

# Approche semio-rhétorique des couplages texte-mouvement dans le discours numérique

Alexandra Saemmer

[alexandra.saemmer@univ-paris8.fr](mailto:alexandra.saemmer@univ-paris8.fr)

Laboratoire Paragraphe,

Université Paris 8

**Résumé** : Le but du travail de recherche présenté ici est de caractériser avec précision les particularités sémio-rhétoriques du discours numérique. Il s'agit plus particulièrement d'étudier les « figures d'animation média ». Seront d'abord identifiées les unités sémiotiques impliquées dans le couplage entre mouvement et texte. Seront ensuite analysés les mécanismes de construction de sens dans ces ensembles « pluricodes ». Le modèle théorique est illustré par des exemples prélevés dans un corpus de bannières publicitaires en ligne et de créations poétiques sur support numérique.

**Mots-clés** : figure, signe, rhétorique, sémiotique, discours numérique, bannières publicitaires, conventions.

## 1 Introduction : Des unités sémiotiques du mouvement vers la figure

Après un temps où la critique circonscrivait les caractéristiques des écrits numériques par des discours centrés sur la notion générale de l'« hypertexte » (entre autres Landow 1992, Vandendorpe 1999) et le rapport numérique-papier (entre autres Eco 2005, Baccino/Colombi 2001), où elle fondait ses analyses sur des approches socio-sémiotiques (Le Marec 2001, Landowski 1989), se concentrait sur des aspects ergonomiques (Bastien/Scarpin 1993) ou essayait d'ériger des listes de recommandations à l'égard des web-designers (Nielsen/Loranger 2008), le but du travail de recherche présenté dans cet article est de caractériser avec précision les particularités sémio-rhétoriques du discours numérique<sup>1</sup>. Cette recherche a trouvé son point de départ dans des observations réalisées par plusieurs chercheurs depuis des années sur les œuvres d'art et de littérature numérique ; des approches plus

---

1 Pour une approche sémiotique des bannières publicitaires convoquant des figures de style de la rhétorique classique, voir par exemple Nicole Pignier. Le recours à des figures rhétoriques propres au texte s'imposait également à nous dans un premier temps (Bouchardon, Clément, Saemmer 2007). Elle nous paraît aujourd'hui dangereuse compte tenu du caractère pluricode du texte numérique animé et manipulable.

récentes des interfaces Web et les bannières publicitaires, ont également été intégrées dans ce travail en cours d'élaboration par des chercheurs du laboratoire Paragraphe : Philippe Bootz, Serge Bocharon, Jean Clément et l'auteur de cet article<sup>2</sup>.

Nous avons opté pour une approche qui s'inspire du structuralisme tout en plaçant la notion de point de vue au cœur du modèle. Nous tentons ainsi d'élaborer une catégorisation des « signes » et « figures » du discours numérique sans qu'il s'agisse pour autant de fournir un système de « briques » immuable, dans lequel il suffirait de puiser pour exprimer par exemple automatiquement le dynamisme, l'urgence ou la tristesse. L'activation d'un « trait signifiant » reste hautement déterminée par le média (le texte ou l'image) auquel il est appliqué, par l'isotopie et le contexte de lecture.

Notre modèle prend en compte trois caractéristiques fondamentales des productions numériques, qui sont

- L'interactivité : que faisons-nous lorsque nous interagissons ? Nos gestes sont-ils signifiants ?
- La programmation : l'écrit numérique est généralement programmé. Quelle est l'influence de ce fait sur sa signification ?
- L'animation : comment le mouvement agit-il sur la signification d'un texte ?

Dans l'une des contributions de l'auteur du présent article à cette recherche, sont étudiées plus particulièrement des « figures d'animation média » identifiées à partir d'un corpus d'une centaine de sites web commerciaux et de bannières publicitaires en ligne et d'une vingtaine de créations littéraires<sup>3</sup>. Dans la présentation des résultats proposée ici, il s'agira d'abord de circonscrire les « unités sémiotiques » qui sont impliquées dans un couplage entre un mouvement et un média. Seront ensuite analysés les mécanismes de construction de sens dans ces ensembles pluricodes<sup>4</sup>. Pour chaque partie sera d'abord présenté un modèle archétypal construit à partir des observations faites dans le corpus ; ce modèle sera illustré par des exemples prélevés directement dans le corpus.

## **2 Les unités sémiotiques du mouvement**

Tout visiteur de sites web est régulièrement confronté à ces annonces commerciales de toutes couleurs, animées et parfois manipulables<sup>5</sup>, que l'on nomme « bannières » dans le jargon du e-marketing. Afin de montrer comment dans le discours numérique le sens se construit, observons l'un des grands classiques de la web-publicité (reconstruit ici sous forme de modèle dépouillé d'un certain nombre d'éléments contextuels) : une bannière dans laquelle, sur un fond plus ou moins multicolore, clignote à rythme rapide (environ 3 pulsations par seconde) le mot « soldes ».

Exemple archétypal d'un mouvement insistant

---

2 Un livre intitulé *Signes et figures du discours numérique* est en cours de finalisation.

3 Le corpus en cours d'élaboration est consultable à l'adresse <<http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/>>.

4 Le texte à l'écran est pluricode dans le sens d'une superposition de systèmes sémiotiques. Dans cet article sera principalement étudiée la superposition texte et mouvement.

5 Les ensembles pluricodes fondés sur une mise en relation entre contenu média et manipulation seront également étudiés dans le livre *Signes et figures du discours numérique* en cours d'élaboration.



Le mot « soldes » clignote à rythme rapide sur cette bannière qui pourrait se trouver sur un site commercial.

Modèle archétypal construit à partir d'exemples du corpus, consultable à l'adresse <http://www.alexandraemmer.fr/corpus/obsessionnel/soldes1.html>

Commençons par décomposer cet ensemble pluricode en dégageant deux systèmes signifiants : D'un côté le mot « soldes », avec ses significations que nous pouvons relever dans une encyclopédie : « Les soldes consistent à vendre avec une forte réduction sur le prix [...] Elles ne peuvent être réalisés qu'au cours de deux périodes par année civile [...] Leur durée maximale autorisée est de six semaines. »<sup>6</sup> D'un autre côté le mouvement du « clignotement ». Le mot « soldes » rentre dans la catégorie des « signes au sens strict », c'est-à-dire des signes arbitraires et non correspondants (le mot allemand pour « soldes » est « Schlussverkauf », et ne présente aucune similitude sonore avec le mot français). Un mouvement comme le clignotement fait partie des « signes motivés par ressemblance créés par des découpages non correspondants » (Klinkenberg 193), donc des icônes au sens que Charles Sanders Pierce a donné à ce terme. Le clignotement « rappelle », par sa matérialité même, des phénomènes du monde physique : l'apparition et la disparition rapides de signaux lumineux sur les bords d'autoroutes, l'animation des enseignes lumineuses dans les grandes villes, le clignotement des boutons sur des appareils électriques, ou alors notre cœur qui bat à un rythme rapide... Contrairement au « signe au sens strict », quelque chose du monde physique survit dans l'icône, et est reconnu comme tel.

Laissons pour l'instant de côté ce que nous associons éventuellement au clignotement comme significations symboliques : le danger, le stress... Laissons aussi de côté le média qui est mis en mouvement par clignotement : le mot « soldes » avec ses significations. Concentrons-nous sur le mouvement : Dans cet exemple publicitaire, un élément textuel apparaît et disparaît périodiquement et à rythme rapide. Est-ce l'apparition et la disparition qui sont déterminantes dans la construction de la signification de ce mouvement ?

Dans certains exemples du corpus, il arrive qu'un élément apparaît et disparaît très lentement, ou qu'il apparaît sans pour autant disparaître. Qu'est-ce que ces déclinaisons de l'apparition / disparition ont cependant en commun ? Certes, d'un point de vue technique, elles se « fabriquent » à peu près de la même manière ; il est pourtant probable que le lecteur n'y associe pas les mêmes expériences dans le monde physique, et qu'il ne fait pas signifier ces mouvements de la même façon. Une apparition-disparition lente par exemple ne fait-elle pas plutôt penser à l'apaisant va-et-vient des vagues de la mer qu'au clignotement d'un bouton d'alerte sur un appareil électrique ?

Si nous comparons en revanche une bannière où le mot « soldes » clignote rapidement et de manière réitérée, une bannière où ce mot change de couleur au même rythme, et une bannière où le mot change rapidement et périodiquement de taille, nous pouvons énoncer l'hypothèse que les trois animations seront perçues de manière assez semblable par le lecteur, malgré les différences évidentes entre les caractéristiques visuelles mobilisées ; en tout cas, les analyses faites à partir du

---

6 <<http://fr.wikipedia.org/wiki/Soldes>>.

corpus permettent d'affirmer que les créateurs de bannières utilisent visiblement ces trois animations dans des buts semblables.



Figure 2 : Le mot « soldes » change de couleur ou de taille à rythme rapide et de façon réitérée sur ces deux bannières qui pourraient se trouver sur un site commercial. Modèles archétypaux construits à partir d'exemples du corpus, consultables à l'adresse <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/obsessionnel/soldes2.html>, <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/onsessionnel/soldes3.html>.

Exemples du corpus consultables en capture vidéo :

<http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/obsessionnel/>

Alors qu'une catégorisation du mouvement selon des comportements purement visuels s'imposait de prime abord à cause d'une ressemblance forte entre les processus de fabrication (en effet, les outils de créations comme les générateurs de bannières<sup>7</sup> et les logiciels d'intégration multimédia classent les « effets » disponibles par comportements visuels, sans poser la question de leur signification), il semble donc possible d'établir des catégories d'unités sémiotiques du mouvement qui dépassent la simple énumération de caractéristiques visuelles, et regroupent les exemples du corpus autour d'unités qui, tout en étant basées sur des processus de fabrication différents, sont perçues de façon semblable par le lecteur.

Ce phénomène, dont la compréhension et l'exploitation peut avoir notamment des répercussions considérables pour la pratique du web-design, s'explique par le caractère iconique du mouvement. L'icône est, dans l'animation, un signe motivé par une ressemblance avec les choses. Cette relation est gérée par le « type » dont Jean-Marie Klinkenberg donne la définition suivante : « Il a été constitué par des processus d'intégration et de stabilisation d'expériences antérieures (...) J'ai déjà vu des chats et je sais qu'ils ont des moustaches, qu'ils griffent, et qu'ils miaulent... Bref, j'en connais un bout sur les chats, et ce bout fait partie du type » (Klinkenberg 385). De même, dans beaucoup de contextes culturels, nous connaissons un bout sur le clignotement : les enseignes lumineuses dans la rue, les boutons sur des machines, etc. Le lecteur perçoit donc le clignotement et, grâce au type, l'identifie comme tel. D'autres formes de mouvement avec des caractéristiques visuelles différentes font appel à ce même type, même si elles sont différentes au niveau visuel : le changement de couleur rapide et réitéré avec contrastes forts, le changement de taille rapide et répété. Pour la reconnaissance du type, le rythme et la réitération font donc partie des caractéristiques hautement déterminantes, alors que ce n'est pas le cas pour l'apparition et la disparition seules.

Ces mêmes caractéristiques liées au rythme et à la réitération jouent un rôle important dans la catégorisation des « unités sémiotiques temporelles » entreprise par les chercheurs du MIM (Laboratoire de recherche et création musicales et

<sup>7</sup> Exemples de générateurs de bannières : <<http://www.3dtextmaker.com/cgi-bin/3dtext.pl>>, <[http://www.generateur.net/banniere\\_flash/](http://www.generateur.net/banniere_flash/)>

multimédia). 16 UST ont été identifiées jusqu'alors à partir d'un corpus musical<sup>8</sup>. Elles ont été validées par des tests auprès d'auditeurs, qui semblent en effet pouvoir communément reconnaître ces unités grâce à un certain nombre de caractéristiques ; souvent, celles-ci touchent au rythme et à la réitération. Les chercheurs du MIM ont décidé d'attribuer aux UST des noms résumant la présence d'un certain nombre de ces caractéristiques, et de leur adjoindre une description sémantique. À l'UST « sur l'erre » correspond ainsi, dans la description sémantique, l'« image d'un bateau » « qui, ayant affalé ses voiles ou coupé son moteur, continue à avancer sur terre grâce à sa vitesse acquise, ralenti lentement par la résistance de l'eau » ; elle est représentée par un extrait musical où le niveau sonore baisse progressivement jusqu'à devenir inaudible<sup>9</sup>. L'UST « trajectoire inexorable » est décrite par une prévisibilité de la non-fin : « qui ne finit pas d'avancer », par exemple ; l'un des extraits sonores sur le site du MIM est ainsi caractérisé par un son qui ne finit pas de monter<sup>10</sup>. L'UST « obsessionnel » est décrite par son « caractère insistant » ; elle est illustrée par un extrait musical composé d'une note de piano répétée plusieurs fois, de façon saccadée et rapide<sup>11</sup>.

Lorsqu'on compare ce son « obsessionnel » avec le clignotement, le changement de taille ou le changement de couleur rapides du mot « soldes » dans les bannières, l'hypothèse s'impose que les UST constituent des unités abstraites, implémentables dans différents médias : du son, du texte, de l'image. Dans le cas de « l'obsessionnel » sonore comme de son correspondant visuel, ce sont les caractéristiques « par répétition », « mécanique », « à réitération régulière », « à énergie cinétique constante » qui sont déterminantes pour la reconnaissance du type<sup>12</sup>. L'UST sonore « sur l'erre », caractérisée par une baisse progressive du volume sonore, peut trouver son correspondant visuel dans la disparition progressive d'un élément média, mais aussi dans un mouvement de floutage, ou un changement de position d'un élément avec ralentissement progressif par perte d'énergie<sup>13</sup>.

## **2.1 Exemples du corpus : Trajectoires**

Regardons de près deux exemples publicitaires du corpus s'apparentant à l'UST sonore « trajectoire » (caractérisé par un son « qui n'en finit pas d'avancer »). Dans le domaine visuel, ce mouvement est soit continu et « infini » comme dans le domaine sonore (« trajectoire inexorable ») ; soit il atteint un niveau maximum et s'arrête (« trajectoire à but défini »)<sup>14</sup>.

---

8 Voir présentation des UST sur le site du MIM, <<http://www.labo-mim.org/>, onglet « recherche », « UST »>.

9 Pour écouter l'extrait : <<http://www.labo-mim.org/site/index.php?2008/08/22/45-sur-l-erre>>.

10 Pour écouter l'extrait : <<http://www.labo-mim.org/site/index.php?2008/08/22/28-trajectoire-inexorable>>.

11 Pour écouter l'extrait : <<http://www.labo-mim.org/site/index.php?2008/08/22/36-obsessionnel>>.

12 Exemples de l'unité sémiotique du mouvement « obsessionnel » consultables sous forme de capture vidéo : [<http://www.alexandraemmer.fr/corpus/obsessionnel/>].

13 Exemples de l'unité sémiotique du mouvement « sur l'erre » consultables sous forme de capture vidéo : [<http://www.alexandraemmer.fr/corpus/surierre/>].

14 Autres exemples de l'unité sémiotique du mouvement « trajectoire » consultables sous forme de capture vidéo : [<http://www.alexandraemmer.fr/corpus/trajectoire/>].

Sur le site web des parfums de la marque Kenzo<sup>15</sup>, des éléments textuels donnent l'impression de s'approcher progressivement du champ de vision du lecteur par changement de taille. Puis ils grandissent tellement qu'ils débordent du cadre de l'espace d'affichage. Le lecteur a l'impression que ce mouvement d'agrandissement se poursuivra indéfiniment hors-cadre ; entre-temps, les mêmes éléments textuels réapparaissent en très petite taille pour s'agrandir à nouveau. Cette animation s'apparente donc bien à l'UST « trajectoire inexorable ».



Figure 3 : Les éléments textuels changent progressivement de taille, puis disparaissent vers le hors-champ tout en réapparaissant en taille réduite. Exemple du corpus consultable sur [www.kenzo.fr](http://www.kenzo.fr), onglet parfum.

Dans une bannière publicitaire pour le Club Med, un élément textuel juxtaposé à une image, d'abord flou, devient progressivement lisible, décrivant ainsi une « trajectoire à but défini ».



Figure 4 : L'élément textuel, d'abord flou, devient progressivement lisible. Exemple du corpus. Capture vidéo consultable à l'adresse <http://www.alexandraemmer.fr/corpus/trajectoire/loupe.mov>

### 3 La question de la signification

En passant en revue les 16 UST, l'on constate que les chercheurs du MIM ont adopté des termes souvent très suggestifs pour les catégoriser ; par ailleurs ont-ils procédé non seulement à une description morphologique, mais à des descriptions sémantiques parfois très imagées. En effet, une question s'impose depuis le début de cet article : qu'est-ce qu'un mouvement *signifie* ? Pour plus de précision, il faudra immédiatement nuancer la question en la reformulant ainsi : qu'est-ce qu'un mouvement signifie *pour un lecteur et en fonction du média impliqué* ? Car la construction de la signification ne peut évidemment pas être séparée du contexte de réception, ni des habitudes et connaissances du lecteur. François Rastier fait ainsi très justement remarquer que « le sens n'est ni dans l'objet, ni dans le sujet, mais 'dans' leur couplage, au sein d'une pratique sociale » (Rastier 125).

15 <<http://www.kenzoparfums.com/FR/kenzo.html>>.

Via des expériences physiques communes des déclinaisons visuelles de l'obsessionnel dans le monde physique, un lien de ressemblance se crée entre le clignotement et la chose. Cette expérience commune donne lieu à des interprétations diverses au niveau symbolique (le « symbole » est défini par Jean-Marie Klinkenberg comme un signe arbitraire créé par des découpages correspondants (194)) : grâce à sa connaissance des signalisations clignotantes sur les routes, le lecteur peut ainsi associer au clignotement des significations comme « attention » ou « danger » sans que cette signification soit directement motivée par les caractéristiques physiques ; le fait de sentir son cœur battre au rythme de l'obsessionnel, peut également lui faire créer un lien avec « l'émotion forte » ; le fait d'avoir vu clignoter le mot « soldes » sur des sites commerciaux lui suggère d'attribuer la signification « urgence » à ce mot. Seront appelés « traits signifiants possibles » les caractéristiques que le lecteur associe à un mouvement parce qu'elles ont été sélectionnées au long des expériences répétées dans une culture. La récurrence des mêmes combinaisons texte-mouvement dans les mêmes contextes crée une attente chez le lecteur, qui peut être satisfaite ou troublée dans une situation de lecture précise.

#### **4 Couplages média conventionnels**

Une unité sémiotique du mouvement est donc potentiellement porteuse d'un certain nombre de traits signifiants. Ceux-ci sont ensuite actualisés en fonction du média sur lequel le mouvement est appliqué, ainsi qu'en fonction du contexte de lecture. Par le terme « figure d'animation média » sera désignée une relation entre des médias et un mouvement, dans laquelle la sémiose est basée sur des processus d'intersection de traits signifiants associés au mouvement, au média et au contexte. Le mouvement apporte une confirmation, une précision ou un brouillage des traits signifiants du média et modifie le poids de ceux-ci dans la construction du sens.

Plus le champ d'intersection entre les traits signifiants du mouvement et les traits signifiants du média est étendu, et plus l'union des traits répond aux attentes du lecteur en fonction du contexte, plus la sémiose relève du « couplage conventionnel ». Le terme « convention » est utilisé ici non pas dans le sens d'une « norme » immuable constituée à l'intérieur de l'objet, mais comme un « degré zéro » dans le sens de « ce que le lecteur attend dans cette position » (Groupe  $\mu$  42). Revenons au mot « soldes » qui clignote à rythme rapide sur un site commercial. Ce mouvement qui s'apparente à l'UST « obsessionnel » est porteur de traits signifiants possibles : l'urgence, le danger, le stress, l'excitation. Le contenu média sur lequel l'animation est appliquée, mobilise également un certain nombre de traits signifiants : « événement commercial », « réduction de prix », « période limitée dans le temps », « urgence d'en profiter ». Par une intersection de tous ces traits se forme un ensemble signifiant qui pourrait être paraphrasé ainsi : « la période des soldes est un événement important, limité dans le temps, il y a urgence d'en profiter ». Les facteurs d'iconicité comme le battement de cœur rapide soutiennent cet ensemble signifiant. Certains traits comme « danger » potentiellement associés au mouvement, ne rentrent pas dans le champ d'intersection ; ils ne semblent pourtant pas troubler la sémiose.

Bien sûr, lors de la sémiose, les habitudes du lecteur ainsi que d'autres facteurs contextuels jouent un rôle important : par exemple, les déclinaisons visuelles de l'obsessionnel créent chez certains malades d'épilepsie un risque de crise, qui est susceptible de réactiver le trait signifiant « danger ». On peut néanmoins supposer que l'ensemble mouvement-média répond globalement aux attentes du lecteur : les

traits signifiants partagés par le mouvement et le média sont si nombreux que le mouvement joue principalement un rôle de confirmation ou d'accentuation du sens mobilisé par le média. Les couplages conventionnels mettent ainsi de l'emphase sur les contenus, précisent leur signification et captent le regard du lecteur sans troubler ses attentes.

#### 4.1 Exemple du corpus : Trajectoire à but défini

Reprenons à présent la bannière publicitaire pour le Club Med (voir captures d'écran plus haut). Le mouvement de « défloutage » s'apparente à l'UST « trajectoire à but défini », et mobilise des traits signifiants comme « matérialisation rassurante » ou « révélation ». Il est appliqué à un texte présentant une offre commerciale limitée dans le temps, qui insiste sur l'incitation « partez » : « Partez entre le 10 janvier et le 26 avril 09 ». Des traits signifiants comme « invitation au voyage », « prendre des vacances », et aussi « limitation de l'offre dans le temps » sont donc potentiellement activés chez le lecteur. L'isotopie (images entourant le texte) est constituée de scènes de vacances, auxquelles nous pouvons associer les traits « plaisir », « loisir », « sport », « agrément ». L'agrément et le plaisir sont mobilisés d'une part par la matérialisation rassurante associée à la « trajectoire à but défini », et d'autre part par l'isotopie suggérant également un certain nombre de plaisirs : tout comme le texte se stabilise progressivement et devient visible, les plaisirs de vacances pourraient devenir réalité pour le lecteur. En revanche, l'offre est limitée dans le temps. Le trait signifiant « urgence » pourrait troubler la sémiose. Le défloutage est pourtant immédiatement suivi d'un refloutage mobilisant les traits signifiants de l'UST « sur l'erre » (un mouvement de disparition avec des traits signifiants comme « perte ») ; la frustration ou l'énigme s'installent à nouveau. Pour le lecteur, il y a donc urgence de profiter de cette offre commerciale avant qu'elle ne redevienne un mirage.

### 5 Cas particulier du couplage conventionnel : le ciné-gramme

Le ciné-gramme constitue un cas particulier du couplage conventionnel : les traits signifiants mobilisés par le média et le mouvement se trouvent en intersection quasiment totale de sorte qu'une impression de synonymie se crée entre la signification du mouvement et celle du média. Le jeu avec une quasi-synonymie (mais qui n'est jamais entière), fait que le ciné-gramme peut dégager la même fascination que le calligramme dans l'univers papier.

#### 5.1 Exemple archétypal : Obsessionnel

Dans un exemple archétypal reconstruit à partir de plusieurs exemples du corpus, observons le mot « cœur » qui clignote à rythme régulier et rapide sur un site de rencontres :



Figure 5 : Le mot « cœur » clignote à rythme rapide et de façon réitérée sur cette bannière qui pourrait se trouver sur un site de rencontres. Modèle archétypal construit à partir d'exemples du corpus, consultable à l'adresse <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/obsessionnel/coeur-rencontres.swf>.



Les traits signifiants possibles associés à l'obsessionnel sont « urgence », « excitation ». Les traits signifiants potentiellement mobilisés par le mot cœur sont « organicité », « émotions », « organe vivant ». Les traits signifiants activés par l'isotopie (le site de rencontres) s'organisent autour des notions « émotions », « rencontre ». Le champ d'intersection des traits communs au média, au mouvement et à l'isotopie, est donc très étendu.

Bien sûr, le cœur ne clignote pas réellement dans la poitrine des êtres vivants ; grâce au type auquel le clignotement fait référence, le mot « cœur » clignotant semble néanmoins plus proche du référent « cœur » que le mot statique. Cette dimension littéralement « organique » est aussi présente lorsque le mot « soldes » clignote sur l'écran ; mais le référent du mot « soldes », bien que celles-ci soient effectivement limitées dans le temps et qu'il faille donc en profiter d'urgence, n'est pas caractérisé par un clignotement, alors que le mouvement de systole et de diastole du référent « cœur » semble pouvoir être imité par une unité sémiotique du mouvement qui s'apparente à l'UST « obsessionnel ». En même temps, un recouvrement complet des traits signifiants associés au mouvement et au média est évidemment impossible. Les plus beaux ciné-grammes jouent avec ce rêve d'identité entre deux systèmes sémiotiques en repoussant les frontières du couplage conventionnel : par exemple pourraient-ils, « en un seul mot », nous raconter l'histoire d'un cœur qui s'emballa lors d'une rencontre furtive, ou qui s'arrête de battre.

## **5.2 Exemple du corpus : Trajectoire inexorable**

Dans une publicité pour les parfums Kenzo prélevée dans le corpus (voir captures d'écran plus haut), les noms des parfums sont animés en apparaissant lentement sur fond blanc et en grossissant progressivement comme s'ils s'approchaient du lecteur avant de disparaître vers le hors champ. Jamais les éléments textuels ne perdent en intensité lumineuse, suggérant ainsi au lecteur que leur mouvement continue indéfiniment, sans jamais s'épuiser. Ce mouvement s'apparentant à l'UST « trajectoire inexorable » mobilise des traits signifiants comme « matérialisation rassurante », « cohérence » et « persistance », qui sont couplés aux traits signifiants potentiellement mobilisés par un parfum : « odeur agréable », « persistance ». Bien évidemment, tout parfum n'est pas caractérisé par une grande persistance ; on dirait même que c'est plutôt l'effacement progressif qui est caractéristique du parfum. Il s'agirait donc dans cette publicité de faire rêver le lecteur à un parfum *idéalement* persistant, suffisamment fort et matériel pour s'imprégner dans la mémoire. La mise en relation entre chaque parfum de la gamme Kenzo et le mouvement de la trajectoire inexorable relève du couplage conventionnel. Le mouvement de l'ensemble des parfums rentre plus spécifiquement dans la catégorie du ciné-gramme : l'envahissement continu de l'espace par les noms de parfum suggère un mouvement centrifuge continu qui fait penser à l'action d'un diffuseur d'odeurs.

## **6 Couplages média non conventionnels**

L'animation textuelle n'est pourtant pas réductible à l'exploration de tels effets « mimétiques ». Dans un couplage d'animation non conventionnel, la relation entre les médias, le mouvement et le contexte est certes également fondée sur une intersection de traits signifiants. Le champ d'intersection entre les traits associés au mouvement et les traits associés au média est pourtant plutôt réduit. Par ailleurs, les traits exclus du champ d'intersection entre le mouvement et le média continuent à jouer un rôle important dans la sémiologie en fonction du contexte. Un différentiel se crée ainsi entre les attentes du lecteur et l'état réalisé dans l'animation. Pour que ce

différentiel ne soit pas considéré par le lecteur comme une erreur de sens, une médiation s'effectue éventuellement avec l'isotopie de sorte que le lecteur arrive à faire signifier au moins partiellement l'ensemble pluricode. Les couplages non conventionnels s'apparentent ainsi aux figures appelées « tropes » dans le domaine linguistique.

### 6.1 Exemple archétypal : Obsessionnel

Reprenons l'exemple archétypal de la bannière sur un site de rencontres : Cette fois-ci, ce n'est plus le mot cœur, c'est le mot « cerveau » qui est affecté d'un clignotement.



Figure 6 : Le mot « cerveau » clignote à rythme rapide et de façon réitérée sur cette bannière qui pourrait se trouver sur un site de rencontres. Modèle archétypal construit à partir d'exemples du corpus, consultable à l'adresse <http://www.alexandrasaemmer.fr/corpus/obsessionnel/cerveau-rencontres.snf>

Il est probable que dans le contexte d'un site de rencontres, cette animation déconcerte d'abord le lecteur. Des traits signifiants comme « urgence », « danger », « stress » et « vitalité », mais également « montée d'émotions » sont potentiellement mobilisés par le clignotement. L'isotopie (le site de rencontres) mobilise des traits signifiants comme « montée d'émotions », « rencontre amoureuse ». Nous avons vu que le lecteur ne s'étonnerait sans doute guère de voir clignoter le mot « cœur » dans ce contexte. L'organe « cerveau » en revanche, n'est pas caractérisé par un battement physique rapide ; il mobilise par ailleurs des traits signifiants comme « raison », « intellect » et « maîtrise » qui restent en dehors du champ d'intersection entre les traits associés au mouvement et au média.

Si le lecteur se détourne avec le constat que cette animation « ne fait pas sens » parce que le cerveau ne clignote pas dans le monde physique, le processus de production de la figure s'arrête. Compte tenu de l'isotopie, le principe général de coopération pourrait néanmoins être au moins partiellement sauvegardé. Dans ce cas, un contenu compatible avec le reste du contexte est superposé à l'élément « cerveau » identifié comme impertinent<sup>16</sup>. Ce contenu compatible peut être formulé comme « organe humain vivant réagissant à la perception ». Un « lien dialectique » s'établit entre cet élément impertinent et le contenu compatible avec l'isotopie ; il peut être formulé ainsi : « le cerveau est certes le siège de l'intellect, de la raison et de la pensée, mais il est aussi un organe humain vivant qui réagit, comme le cœur, avec émotion à une perception ». Le lecteur sait bien qu'en dépit de l'imaginaire communément mobilisé par le mot « cœur », c'est le cerveau qui est le siège des émotions.

16 Cette description du processus de médiation dans la figure s'inspire du schéma de « production de la figure » proposé par Jean-Marie Klinkenberg (344 ss).

Il apparaît pourtant clairement à quel point la réalisation de cette médiation est conditionnée par l'isotopie : il suffirait de placer cette animation dans le contexte d'un site pédagogique vantant les mérites du *brainstorming* pour que l'animation ne paraisse plus du tout impertinente. En revanche, le fait de trouver une bannière clignotante avec le mot « soldes » sur un site de rencontres, serait sans doute considéré par le lecteur comme foncièrement impertinent.

Le couplage non conventionnel comporte toujours un risque d'incompréhension, à cause du différentiel qui se crée entre les attentes du lecteur et l'état réalisé dans l'ensemble pluricode, et qui ne sera jamais entièrement résorbé par la médiation décrite. Même si certains créateurs de publicité expérimentent ainsi avec la surprise et le trouble provoqués par cette figure afin de créer des « sensations nouvelles » et afin de doter une marque d'une aura anti-conventionnelle, le terrain d'application le plus riche du couplage non conventionnel est le domaine de la littérature et des arts numériques.

## 6.2 Exemple du corpus : Trajectoire à but défini

Le poème numérique *The Last Performance*<sup>17</sup> de Judd Morrissey est un projet d'écriture collaborative à contraintes. Pendant deux ans, des contributeurs ont été invités à mettre à la disposition du projet un certain nombre de textes ou mots-clé autour de questions de réflexion, dont : « Collaboration as Architecture : Double Building », « Concerning lasts made » ou « Consider the style of old words in new times ». Certains de ces textes et mots-clé ont été montés à leur tour sous forme de structure « dansante » (*The dance*) changeant indéfiniment de configuration. Toutes ces structures ont été calquées sur les proportions du « dôme » de la *Džamija* à Zagreb – un bâtiment qui, au cours de l'histoire, a changé plusieurs fois de fonction : d'abord musée, il a été transformé en mosquée, puis reconverti en musée.

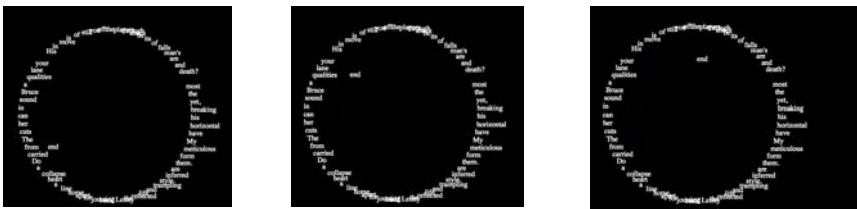


Figure 7 : Dans ce poème numérique intitulé *The Dance*, le mot « end » se différencie des autres mots en décrivant plusieurs trajectoires à but défini. L'œuvre est consultable à l'adresse <http://thelastperformance.org/title.php>.

Lorsque le lecteur lance l'animation *The Dance*, parmi tous les mots qui se configurent sous différentes formes (cercle, demi-lune, spirale), un seul mot s'échappe et décrit des mouvements de va-et-vient en bas de l'écran. Lorsque tous les autres mots se reconfigurent en cercle, le mot « end » continue à se différencier : il traverse plusieurs fois l'espace noir au centre du cercle formé par les autres mots. Ces « trajectoires à but défini » mobilisent potentiellement des traits signifiants comme « cohérence », « avoir un but », « transformation sans perte de matière ». Le mot « end » en revanche, active plutôt des traits signifiants comme « fin de l'histoire », « fin de la vie », point final ». Le fait de voir le mot « end » constamment

17 <<http://thelastperformance.org/title.php>>.

décrire des trajectoires sur l'écran, va donc certainement à l'encontre des attentes du lecteur, qui y associerait plutôt un mouvement de disparition progressive ou alors une immobilité complète. S'agit-il d'une incohérence de sens ?

Il nous semble que cette figure d'animation média peut rester partiellement interprétable grâce à un processus de médiation entre l'élément considéré comme déconcertant (le mouvement de trajectoire associé au mot « end ») et le contexte. L'isotopie dans cette création est constituée d'abord par le thème général, « the last performance » ; le mot « last » a plusieurs sens en anglais. En tant qu'adjectif, il signifie « dernier », et en tant que verbe, « durer, perdurer ». L'une des significations du mot « last » (durer, perdurer), le motif du dôme ainsi que la métamorphose incessante des formes décrites par tous les autres mots, suggèrent une connotation religieuse du mot « end » qui pourrait rendre le mouvement de la trajectoire en partie cohérente : cette connotation se formulerait comme « point de départ de métamorphoses incessantes ». En effet, *The Dance* est un poème animé en métamorphose incessante, où chaque cycle de transformations reboucle indéfiniment sur un nouveau cycle. Le prochain mot mis en exergue par des trajectoires est d'ailleurs « begins ».

Comme dans toute métaphore réussie, le sens de ce couplage non conventionnel ne peut pourtant être complètement épuisé par ce processus de superposition de traits. Reste un écart, ou plutôt un « jeu » – mot qui, comme le rappelle Marie-Laure Ryan, désigne aussi l'espace entre deux pièces qui se forme lorsque l'une des deux n'est pas proprement cousue (189). Ce « jeu » peut être interprété soit comme une métaphore de l'instabilité du signe linguistique à laquelle l'icongicité du mouvement ne peut qu'improprement remédier ; soit comme une métaphore de l'espace de liberté où, entre vide et plein de sens, se joue le potentiel littéraire de l'animation métaphorique, et où l'imagination du lecteur est pleinement convoquée.

## 7 En guise de conclusion

En guise de conclusion de ce bref parcours à travers le large champ d'investigation concernant les « figures d'animation média » dans le discours numérique, deux remarques :

La première concerne le regard synchronique adopté dans cet article, qui ne prend pas en compte l'instabilité du dispositif numérique. En réalité, cette instabilité a une influence capitale sur l'actualisation des animations numériques, et donc sur les traits signifiants mobilisés. Dans les « petites formes » de la publicité numérique, la prise en compte de cette instabilité a certes moins d'importance, car la « durée de vie » des bannières dépasse rarement quelques semaines. Dans la littérature numérique, cette instabilité peut en revanche mettre en question le projet esthétique de l'auteur en transformant la vitesse d'exécution de l'animation : un mouvement entrant initialement dans la catégorie de l'unité sémiotique « par vagues », peut par exemple devenir un « obsessionnel » en étant actualisé sur un ordinateur plus performant<sup>18</sup>.

La deuxième remarque concerne l'identification des « traits signifiants possibles ». En les déduisant d'une analyse des objets du corpus, nous postulons que les pratiques créatives du discours numérique n'anticipent pas seulement sur les attentes des lecteurs, mais les créent. Comme l'affirme pourtant Jean-Claude Passeron, « aucun texte, ou icône ne sont jamais si contraignants ou si parlants qu'ils

---

18 Pour une discussion des conséquences de l'instabilité du dispositif pour l'œuvre de poésie numérique, voir par exemple Alexandra Saemmer, Philippe Bootz (références dans la bibliographie).

puissent suffire à imposer en tout contexte un pacte de réception assurant la rencontre des attentes du récepteur inscrites dans le texte ou l'icône » (425). Même si les objets forgent les usages par un certain nombre de structures récurrentes, il sera important de mettre en place des dispositifs d'observation afin de mettre la description sémiotique des signes et figures du discours numérique à l'épreuve des usages réels. Le projet Egide-Utique franco-tunisien USET<sup>19</sup> poursuivra cet objectif en combinant une analyse sémiotique de sites web d'entreprises à des observations d'usages avec les publics cibles.

## 8 Bibliographie

1. T. Baccino et T. Colombi T. « L'analyse des mouvements des yeux sur le Web », *Interaction Homme-systèmes : perspectives et recherches psychoergonomiques*, éd. Alain vom Hofe, Paris/Londres, Lavoisier/Hermès Science Publishing, 2001, [www.eyegaze.com/doc/PDFs/Baccino.pdf](http://www.eyegaze.com/doc/PDFs/Baccino.pdf)
2. J.M.C Bastien et D.Scapin, *Ergonomic Criteria for the Evaluation of Human-Computer interfaces*. Institut National de recherche en informatique et en automatique, France, 1993.
3. P. Bootz, « Une poétique fondée sur l'échec », *Poésie: numérique*, éd. A. Gherban et L.-M. De Vaultier, revue *Passages d'encre* 33, 2008, p.119-122.
4. S. Bouchardon, « Hypertexte et art de l'ellipse », [http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/documents/archives0/00/00/03/58/sic\\_00000358\\_02/sic\\_00000358.html](http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/documents/archives0/00/00/03/58/sic_00000358_02/sic_00000358.html)
5. J. Clément, « Du texte à l'hypertexte : vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle », *Hypertextes et hypermédias : Réalisations, Outils, Méthodes*, éd. J.-P. Balpe, A. Lelu et I. Saleh, Paris/Londres, Lavoisier/Hermès Science, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/discursivite.htm>
6. U. Eco, « Vegetal and mineral memory : The future of books », 2005, <http://weekly.ahram.org.eg/2003/665/bo3.htm>
7. Groupe  $\mu$ , *Rhétorique générale*, Paris, Larousse, 1970.
8. J.-M. Klinkenberg, *Précis de sémiotique générale*, Louvain-la-Neuve, De Boeck, 1996 ; Paris : Seuil, 2000.
9. G. P. Landow, *Hypertext 2.0, The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 1992 et 1997.
10. E. Landowski, *La société réfléchie. Essais de socio-sémiotique*, Paris, Seuil, 1989.
11. J. Le Marec, « L'analyse des usages en construction : quelques points de Méthode », *Comprendre les usages de l'Internet*, éditions ENS, 2001.

---

<sup>19</sup> Projet financé dans le cadre de l'appel d'offres pour les Projets Hubert Curien – Utique. Titre du projet : « Construction de la signification par l'utilisateur des sites d'entreprises dans un contexte économique franco-tunisien ». Responsables du projet : Raja Fenniche, Brigitte Simonnot, Alexandra Saemmer. Début du projet en février 2010.

12. J. Nielsen J. et H. Loranger, *Site web : priorité à la simplicité*, Pearson Campuspress, 2008.
13. J.-C. Passeron, *Le raisonnement sociologique : un espace non poppérien de l'argumentation*, Paris, Albin Michel, 2006.
14. N. Pignier, « Analyse sémiotique de la webpublicité », *Semiotica* 156 – 1/4 (2005), p. 521-538.
15. F. Rastier, *Arts et sciences du texte*, Paris, puf, 2001.
16. M.-L. Ryan, *Narrative as virtual reality*, Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001.
17. A. Saemmer, « Aesthetics of surface, ephemeral and re-enchantment in digital literature How authors and readers deal with the lability of the electronic device », *Cyberliteratures of the world*, Neohelicon 36, 2009, p. 477-488.
18. A. Saemmer, *Matières textuelles sur support numérique*, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2007.
19. A. Vandendorpe, *Du papyrus à l'hypertexte*, Paris, Éditions de la Découverte, 1999.