de la tapisserie, se demander si les productions dites « artisanales » ont été affectées par le choix de ces types de techniques et de « sujets ». Par ailleurs, une utilisation pareille de la tapisserie avait déjà été faite par certaines des avant-gardes artistiques du XX^e siècle, sans pour autant laisser une trace considérable dans l'histoire de l'art (et non de la tapisserie). Comme on peut le constater, on est bien au-delà aussi bien d'une problématique de traduction que de celle de la relation, en termes lotmaniens, entre système et extra-système, précisément parce qu'il s'agit pour la broderie et, plus généralement, pour le tissage, d'un ensemble de techniques que différentes sociétés partagent malgré la diversité des destinations pratiques et des modes spécifiques de réalisation. Cf. à ce sujet Ingold (2011-2013)

¹⁹ Basso Fossali 2008. « L'appello della materia è nel segno di una riassunzione di un territorio che, per quanto trasponibile, va riscattato. [...] Da qui, il fatto che quella stessa materia che viene trasposta espressivamente diviene principio d'ascriizione, contenuto che ci preme e ci individua. ». Nous traduisons.

²⁰ « [è] cioè un modello di pensiero, in presupposizione reciproca col territorio, ma come simulacro che ha finito per precederlo. ». Nous traduisons.

mouvement même de sa transformation, mais qui prend forme en tant que scène » (Fontanille 2008, p. 26). La relation entre transformation du cours d'action et stabilisation d'une scène revient à affirmer le lien, à l'œuvre dans les pratiques, entre expérience et processus de valorisation. En effet, comme le souligne le sémioticien, « l'expérience sera donc le plan d'immanence à partir duquel peut opérer l'instauration du sens des pratiques ». Également, la constitution d'une scène pratique, en tant qu'opération de retour « en acte » des valorisations vers les valeurs émergentes tout au long du cours d'action, veut dire que « toute énonciation pratique est une exploration réflexive au cours de laquelle émergent et se constituent un ou plusieurs actant-corps auxquels peuvent être imputés les effets de la mise en procès et de la régulation de ce procès » (Fontanille 2014).

Comme on a cherché à le montrer, dans le cas du tissage des *Cartes* boettiennes, la médiation opérée par la matière et la technique au niveau de l'objet ainsi qu'à celui de la pratique, permet, par la fabrication d'un objet à la fois cognitif, social et artistique, de considérer la pratique même comme une scène d'organisation et de déploiement d'un être ensemble qui investit plusieurs communautés et cultures. C'est dans ce sens, comme en témoignent par ailleurs les travaux de Tim Ingold consacrés précisément au tissage et à l'habiter, que le tissage déborde les frontières d'une pratique pour se configurer éventuellement en tant que forme de vie à part entière. En effet, la médiation à l'œuvre dans le cas examiné nous restitue la création d'un véritable milieu où un projet artistique négocie sa propre faisabilité – sa propre existence – avec une tradition et une technique spécifiques, qui rétroagissent les unes sur les autres. On pourrait objecter à cela le fait que la production des cartes s'était arrêtée peu après la mort de l'artiste en 1994, mais cela concernerait la stratégie artistique mise en place par Boetti plutôt que le tissage même : ce qu'il faudrait explorer – et c'est également ce qui à cette époque-là était difficile à découvrir en Afghanistan à cause de l'instauration du régime taliban –, ce seraient précisément la survivance hypothétique de cette pratique, la relation à la géographie chez les populations rurales, ou encore d'autres cas possibles d'imbrication entre plusieurs acteurs dotés de statuts différents dans une production artistique. C'est en suivant ces parcours que l'on peut suivre une forme et décréter sa vie ou sa disparition et c'est dans cette acception qu'un exemple pareil installe un environnement, ne serait-ce que par les modifications perceptives qu'il produit en amont et en aval de la pratique qui l'engendre. La médiation peut tisser un environnement dans la mesure où, comme l'affirme Yves Citton, elle substitue une logique relationnelle à une logique de contenant/contenu dans le rapport à l'environnement même : « nous ne vivons pas “dans” un certain environnement : nous sommes un ensemble de relations, qui nous constituent en même temps qu'elles constituent notre environnement. » (Citton 2012, p. 2). Finalement,

le monde de notre expérience ne cesse de se renouveler autour de nous à mesure que nous tissons. S'il y a une surface, elle est comparable à la surface du panier ; elle n'a ni « intérieur » ni « extérieur ». L'esprit n'est pas au-dessus, ni la nature en dessous. Où se trouve l'esprit alors ? Dans le tissage de la surface elle-même. Et c'est à l'intérieur de ce tissage que nos projets de fabrication, quels qu'ils soient, sont formulés et réalisés. Nous ne pouvons fabriquer que si nous sommes capables de tisser (Ingold 2013, p. 219)

Références bibliographiques

AMMAN, Jean-Christophe (2009), *Alighiero Boetti. Catalogo generale. Tomo I*, Turin, Electa
— (2012), *Alighiero Boetti. Catalogo generale. Tomo II*, Turin, Electa

- ROBERTO, Maria Teresa, SUZEAU, Annemarie (éd., 1996), *Alighiero Boetti, rétrospective. Turin : Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea ; Villeneuve d'Ascq : Musée d'art contemporain de la Communauté Urbaine de Lille ; Vienne : Museum Moderner Kunst - Stiftung Ludwig*, Milan, Mazzotta. Catalogue d'exposition.
- BASSO FOSSALI, Pierluigi (2007), « Di mediazione in mediazione. Spazi esperienziali, domini culturali e semiosfera », *Visible*, n° 3, Limoges, Pulim, p. 11-55
- (2008), *Vissuti di significazione*, Pise, ETS.
- BATT, Noëlle (2005), « L'expérience diagrammatique. Un nouveau régime de pensée », *TLE (Théorie, Littérature, Enseignement)* 22, Paris, PUV.
- BEYAERT-GESLIN, Anne (2003), « Texture, couleur, lumière et autres arrangements de la perception », *Protée*, vol. 31, n° 3, 2003, p. 81-90. <http://id.erudit.org/iderudit/008439ar>
- (2008), « De La texture à la matière », *Protée*, vol. 36, 2008, p. 101-110, <http://id.erudit.org/iderudit/019026ar>
- (2013), « Stratégies cartographiques », *Visible*, n° 10, Limoges, Pulim, p. 71-86
- (2014), « L'art comme texte et comme pratique de laboratoire » in A. Beyaert-Geslin, et M. G. Dondero (éd.), *Arts et sciences. Approches sémiotiques et philosophiques des images*, Liège, Presses Universitaires de Liège
- BOATTO, Alberto (1984), *Alighiero & Boetti*, Ravenna, Essegi
- BONDÌ, Antonino (éd.) (2012), *Percezione, semiosi e socialità del senso*, Milan, Mimesis
- CADIOT, Pierre et VISETTI, Yves-Marie (2001), *Pour une théorie des formes sémantiques. Motifs, profils, thèmes*, Paris, PUF.
- CELANT, Germano (2001), *Alighiero Boetti*, Milan, Skira.
- CERIZZA, Luca (2009), *Le Mappe di Alighiero e Boetti*, Milan, Electa.
- CITTON, Yves (2012), en collaboration avec Saskia Walentowitz, « Pour une écologie des lignes et des tissages », *Revue des Livres*, n° 4, p. 28-39.
- DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix (1991), *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Minuit
- DESCOLA, Philippe et INGOLD, Tim (2014), *Être au monde. Quelle expérience commune ?*, débat présenté par Michel Lussault, Lyon, Presses Universitaires de Lyon.
- DUSI, Nicola (2000), « Introduzione. Per una ridefinizione della traduzione intersemiotica », *Versus* 85/86/87, Milan, Bompiani.
- FABBRI, Paolo (2000), « Due parole sul trasporre », *Versus* 85/86/87, Milan, Bompiani, p. 271-284
- FONTANILLE, Jacques (2008), *Pratiques sémiotiques*, Paris, PUF.
- (2011), *Corps et sens*, Paris, PUF.
- (2014), « L'énonciation pratique : exploration, schématisation et transposition », communication au Colloque Common'14, Liège, 24—26 septembre 2014. En ligne : <http://www.lucid.ulg.ac.be/conferences/common14/downloads/Expose%20Jacques%20Fontanille.pdf>
- (2015), *Formes de vie*, Liège, Presses Universitaires de Liège.
- INGOLD, Tim (2010), « L'outil, l'esprit, la machine. Une excursion dans la philosophie de la "technologie" », *Techniques et cultures* 54-55, vol. 2, p. 291-311.
- (2011-2013), *Une brève histoire des lignes*, Bruxelles, Zones Sensibles.
- (2013), *Marcher avec les dragons*, Bruxelles, Zones Sensibles.
- LE GUERN, Odile (2009), « Le Support comme limite et les limites du support », *Actes Sémiotiques*, en ligne : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/3196>
- MATTIROLLO, Anna (éd., 1996), *Alighiero e Boetti. L'ultima opera, catalogo della mostra (Roma, Galleria Nazionale d'Arte Moderna)*, Rome, Sacs.

- MIGLIORE, Tiziana (2011), « Sul disordine di lettura. La carta geografica nell'arte contemporanea », dans, Valeria Bucchetti (éd.), *Altre figure. Intorno alle figure di argomentazione*, Milan, Franco Angeli, p. 217-227
- MITROPOULOU, Eléni (2008), « Vers une sémiotique du médium », *Actes Sémiotiques*, en ligne : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/3167>
- SAUZEAU, Annemarie (2001), *Shaman Showman*, Turin, Umberto Allemandi & C.
- et LATREILLE, Emmanuel (2003), *Ordre et désordre du monde. œuvres 1967-1990*, Dijon, FRAC Bourgogne. Catalogue d'exposition.
- THÜRLEMANN, Felix (2009), « Regarder avec les oiseaux. Sur la structure d'énonciation d'un type de carte géographique », *Actes Sémiotiques*, n° 112, en ligne : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/2898>
- VALLE, Andrea (2009), « “Mettre au monde le monde”. Sur la relation entre sémiotique de la production et production sémiotique », *Actes Sémiotiques*, en ligne : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/3213>

Analyser la matérialité médiatique et l'expérience immersive dans *Sequenced* : sémiotique, intermédialité et anthropologie de la communication

Marie-Julie CATOIR-BRISSON
Université de Nîmes

Cet article porte sur le projet *Sequenced*, une série d'animation interactive conçue pour les appareils mobiles (tablettes tactiles et Smartphones) et les casques à réalité augmentée (de type Oculus Rift), dont l'intrigue évolue en fonction des mouvements de l'utilisateur. Dans ce projet de design d'interaction, le support est au cœur de l'expérience du film : l'interface numérique joue un rôle central à la fois dans la conception du scénario (histoire pensée par les designers pour les écrans mobiles) et la construction du sens du film par les spectateurs-usagers.

L'article vise à répondre au questionnement suivant : comment analyser la matérialité médiatique d'un artéfact numérique et l'expérience immersive qui caractérise le design d'interaction d'aujourd'hui, en tenant compte des supports et usages propres aux nouveaux médias ? Quelles sont les valeurs associées à cette expérience immersive ? Comment le projet *Sequenced* réinterroge-t-il la représentation, la relation film/spectateur au travers d'un dispositif hybride proche du jeu-vidéo ? Quelles transformations dans notre rapport aux artéfacts numériques sont rendues manifestes par cette évolution de *l'interface-film* vers un écran fictionnel ludique ?

Pour répondre à ce questionnement, une approche interdisciplinaire est proposée, à la croisée de la sémiotique, du design, de l'intermédialité et de l'anthropologie de la communication. Dans *Sequenced*, l'objet-écran semble symptomatique de l'évolution d'une problématique de la représentation vers celle de l'hybridation (culturelle, technologique, plastique, organique), qui nécessite de prendre en compte les approches récentes de la sémiotique dans un dialogue interdisciplinaire avec les autres disciplines des sciences humaines et sociales, pour analyser la relation entre les interfaces numériques, les usagers et leur environnement d'interaction.

Dans l'article, cette relation est envisagée comme un processus communicationnel, en tenant compte des *médiations multiples* (Orozco-Gomez 1990) qui interfèrent dans ce processus. L'intérêt du projet *Sequenced* est d'étudier la sémiose comme un processus vivant de co-construction et de circulation de sens et de valeurs, des designers aux usagers. L'analyse proposée vise à mettre en valeur l'apport des sciences humaines et sociales à la sémiotique du design pour penser l'interaction entre l'interface numérique, le spectateur-usager et son environnement.

L'approche interdisciplinaire guide la construction du plan de l'article, composé de quatre parties, pour appréhender l'objet-écran dans sa complexité et déplier les différents niveaux d'analyse des médiations. Les deux premières parties visent à comprendre la spécificité de l'expérience proposée par le dispositif multi-écran et à analyser les modalités de l'interaction sensible entre l'interface-film et le spectateur-usager, à partir d'une approche sémiotique et communicationnelle. L'intermédialité abordée dans la troisième partie de l'analyse est une méthodologie complémentaire, permettant d'approfondir l'analyse de la matérialité médiatique du dispositif de *Sequenced*. La quatrième partie vise à mettre en exergue le système de valeurs propre à ce projet de design d'interaction, et à le situer dans une histoire

culturelle des écrans et des interfaces numériques. Cette dernière partie vise aussi à développer l'analyse de l'interaction entre le dispositif, l'utilisateur et son environnement à partir de quelques apports de l'anthropologie de la communication.

1. Spécificité du projet *Sequenced* et modalités d'interaction

Le projet *Sequenced*¹, porté par une équipe de designers suisses du studio Apelab, est intéressant à analyser pour réfléchir sur l'objet-écran, entendu à la fois comme dispositif (dans ses dimensions techniques et sociales), comme objet d'usage, et comme figure symbolique qui invite à proposer de nouveaux outils d'analyse pour étudier les expériences proposées par les nouveaux écrans. Dans cette perspective, l'écran n'est pas seulement envisagé comme un support, mais aussi comme un objet symptomatique d'une mutation du rapport aux images, au sens, au corps et au monde.

Umberto Eco déclarait déjà en 1996 : « Le troisième millénaire verra le triomphe définitif de la technologie portative légère². » Aujourd'hui, les technologies portatives proposent des expériences particulières aux usagers. Cette évolution commence selon Umberto Eco avec l'invention de la télécommande, qui engendre un affranchissement de la linéarité des programmes et l'émergence de la culture du zapping. Comme le démontre le projet *Sequenced*, l'étape actuelle est celle de la disparition de la télécommande au profit d'une interaction directe avec le dispositif via le corps, qui devient télécommande. Ce projet s'inscrit dans l'évolution de l'interaction humain-machine, des *Graphical User Interface* (GUI) aux *Natural user Interface* (NUI) auxquelles appartient Oculus Rift.

Dans le *Manifeste pour les Arts mobiles actuels*, Laurence Allard déclare : « La révolution numérique sera mobile. Smartphone, tablette, *wearable* camera, montre intelligente et bientôt drone forment une constellation de technologies digitales d'écriture et d'écrans connectés dans les mains des usagers³. » La mobilité dans *Sequenced* est triple : elle concerne les images mobiles du film, mais aussi le corps de l'utilisateur et de l'écran (le contenu s'adapte en fonction de l'orientation libre). Dans une perspective anthropologique, on peut observer que les nouveaux dispositifs écraniques sont conçus par les designers non plus seulement comme des dispositifs de représentation mais comme des prolongements de nos organes sensoriels.

Et c'est bien sur cette dimension sensible que l'analyse sera centrée, notamment pour comprendre ce que cela implique dans la relation au dispositif, mais aussi aux contenus, du point de vue de la construction du sens.

1.1. Le projet *Sequenced*

Sequenced est une série d'animation interactive à la lisière du jeu-vidéo, conçue dans une logique de *responsive design* pour plusieurs types d'interfaces numériques (tablettes, smartphones, casque à réalité augmentée de type Oculus rift). Elle est fondée sur la technologie Gaze Interactive, qui permet de construire une narration dynamique et modulaire, en utilisant le regard du spectateur-utilisateur comme modalité narrative. Dans cette dystopie, l'histoire évolue différemment à chaque visionnement, selon l'angle choisi par l'utilisateur. Le projet est porté par quatre designers co-fondateurs du studio Apelab : Emilie Tappolet, Sylvain Joly, Maria Beltrán, et Michaël Martin. L'intention des designers est de rendre

¹ Le pilote de la série et l'application seront prochainement disponibles sur le marché. Page de présentation de *Sequenced* sur le site web du studio Apelab : <http://apelab.ch/fr/sequenced/>

² Eco (1997, p. 151).

³ Laurence Allard, *Manifeste des arts mobiles actuels*, 2015. <http://artsmobiles.org/arts-mobiles-actuels-fr/>

l'histoire plus interactive grâce à une implication extensive – polysensorielle et kinesthésique – du corps voyant de l'utilisateur.

La spécificité du projet réside dans le *spatial storytelling* (ou narration spatiale) ; un prototype de narration fondé sur la technologie du gyroscope, qui utilise la position de l'utilisateur dans l'espace. L'écran est sensible aux mouvements de l'utilisateur et le récit est donc manipulable. Le scénario non linéaire est conçu à partir d'une micro-scénarisation spatiale à 360°, qui permet une navigation libre dans l'espace diégétique, en fonction de l'angle de vue choisi, du critère temporel (*moment* de la journée), de l'environnement de l'utilisateur (prise en compte de données météorologiques via la géo-localisation) et des personnages qu'il décide de suivre. La cohérence de l'univers narratif est garantie par un narrateur omniscient à voix-off qui participe à l'immersion du spectateur dans la diégèse. Pour qualifier l'expérience proposée par leur dispositif, les designers utilisent le slogan suivant dans la bande-annonce⁴ : « An immersive adventure reacting to your focus ». *Sequenced* est plus proche du langage cinématographique que du jeu-vidéo, car le spectateur reste « viewer » : il regarde l'action en train de se faire mais c'est la manipulation du point de vue par mobilité du corps et l'orientation de l'écran qui façonnent l'histoire.

On peut distinguer dans ce projet l'objet-écran (dont le dispositif de commande est intégré dans l'interface tactile) et le contenu, que l'on peut dénommer *l'interface-film* (Di Crosta 2009), terme moins équivoque que celui de *film interactif* pour « désigne[r] moins un genre qu'une configuration langagière spécifique à ces objets hybrides, à mi-chemin entre le film et autre chose⁵. »

Dans le cas de ce projet, il s'agit d'une hybridation de genres audiovisuels et littéraires entre film d'animation, jeux-vidéo et récit du type « *le livre dont vous êtes le héros* » par la mobilité du corps et de l'objet-écran.

1.2. Modalités d'interaction entre l'interface-film et l'utilisateur

Sequenced s'inscrit dans un modèle de design basé sur l'innovation⁶, pour reprendre la catégorie de Donald A. Norman, puisque les designers ont conçu un type de narration spécifiquement pour des appareils mobiles à partir d'une technologie propriétaire : Gaze interactive. Le dispositif propose un mode d'interaction gestuelle par simulation (Pignier 2012) basé sur l'analogie entre l'écran et l'utilisateur qui passe par le mouvement du corps et l'orientation de l'écran de manière instantanée. Avec Oculus Rift, le mode d'interaction gestuelle passe par les mouvements de la tête qui lui permettent d'explorer et d'expérimenter l'univers de la diégèse par le regard.

Penser ce projet à la lisière de la sémiotique et du design permet d'analyser la dimension factitive de l'objet-écran en tenant compte de la « virtualité de l'usage » conçue par les designers et donc de « l'intention de l'objet à être agi⁷ ». Le dispositif de *Sequenced* peut être considéré comme un *objet factitif* en considérant « l'efficacité de l'objet à communiquer sa fonction, et à provoquer des séquences d'action et des configurations gestuelles⁸. » *Sequenced* a été pensé pour les écrans mobiles en tenant compte de l'expérience sensible et kinesthésique

⁴ Bande-annonce de *Sequenced, VR Episode 1*, sur Vimeo : <https://vimeo.com/85584024>

⁵ Di Crosta (2009, p. 8).

⁶ Donald A. Norman, dans son ouvrage intitulé *Design émotionnel : pourquoi aimons-nous ou détestons nous les objets qui nous entourent ?* (2012), distingue deux types de modèle de design ; l'un fondée sur l'amélioration et l'autre sur l'innovation.

⁷ Deni (2005, p. 83).

⁸ *Ibid.*, p. 85.

de l'utilisateur. La recherche d'un usage intuitif par les designers, qui déclarent dans leurs discours de présentation du projet que « même grand-mère peut l'utiliser », met en exergue leur volonté de permettre l'accessibilité du dispositif au plus grand nombre. L'usage du dispositif ne requiert pas d'expérience de *gamer* préalable, comme dans certains jeux-vidéos, où la dimension procédurale est importante via les manettes ou la combinaison de touches sur le clavier qu'il faut maîtriser.

1.3. Spécificité de l'activité de réception

Pour comprendre les transformations engendrées par le dispositif de *Sequenced* dans la relation aux images et aux interfaces numériques, il faut prendre en compte le fait que l'image dans *Sequenced* n'est pas une re-présentation classique (comme une photographie ou une prise de vue réelle au cinéma) mais une image d'animation. Cette image est le fruit d'un calcul : elle est produite par plusieurs logiciels à partir d'une double création : d'abord la modélisation de l'univers diégétique à 360°, puis l'animation avec prise de vue à 360°. Avec ce type d'image numérique, la dimension iconique est toujours présente, mais ce qui est particulier, ce sont les dimensions symbolique et indicielle de second degré de l'image. L'interface numérique a pour vocation de transcrire des sensations perceptives, comme se déplacer dans l'espace diégétique, en choisissant l'angle de vue. L'indicialité passe par « l'interaction kinesthésique en situation d'immersion dans un environnement⁹ », et par cette immersion polysensorielle. De plus, la logique de construction du cinéma d'animation n'est pas celle du montage mais celle de la métamorphose, soit une logique de gestion des passages, modulations et transformations d'une image à l'autre ou d'un élément animé à un autre.

La relation aux images de *l'interface-film* est aussi particulière. Le gestuel est intégré dans la production de sens de l'image de sorte que l'on peut parler d'*image actée* (Barbosa et Weissberg 2006), qui relève « à la fois d'une saisie interprétative et d'une activité physique, interventionniste », et de *geste interfacé* entendu comme « l'hybridation du geste sur une interface (cliquer sur la souris par exemple) et de sa signification imaginaire dans un contexte sémiotique donné. » (Barbosa et Weissberg 2006, p. 47). Le sens de ces images actées est toujours latent, et strictement lié au parcours de l'interprétant dans l'espace de navigation. On peut alors considérer la dimension syntaxique des images actées, née de la programmation informatique des concepteurs (qui développent ainsi les possibles narratifs) et de l'enchaînement de gestes et actions de l'utilisateur pour actualiser le film, ce qui constitue une forme de co-énonciation.

Le spectateur face à ce film interactif, comme le joueur face au jeu-vidéo, doit gérer la fonction abductive : il est conduit par le dispositif et par son expérience personnelle (sa navigation) à construire progressivement le sens du film. Il opère donc une construction d'hypothèses au fur et à mesure qu'il découvre l'espace de la narration en se déplaçant dans l'espace diégétique, et qu'il tente de résoudre l'enquête. Le concept de « métanarrativité » proposé par Marida Di Crosta est éclairant pour analyser la posture spectatorielle particulière de *Sequenced* : le spectateur est à la fois immergé dans la diégèse et à l'extérieur de la fiction dès lors qu'il effectue des choix narratifs en manipulant le point de vue de l'histoire. Du point de vue des postures spectatorielles, ce projet rend manifeste le passage de la contemplation à l'action mobile via une interface qui implique le corps.

⁹ Perriault (2012, p. 95).

2. L'interaction sensible entre le dispositif, l'utilisateur et son environnement

À la fois graphique, tangible, tactile et sonore, l'interface est un élément de transition permettant au spectateur de plonger dans l'environnement immersif synchrétique de la diégèse. L'interaction sensible entre le spectateur et la diégèse via le dispositif est une articulation entre sens et sensoriel que l'on peut qualifier de polysensorielle puisqu'elle est à la fois visuelle, sonore, tactile et kinesthésique.

2.1. Hyperesthésie et polysensorialité dans *Sequenced*

L'expérience propre au dispositif est une valeur centrale du projet *Sequenced*, mais aussi de nombreux artefacts numériques inscrits dans l'esprit du temps de notre société hypermoderne, comme le souligne aussi Jean-Jacques Boutaud : « ce paradigme sensoriel s'est développé dans notre société à un seuil d'intensité élevé, que l'on qualifie d'«hyperesthésie», un type d'expérience sensible (qui) consacre la forme hyperbolique de l'expérience sensorielle recherchée par le sujet.¹⁰ »

Les finalités du design d'interaction sensible de *Sequenced* correspondent aussi aux quatre axes de valorisation du polysensoriel proposés par Patrick Hetzel¹¹. L'emphatique correspond à la dimension hyperbolique des sensations liées à l'immersion dans la diégèse. L'empathique concerne la matérialité médiatique et la proximité créée par l'interface numérique entre le spectateur et le film. Le phatique désigne l'accroche créée par l'*interface-objet* qui implique le mouvement du corps dans le point contact *avec* et le mode d'intervention *sur* la diégèse. Le pathique correspond à la stimulation des trois sens, et à la prise en compte du mouvement et de l'espace-temps du spectateur-utilisateur.

2.2. Un design émotionnel fondé sur le niveau viscéral

L'analyse du design émotionnel de *Sequenced* permet d'approfondir celle de l'interaction sensible avec l'interface-film. Le niveau viscéral est prédominant dans le dispositif (effet woaw) et renvoie à l'attraction du projet pour l'immersion dans la diégèse, par le mouvement qui engage le corps de l'utilisateur. Au niveau comportemental correspond le travail des designers sur la tangibilité du dispositif et le développement d'une interaction de plus en plus intuitive et « naturelle » avec Oculus Rift, fondée sur la synchronisation des mouvements de l'utilisateur et de l'écran. Enfin, le niveau réflexif est aussi important dans le design de *Sequenced* : il correspond à la personnalisation de l'expérience du film par la prise en compte des données géo-localisées de l'utilisateur, le choix du point de vue et du type de dispositif (type d'écran ou VR).

2.3. Interface-objet, interface-sujet et affordances

La distinction opérée par Alessandro Zinna entre *interface-objet* et *interface-sujet* est intéressante pour cette analyse. On peut envisager le dispositif proposé par les designers de *Sequenced* comme une *interface-sujet* en considérant l'ensemble des points de contact entre l'objet et son utilisateur, et l'ensemble des systèmes de contrôle et des stratégies interactives de la machine¹². En ce sens, l'interface est le « lieu privilégié de la signification » et de la

¹⁰ Boutaud (2007).

¹¹ Hetzel (2002).

¹² Zinna (2005, p. 177).

« communication même de l'objet¹³ ».

Le travail des designers sur la dimension intuitive vise à rendre directement compréhensible la communication de la fonction et des modes d'intervention de *l'interface-objet*. Le design du projet vise même à rendre transparente *l'interface-objet* pour donner l'illusion d'une interaction directe du corps dans la diégèse alors même qu'il s'agit d'une simulation, et donc d'une programmation des différents possibles narratifs de la série. En ce sens, quelle que soit la technologie choisie par l'utilisateur pour se connecter à *Sequenced*, l'interface agit comme une « prothèse » (Eco 1995) en prolongeant l'action du corps de l'utilisateur dans la diégèse.

On peut alors relativiser le caractère « intuitif » de l'interaction sensible avec le dispositif à partir du concept gibbonien d'*affordance*. Dans *Sequenced*, la dimension intuitive rend manifeste une valeur centrale de notre rapport aux objets numériques dont les interfaces de plus en plus transparentes visent à donner l'illusion d'un contact direct avec les données. Les interfaces numériques permettent « l'établissement d'interactions extrêmement variées et toujours changeantes où les pratiques perceptives se lient [...] avec les pratiques d'usages qui inscrivent les affordances des objets numériques dans un processus global d'abduction¹⁴ ».

Dans le cas de l'interface de *Sequenced*, les affordances concernent les potentiels d'action de l'utilisateur qui s'actualisent en fonction de l'usage du dispositif, dans le cadre d'un horizon d'action situé et spécifique. L'expérience proposée par les designers de *Sequenced* est fondée sur une synchronisation entre l'espace de l'utilisateur et celui de la diégèse, qui rend nécessaire la prise en compte de l'environnement d'interaction entre l'utilisateur et le dispositif, ce qui ouvre sur une approche anthropologique, que nous développons dans la dernière partie de l'article.

3. L'intermédialité dans *Sequenced*

3.1. L'intermédialité : une voie de recherche pour penser la matérialité médiatique

L'intermédialité est une méthode d'analyse qui permet de déplier les niveaux d'analyse des espaces de médiation. Cette approche vise à mettre en relief la transmission d'une mémoire des supports dans les objets médiatiques.

L'intermédialité postule ainsi qu'un médium est un média, c'est à dire qu'il est plusieurs, il n'est pas autonome et il faut l'analyser dans une perspective à la fois synchronique et diachronique. Cette approche permet de montrer que le projet *Sequenced* s'inscrit dans la continuité de dispositifs précédents, et donc d'approfondir l'étude de la matérialité médiatique en considérant « les configurations spécifiques de sens et les jeux de pouvoir¹⁵ » qu'impliquent les dispositifs techniques, au niveau de la production et de la réception.

Le projet *Sequenced* met en relief la compétition, la complémentarité entre cinéma d'animation et jeu-vidéo¹⁶ (deux médias émergents), et rend manifeste la crise intermédiaire d'aujourd'hui en produisant de nouvelles formes de discours et d'expériences interactives qui renvoient à l'histoire des médias.

¹³ Zinna (2009, p. 77).

¹⁴ Morgagni (2011).

¹⁵ Méchoulan (2003, p. 15).

¹⁶ Sur les échanges mutuels entre cinéma et jeu-vidéo, on peut se reporter aux travaux d'Alexis Blanchet (2009).

3.2. L'intermédialité dans l'esthétique et l'expérience-usager de *Sequenced* :

La série de genre hybride est construite à partir d'une esthétique intermédiaire qui fait écho à d'autres supports médiatiques plus anciens et contemporains. La série est basée sur une esthétique intermédiaire entre dessin (illustration), cinéma d'animation, jeu-vidéo et récit du type « *le livre dont vous êtes le héros* », qui passe par la mobilité du corps et de l'écran. La métaphore d'interface est elle aussi une hybridation entre tablette tactile et console portable. En ce qui concerne la réalité augmentée, il faut rappeler qu'Oculus Rift n'est pas une technologie nouvelle. Le premier casque à réalité augmentée a été conçu par Ivan Sutherland en 1966. Oculus Rift s'inscrit ainsi dans une histoire des interfaces immersives qu'il faut retracer.

L'interaction gestuelle fait aussi écho à des dispositifs plus anciens. De multiples expériences d'interactions kinesthésiques se sont développées ces dernières années dans le domaine des jeux-vidéos, de la manette au kinect (comme les capteurs de mouvement des consoles Wii et X-box).

Le scénario spatial de *Sequenced* renvoie enfin à d'autres expériences du cinéma interactif construit sur un récit non linéaire, des parcours narratifs et des points de vue multiples, et à une intermédialité avec le jeu vidéo, comme la websérie *Imagine* produite par HBO en 2009.

4. Système de valeurs et situation du projet *Sequenced* dans une culture de l'écran

On peut considérer le projet *Sequenced* comme une manifestation « des valeurs de notre époque et de son épistémé¹⁷ », et envisager ainsi la manière dont ce projet cristallise *l'esprit du temps* contemporain en termes de design d'interaction.

4.1. Système de valeurs au cœur du projet *Sequenced*

Au terme de cette analyse, on peut dégager les valeurs suivantes : Mobilité / interactivité / immersion / performance / expérience / synesthésie / transparence.

Deux slogans apparaissant dans la bande-annonce du premier épisode sont intéressants pour cette analyse : « Device as a window into the storyworld (and not only a screen) » ; « To see beyond the limit of the screen, beyond the frame ».

L'expérience d'immersion dans la diégèse questionne la représentation dès lors que l'interface numérique doit permettre une expérience perceptive et corporelle. Cette rupture dans la représentation s'accompagne d'un renforcement de la dimension performative du récit.

Le projet *Sequenced* s'inscrit dans « l'hypermodernité » du cinéma, caractérisée par une « image-excès » visant à produire une profusion de sensations, une dynamique de l'hyperbole et une « image multiplexe » (Lipovtesky, Serroy 2007). Ce projet rend manifeste l'évolution de *l'interface-film* vers un écran fictionnel ludique, qui répond aux besoins des individus contemporains en quête d'expériences polysensorielles, via les artefacts numériques.

On peut cependant noter le paradoxe entre la nouveauté des dispositifs comme *Sequenced* et les postures spectatoriennes qui les caractérisent. Plus proches de celle du ciné-attraction des premiers temps, elles inscrivent le spectateur dans un mode de lecture spectacularisant (Odin 2000).

¹⁷ Beyaert-Geslin (2012, p. 14).

L'hyperesthésie caractéristique de l'expérience proposée par *Sequenced* semble symptomatique de la relation que nous entretenons avec les objets numériques. Le projet *Sequenced* satisfait le besoin de « situations de communication portées par le réenchantement », basées à la fois sur une « quête d'expérience (sensorielle) et la valorisation du moment au sein de l'expérience¹⁸. »

4.2. Vers la disparition de l'expérience du cadre de l'écran : les mutations du spectateur-usager

Avec Oculus Rift, c'est la disparition de l'expérience du cadre (issue de la construction perspectiviste) qui se réalise par cette expérience d'interaction par le regard. Ce dispositif transforme considérablement la relation aux images et au corps, et réinterroge la double fonction de l'écran-fenêtre, à savoir « délimiter l'espace de la représentation et fournir un cadre d'énonciation¹⁹. » Cela questionne les outils d'analyse sémiotique pour penser l'écran parce que « la tension traditionnelle qui caractérise notre expérience habituelle des médias, entre “voir la surface” et “voir à travers elle” s'amenuise au profit d'une expérience où la rhétorique de transparence de l'image devient primordiale²⁰. » La transparence est entendue comme dissimulation des moyens de production des images, avec des interfaces toujours plus travaillées et intuitives dans l'utilisation, au point d'arriver à faire oublier qu'elles sont le résultat d'une programmation.

Le paradigme de la représentation et la métaphore de la fenêtre sont insuffisants pour penser la relation avec les écrans numériques mobiles d'aujourd'hui. Il faut alors dépasser l'analyse de l'objet-écran pour prendre en compte l'espace environnant et l'expérience proposée aux usagers.

Pendant, il ne faudrait pas croire que le spectateur n'est actif que depuis le développement de l'*interface-film*. Il faut tenir compte de l'évolution des postures spectatorielles tout au long de l'histoire du cinéma pour relativiser la nouveauté de l'interactivité. D'une part, il faut considérer le fait qu'un film, de même qu'un livre, doit être considéré comme une « œuvre ouverte » (Eco 1979) dès lors qu'il requiert la participation du spectateur pour co-construire le sens du film. D'autre part, du cinéma sur grand écran au cinéma sur écran d'ordinateur, en passant par la VHS et le DVD, chacun de ces médias a transformé la relation au film. Loin de tout déterminisme technologique, ce sont les usages de ces technologies par les spectateurs qui ont transformé la relation au film. La lecture délinéarisante et par extraits renforce la dimension plastique des films et la fragmentation du récit. C'est ainsi que se développe un « spectateur mutant » (Scheinfeigel 2003), qui a la possibilité de réinventer le film. Par les multiples dispositifs qu'il peut convoquer pour visionner le film, « il le lit et il en écrit aussi une version personnalisée.²¹ » En donnant la possibilité d'interagir avec la diégèse par le corps via l'interface, les designers de *Sequenced* développent encore davantage l'activité du spectateur-usager dans l'histoire du cinéma.

Pour développer l'analyse de la relation usagers-interfaces-environnement, il semble pertinent d'envisager les mutations engendrées par cette expérience immersive dans une perspective anthropologique et socio-culturelle, au plan des expériences perceptives et des enjeux culturels liés aux mutations du rapport à l'image dans le contexte de l'hypermodernité.

¹⁸ Boutaud (2007, p. 49).

¹⁹ Lojkine (2011, p. 10).

²⁰ Ross (2003, p. 18).

²¹ Scheinfeigel (2003, p. 41).

4.3. Écrans immersifs et pulsion scopique

Sequenced est une figure emblématique d'une époque où l'on cherche à être immergé dans l'œuvre non seulement par l'imaginaire mais aussi par le corps, en abolissant la distance entre le sujet et le dispositif.

On peut ainsi envisager l'écran comme une « machine optique » (Wajcman 2010) en considérant la performance de la machine qui permet non seulement de voir, d'accéder à l'espace diégétique, mais aussi d'en faire l'expérience. Les images débordent du cadre, dans un continuum entre l'espace du film et celui du spectateur via l'interaction avec le corps (par les yeux, oreilles, doigts et gestes).

Il semble alors nécessaire d'envisager dans une perspective critique ce qui se joue pour le sujet dans cette évolution du paradigme de l'écran de représentation à celui de l'écran d'action immersif. La multiplication des écrans et le développement des interfaces immersives semblent symptomatiques de la « full vision²² » du monde contemporain fondée sur la rhétorique de la transparence, sur la quête du *pousse-à-voir* infini, comme s'il pouvait y avoir un contact direct avec les données par le regard via l'interface.

L'expérience proposée par *Sequenced* semble se donner pour objectif une totalisation de l'image sans possibilité d'une perte du visible, une totalisation dont la multiplicité des points de vue rendrait compte. De l'interactivité à l'immersion, l'expérience de la diégèse dans *Sequenced* se rapproche d'un rapport halluciné, dissocié des images et des interfaces numériques avec les yeux greffés *dans* l'écran, qui n'est pas sans conséquence sur l'individu. D'où la nécessité de s'interroger sur les nouveaux enjeux culturels du rapport aux images où le spectateur n'est plus *devant* mais *dans* les images et où l'interaction écran/corps via l'interface évolue vers une trans/action.

L'objet-écran fonctionne sur le mode de la pulsion scopique ; il constitue un *pousse-à-voir* dans lequel l'individu est happé. Dans *Sequenced* la captation du regard de l'utilisateur par l'objet-écran est renforcée par l'environnement immersif. Ce dispositif ouvre sur un imaginaire de l'innovation technologique bien particulier, qu'il faut aussi questionner dans une perspective anthropologique.

4.4. Anthropologie de la communication, écologie informationnelle et humaine

L'expérience proposée par les designers de *Sequenced* est fondée sur la dialectique entre deux *espaces de communication* (Odin 2011) : celui du film résultat d'une programmation par les concepteurs, et celui du spectateur. Dans *Sequenced*, les médiations technologique (propre au support médiatique) et situationnelle (relative aux situations de réception du film – dehors/dedans, debout/assis – et à la prise en compte de l'environnement spatial, temporel et météorologique de l'utilisateur) jouent un rôle important dans l'interaction sensible entre l'utilisateur et le dispositif.

La valeur ajoutée mise en valeur par les designers de *Sequenced* est le scénario spatial à 360°. Cette spécificité du projet dénote l'importance de la notion d'espace dans les médias numériques aujourd'hui. Le concept de navigation « joue un rôle métaphorique important dans la conceptualisation des nouveaux médias²³. » Il renvoie à une histoire culturelle du rapport à l'espace : la posture du spectateur/explorateur qui découvre l'espace virtuel (programmé) du film est proche de celle du navigateur dans l'espace géographique de la mappemonde.

²² Wajcman (2010).

²³ Manovitch (2010, p. 371).

Si le design d'interaction s'intéresse à la qualité de l'interaction entre la machine et l'utilisateur, et à *l'expérience à vivre* proposée par les usagers (Moggridge 2007), les sciences humaines et sociales, et notamment l'anthropologie, disposent de méthodes pour analyser « l'écologie humaine » (Findeli 2015, p.52), entendue comme la somme des interactions situées entre les humains et leurs environnements, à la fois naturels et artificiels.

Pour approfondir l'analyse de l'environnement comme partie intégrante du processus cognitif d'interaction entre l'utilisateur et l'interface numérique, les travaux de Lucy Suchman semblent une voie de recherche pertinente. Dans l'héritage de l'anthropologie culturelle de Margaret Mead, Lucy Suchman a étudié l'interaction humain-machine en tenant compte de l'interaction située entre les usagers et leurs environnements matériels et sociaux (Suchman 1987). Ces travaux sont intéressants pour analyser les interfaces immersives : ils permettent de montrer que l'environnement de l'utilisateur peut être considéré comme une médiation situationnelle qui joue un rôle aussi important que la médiation technologique dans l'expérience proposée à l'utilisateur. En reprenant les travaux d'Arjun Appadurai sur les différents *scapes*, pour désigner les différents flux culturels dans lesquels l'individu se situe dans le contexte de la globalisation, Arturo Escobar utilise le terme de « technoscape » pour « faire référence aux façons dont les discours et pratiques produits par et autour des informations et des technologies de communication comprennent une sorte de paysage à être habité. » (Suchman 2011, p. 2). Ainsi, on peut considérer le design d'interaction comme un objet d'étude pertinent pour une anthropologie du contemporain ou pour une anthropologie de la communication. Cette approche permet de prendre en compte les usages et médiations multiples dans le processus de communication médiatisée par les interfaces numériques. Elle vise aussi à comprendre comment le rapport que l'on entretient avec l'objet-écran cristallise les valeurs et l'esprit du temps contemporain, en vue d'identifier les imaginaires au cœur des dispositifs numériques. Il s'agit alors de comprendre ce qui se joue de notre relation aux artefacts numériques dans les expériences proposées par le design d'interaction contemporain.

Le projet *Sequenced* s'inscrit dans une trajectoire technique et sociale (Gras 2013, p. 22) du design d'interaction hégémonique, qu'il faut aussi interroger dans une perspective critique, en tenant compte de l'écologie informationnelle, humaine et environnementale sur laquelle repose le projet. Un champ de réflexion s'ouvre alors sur les enjeux culturels et civilisationnels de la captation des images dans les nouveaux médias, en quête d'immersion et de sensationnalisme.

Conclusion

Nous pouvons dire, pour conclure, que l'une des voies possibles pour analyser la matérialité médiatique d'un objet numérique, en tenant compte des supports et des usages propres aux nouveaux médias, consiste à construire une méthode d'analyse fondée sur une combinatoire entre sémiotique, design, intermédialité et anthropologie de la communication.

L'analyse sémiotique du projet *Sequenced* a permis de montrer les transformations du rapport aux images et aux interfaces numériques engendrées par le dispositif et par l'expérience proposés aux spectateurs-usagers. L'analyse a mis en valeur le passage de la problématique de la représentation à celle de l'hybridation, et de la contemplation à l'action mobile qui implique le corps du côté des postures spectatoriennes. Le paradigme de la représentation et la métaphore de la fenêtre se révèlent alors insuffisants pour analyser l'expérience proposée par les nouveaux écrans immersifs, comme c'est le cas avec ce projet. Pour autant, cette interactivité permise par le dispositif de *Sequenced* est à resituer dans l'évolution des postures spectatoriennes tout au long de l'histoire du cinéma.

Pour approfondir l'analyse de l'évolution du cinéma interactif vers le récit manipulable, le jeu et l'immersion, l'approche interdisciplinaire a été nécessaire. Elle a permis de comprendre la manière dont le projet *Sequenced* rend manifestes des transformations dans l'interaction humain-machine, en tenant compte de la qualité de l'interaction entre le spectateur-usager, l'interface numérique et l'environnement de l'utilisateur. La dernière partie de l'analyse a tenté de saisir les enjeux civilisationnels des mutations dans le rapport aux images, au sens, au corps et au monde, qu'illustre l'expérience immersive proposée dans le projet *Sequenced*. Le système de valeurs qui caractérise le projet, dont les axes principaux sont la mobilité, l'hyperesthésie, l'immersion et la transparence, met en exergue le besoin des individus contemporains d'une expérience polysensorielle.

Pour prolonger l'analyse, il serait pertinent de mener des enquêtes ethnographiques, notamment dès la sortie du dispositif et de l'application sur le marché. En complément d'une observation des usages, une recherche participative du point de vue des usagers pourrait être menée, afin de relier approches étique et émique. Il s'agirait d'observer comment les usagers s'approprient le dispositif, en négocient l'usage, voire le détournent. La spécificité de la technologie Oculus Rift, fondée sur l'adhésion totale de l'utilisateur pour éprouver du plaisir dans l'expérience du film, invite à se demander quelle est la marge de manœuvre pour l'utilisateur, et dans quelle mesure il est possible de détourner le dispositif. Il serait aussi pertinent de réinvestir les modèles d'analyse proposés par Edward T. Hall, pour réaliser des enquêtes qualitatives d'usage qui tiennent compte de la dimension proxémique et de l'environnement d'interaction dans l'analyse du processus communicationnel proposé par le dispositif.

Références bibliographiques

- APPADURAI, Arjun (2001), *Après le colonialisme : les conséquences culturelles de la globalisation*, Paris, Payot & Rivages.
- BEYAERT-GESLIN, Anne (2012), *Sémiotique du design*, Paris, PUF.
- BARBOSA, Pierre et WEISSBERG, Jean-Louis (2006), *L'image actée*, Paris, L'Harmattan.
- BLANCHET, Alexis (2009), « Les synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéo-ludique », thèse de doctorat sous la direction de Raphaëlle Moine, Université de Paris 10.
- BOUTAUD, Jean-Jacques (2007), « Du sens, des sens. Sémiotique, marketing et communication en terrain sensible », in *Semen*, n° 23, p. 45-64.
- ANDRIEU, Bernard (2013), « L'homme hybridé : mixités corporelles et troubles identitaires », in *L'humain augmenté* (dir. E. Kleinpeter), Paris, Hermès/CNRS, p. 113-130.
- CATOIR, Marie-Julie et LANCIEN, Thierry (2012), « Multiplication des écrans et relations aux médias : de l'écran d'ordinateur à celui du Smartphone », *MEI*, n° 34, Paris, L'Harmattan, p. 53-65.
- , « Écran(s) mon amour » *Dossier de la revue INA Global*, n° 1 (2014), Note analytique pour le programme « Métamorphoses des écrans », mars 2015.
<https://metamorphosesdesecrans.files.wordpress.com/2015/03/ecrans-mon-amour-dossier-ina-global-par-marie-julie-catoir-brisson.pdf>
- DENI, Michela (2005), « Les objets factitifs », in J. Fontanille et A. Zinna, *Nouveaux Actes Sémiotiques*, « Les objets au quotidien », Pulim, p.79-96.
- DI CROSTA, Marida (2009), *Entre cinéma et jeux-vidéo : l'interface-film*, Bruxelles, De Boeck.

- ECO Umberto (2000), *Comment voyager avec un saumon ?*, Paris, Poche, « Littérature et documents ».
- (1992), *La production des signes*, Paris, Poche, « Biblio Essais ».
- (1979), *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil, « Point Essais ».
- ESCOBAR, Arturo (1994), « Welcome to Cyberia: notes on the anthropology of cyberculture » in *Curr. Anthropol.*, n° 35, p. 211–231.
- FLOCH, Jean-Marie (1990), *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, PUF.
- FINDELI, Alain, « La recherche-projet en design et la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », in *Sciences du design*, n° 1, Paris, PUF, mai 2015.
- GAUDREAU, André et MARION, Philippe (2000), « Un média naît toujours deux fois... », *Sociétés et Représentations*, n° 9, Paris, Credhess, p. 21-36.
- GRAS, Alain (2013), *Les imaginaires de l'innovation technique*, Paris, Manucius, 2013.
- HALL, Edward T. (1978), *La dimension cachée*, Paris, Seuil.
- HETZEL, Patrick (2002), *Planète conso. Marketing expérientiel et nouveaux univers de consommation*, Paris, Éditions d'organisation.
- LIPOVETSKY, Gilles et SERROY, Jean (2007), *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge postmoderne*, Paris, Seuil.
- LOJKINE, Stéphane (2011), *L'écran de représentation*, Paris, Champs visuels, L'Harmattan.
- MANOVITCH, Lev (2010), *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Presses du réel.
- MARTIN-BARBERO (2001), *Des médias aux médiations*, Paris, CNRS.
- MÉCHOULAN, Éric (2003), « Intermédialité : le temps des illusions perdues », in *Intermédialités*, n° 1, p.9-27.
- MORGAGNI, Simone (2011), « Repenser la notion d'affordance dans ses dynamiques sémiotiques », in V. Rosenthal, « Synesthésie et intermodalité », *Intellectica* 2011/1, 55.
- MOGGRIDGE, Bill (2007), *Designing interactions*, MIT Press.
- MORIN, Edgar (1975), *L'esprit du temps*, Paris, Grasset Fasquelle (3^e éd.).
- M'PONDO DICKA, Patrick (2013), « Sémiotique, numérique et communication », in *RFSIC*, n° 3.
- NORMAN, Donald (2012), *Design émotionnel*, Bruxelles, De Boeck.
- ODIN, Roger (2000), « Sémio-pragmatique et intermédialité » in *Sociétés & Représentations*, « La croisée des médias », n° 9, 2000, p. 115-127.
- (2011), *Les espaces de communication*, PUG.
- OROZCO-GÓMEZ, Guillermo (1990), « Notas metodológicas para abordar las mediaciones en el proceso de recepción televisiva », *Diálogos de la comunicación*, FELAFACS, Cuadernos, n° 2.
- PERRIAULT, Jacques (2012), « Jeux virtuels. Aspects sociocognitifs et sémiotiques », in *Hermès* 62, Paris, CNRS, p. 92-100.
- PIGNIER, Nicole (2012), « Le plaisir de l'interaction entre l'utilisateur et les objets TIC numériques », in *Interfaces numériques*, Vol 1/1, p. 123-152.
- RASSE, Paul (2006), « Esquisse d'une école francophone d'anthropologie de la communication », in *Recherche en communication* n° 26, Louvain, UCL, en ligne, non paginé. URL : <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/5771/5491>
- SCHEINFEIGEL, Maxime (2003), « Les lauriers du cinéma », *Cinergon*, n° 15, « Où va le cinéma ? » Université de Montpellier, p. 35-45.
- SUCHMAN, Lucy. A (1987), *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-machine Communication*, Cambridge University Press.
- (2011), « Anthropological Relocations and the Limits of Design », in *Annual Review of Anthropology*, 10/2011, p.1-18.

- TOMASOVIC, Dick (2002), « Le cinéma d'animation et ses thanatomorphoses », in *Cinémas*, vol 13, n° 1-2, p.143-164.
- ROSS, Christine (2003), « L'écran en voie de disparition (toujours inachevée) », in *Parachute*, n° 113, Écrans numériques/Digital screens, Montréal, p. 15-29.
- VIAL, Stéphane (2013), *L'être et l'écran*, Paris, PUF.
- WAJCMAN, Gérard (2010), *L'œil absolu*, Paris, Denoël.
- WINKIN, Yves (2001), *Anthropologie de la communication*, Paris, Point, Seuil.
- ZINNA, Alessandro (2005), « L'objet et ses interfaces », in J. Fontanille et A. Zinna, *Nouveaux Actes Sémiotiques*, « Les objets au quotidien », Pulim, p. 63-82.
- (2009), « À quel point en sommes-nous avec la sémiotique des objets? », in *MEI 30-31*, 2009, p. 69-86.