

Comprendre les médias interactifs

Louis-Claude Paquin

8. Activité rhétorique

8. Activité rhétorique	1
8.1. Position épistémologique	3
8.1.1. Approche grammaticale	3
8.1.2. Phénoménologie	5
8.2. La rhétorique	6
8.2.1. Origines	7
8.2.2. Machine de guerre	9
8.2.3. Principaux concepts	11
8.2.4. Le vrai et le vraisemblable	14
8.2.5. Fusion avec la poétique	14
8.2.6. Renaissance de la rhétorique	16
8.3. Les genres	19
8.3.1. Oeuvre ou produit	19
8.3.2. Les médias : divertir, émouvoir, informer, séduire	21
8.3.3. La notion de genre	22
8.3.4. Analyse classificatoire	24
8.3.5. Les genres comme construits sociaux	25
8.3.6. Évolution des genres	27
8.3.7. Cybergenres	29
8.3.8. Encyclopédie	31
8.3.9. Documentaire	33
8.3.10. Fiction	33
8.3.11. Poétique	34
8.3.12. Promotion	35
8.3.13. Journaux	35
8.3.14. Jeux	36
8.3.15. E-zines	37
8.3.16. Pages personnelles	37
8.3.17. Weblogs	38
8.3.18. Jouets sonores	39
8.3.19. Installations robotiques	40



Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

8.3.20. Spécification du traitement.....	41
8.4. Les figures.....	43
8.4.1. La notion de figure.....	43
8.4.2. Opérations sur la perception.....	46
8.4.3. Opérations sur l'interprétation.....	48
8.4.4. L'activité rhétorique.....	49
8.4.5. Une base de donnée collective de figures.....	51
8.5. Répertoire des figures.....	56
8.5.1. Opérations de construction.....	56
8.5.2. Opérations sur des paramètres.....	57
8.5.3. Traitements.....	58
8.5.4. Figures d'interprétation.....	58
8.5.5. Figures d'enchaînement.....	59
8.5.6. Figures de durée.....	59
8.5.7. Figures de relation.....	60
8.5.8. Figures de narration.....	60
8.5.9. Figures d'interactivité.....	60
8.5.10. Figures de mouvement.....	61
8.6. Bibliographie.....	61



À première vue, il peut paraître paradoxal de revenir à la rhétorique, pratique vieille de deux millénaires et demi, pour analyser les œuvres et les productions fondées sur des médias interactifs, pratiques très contemporaines quand on se souvient que le premier ordinateur digne de ce nom date des années 1940. Mais trois arguments justifient ce retour. Tout d'abord, suivant la position épistémologique qui est la nôtre, les productions médiatiques sont conçues comme des artefacts, et les approches strictement langagières sont inopérantes. Bien que développée pour des œuvres de langage, la rhétorique s'attarde, elle, à un niveau supérieur d'organisation du texte : les figures et les genres. Deuxièmement, les notions de genre et de figure, centrales dans les médias interactifs, sont les objets de prédilection de la rhétorique. Troisièmement, la rhétorique permet d'atteindre une convergence entre l'approche par les figures et l'écologie cognitive.

8.1. Position épistémologique

Les productions réalisées à partir des médias interactifs ne forment pas un langage propre, telle est la position épistémologique qui sous-tend cet ouvrage. Les enjeux épistémologiques sont les suivants. Considérer les productions réalisées à partir des médias interactifs comme un langage impliquerait que les médias interactifs soient dotés d'un vocabulaire constitué d'un nombre de restreint de symboles, d'une grammaire qui régirait la production de ces énoncés à partir de ces symboles, ainsi que d'une pragmatique qui organiserait leur communication. Les approches analytiques des productions du langage recherchent les structures profondes derrière les structures de surface. La position inhérente à ces approches est grammaticale. À l'opposé, la rhétorique sur laquelle se fonde l'approche analytique proposée ici repose sur une position phénoménologique, à partir de laquelle le spectaculaire est décrit en termes de figures (opérations ou procédés), utilisées lors de la médiatisation pour provoquer un excès d'émotion ou de signification.

8.1.1. Approche grammaticale



Les objets sur lesquels la linguistique, la philosophie du langage et, en partie, la sémiologie se sont d'abord concentrées sont radicalement différents de ceux qui composent les médias interactifs. Sur le plan formel, ni la représentation picturale, ni la représentation sonore, pas plus que la cinétique et l'interactivité ne sont composées de signes abstraits correspondant aux différentes lettres, groupées en phonèmes et en syllabes, puis en phrases et en d'autres unités supérieures.

La représentation du monde codée à l'aide du langage (plus exactement à l'aide d'assemblages de signes graphiques ou de phonèmes) est reconstituée par le récepteur, à partir de ses expériences passées ou de son imaginaire, de son savoir et du sens commun. Les affects ne sont déclenchés qu'une fois la représentation reconstituée. Une représentation audiovisuelle du monde, en revanche, fournit au récepteur des stimulations sensorielles (visuelle et auditive) directes, qui ne nécessitent pas de décodage. Les affects sont cette fois générés directement.

La langue est sous-tendue par un ensemble limité et à peu près invariant de règles opératoires qui constituent une norme. Toute transgression volontaire de ces normes est considérée comme génératrice de sens, ou comme une source d'erreur. Cela ne se vérifie pas dans les médias interactifs: leurs règles varient au fur et à mesure qu'ils se développent et se font approprier par de nouveaux utilisateurs.

Une approche grammaticale recherche les plus petites unités de la langue, les plus générales possible, ainsi que les relations qui relient ces unités entre elles, dans une structure hiérarchisée de règles de constructions valides ou de liens sémantiques.

S'il est impossible d'analyser les médias interactifs à l'aide de la grille ou du prisme du langage, comment procéder ? La position phénoménologique adoptée ici est loin du déconstructionnisme nourri de positivisme et de scientisme. Edmund Husserl (1859-1938), l'un des initiateurs de la phénoménologie, propose que cette méthode philosophique serve à décrire les choses elles-mêmes, telles qu'elles apparaissent à la conscience dans l'expérience, en dehors de toute construction conceptuelle, de toute modélisation préalable.



Tout n'est pas si simple, si découpé: les médias audiovisuels, dont les médias interactifs, servent à exprimer, à communiquer, à diffuser des énoncés complexes à propos du monde et des autres, de l'information et des histoires, tout comme l'écrit finalement, mais selon des modalités énonciatives radicalement différentes. Par ailleurs, les médias interactifs incorporent souvent du texte écrit.

8.1.2. *Phénoménologie*

Dans l'approche phénoménologique adoptée ici, les composants des médias interactifs se ramènent à leurs dimensions principales : la conception visuelle, la conception sonore, la conception de la cinétique, la conception des énoncés, la conception de l'interactivité. Ce serait dénaturer l'artefact que de ne prendre en compte que l'une de ces dimensions lors de l'analyse. Les observations les plus intéressantes sont précisément celles où les différentes dimensions sont scrutées ensemble. Ainsi, certains parallélismes et certaines synesthésies s'instaurent souvent entre les dimensions visuelle, sonore et cinétique de la production. Par exemple, une trame sonore très morcelée, éclatée en courts segments disparates, constitués en superposant des échantillons sonores sélectionnés aléatoirement dans une collection, accompagne un collage d'images recyclées elles aussi choisies au hasard dans une collection, et qui apparaissent pêle-mêle, sur une certaine partie de l'écran déterminée au hasard, et se déplacent selon un mouvement aléatoire.

Face à un objet composite comme la production réalisée à partir des médias interactifs, adopter une position phénoménologique revient à analyser les caractéristiques de chaque composant, chaque couche entrant dans leur composition. Peuvent ainsi être étudiés,

pour la conception sonore: les paramètres de la musique, la fréquence, la hauteur, la durée, le rythme, la composition, la spatialisation, etc. ;

pour la conception visuelle: les formes et leur agencement réciproque dans une composition, les couleurs et leur juxtaposition, les motifs, etc. ;



pour la conception cinématique: les mouvements à l'intérieur d'un plan, aussi bien les mouvements des personnages que les mouvements de point de vue offerts au récepteur ou encore le montage des plans;

pour la conception des énoncés: la constitution des épisodes dans une intrigue, des nœuds dans un réseau, des relations entre les énoncés;

pour la conception de l'interactivité: l'ergonomie ou l'affordance entre l'interacteur et l'interface (pour les activités) ; la construction d'une carte mentale du réseau des liens (pour la navigation).

Une fois la démarche phénoménologique adoptée, il reste à opérationnaliser une analyse conforme aux principes de la phénoménologie. Cela implique entre autres de se tenir exclusivement à l'expérience de la représentation, sans y imposer aucune projection interprétative, d'une part, et sans élaborer une simple taxonomie produite en observant les phénomènes, d'autre part.

Dans le cadre des médias interactifs, l'analyse proposée vise essentiellement à identifier, apprécier et qualifier l'expression dans son aspect spectaculaire. Cette analyse est bien sûr étroitement liée à l'interprétation, puisque certains procédés mis en place viennent jouer, par leur effet, avec l'interprétation habituelle.

L'exemple le plus simple est l'établissement d'un horizon d'attentes par la redondance ou par la stabilité, pour que, par la suite, il devienne possible de jouer avec cet horizon d'attentes en modifiant, rompant, retournant ce qui est ressenti comme normal. Est ainsi créée une source de plaisir sur le plan sensoriel et émotif et une source de signification supplémentaire sur le plan sonore, visuel et cinématique.

8.2. La rhétorique

Héritée de l'Antiquité grecque, fusionnée plus tard à la poétique, abandonnée au 19^e siècle, la rhétorique fut injustement réduite à un inventaire de procédés d'expression, appelés *tropes* ou *figures*, illustrés par les grands auteurs. Par ailleurs, la rhétorique a connu une renaissance ces vingt dernières années. À partir de



l'analyse des images publicitaires, elle a été généralisée aux représentations visuelles en général notamment par Roland Barthes, et par le groupe μ .

Dès l'Antiquité, on retrouve dans le *trivium* (littéralement " les trois ") les disciplines scolaires fondamentales: la *rhétorique*, art du discours persuasif, se trouve entre la *grammaire*, art du discours correct, et la *logique*, art du discours vrai. Depuis plus de vingt-cinq siècles, la rhétorique connaît un parcours sinueux, traversée qu'elle fut par les différents courants épistémologiques qui se sont succédé. De plus, par un glissement de sens, on en est venu à parler de la rhétorique d'une œuvre non pas pour désigner l'art ou la discipline, mais le style, le type d'argumentation de l'œuvre, bref, pour désigner ce qu'on appelle communément la *signature* d'une œuvre.

Dans la suite de ce chapitre, on propose une certaine perspective sur la rhétorique, adaptée aux médias interactifs, et conforme aux principes de l'écologie cognitive sur la perception, l'interprétation et la mémoire exposés plus haut.

8.2.1. Origines

Généralement, on situe la naissance de la rhétorique dans les contestations de propriétés que plaidaient les intéressés devant des jurys populaires, suite à la chute des tyrans d'Agrigente et de Syracuse, au début du 5^e siècle av. J.-C. en Sicile, alors colonie grecque. Le terme rhétorique, *rhétorikè*, sous-entendu *technè*, est *l'art de celui qui parle*, du rhéteur (*rhêtôr*). Le rhéteur s'est donc tout d'abord appliqué à plaider en faveur de droits de propriété.

La vengeance appartient au droit naturel des individus, qui veulent protéger leur intégrité suite à une agression. Dès l'Antiquité sont apparus les concepts de droit commun et de justice, où la vengeance est prise en charge par la communauté. Les lois de Dracon (fin 7^e siècle, du nom d'un législateur athénien) substituent un droit commun pour tous à la justice coutumière administrée par les familles aristocratiques ainsi que la justice privée, aussi appelée vendetta. La vendetta est une coutume qui a perduré longtemps, en Corse et en Turquie notamment, par



laquelle les membres de deux familles, de deux clans ou de deux tribus cherchent à se venger l'une de l'autre par le crime, et ce sur de nombreuses générations. C'est pourquoi, lors d'une vengeance, il valait mieux s'assurer de tuer *tous* les descendants qui étaient du sang de la famille ennemie. L'arbitrage des conflits entre clans fut transféré à l'État, qui était contrôlé par un tyran, et celui-ci imposa son pouvoir sur la population par la force.

Des institutions politiques démocratiques sont apparues au 4^e siècle avant notre ère à Athènes. Elles sont toutefois réservées aux aristocrates, minoritaires. À cette époque, les constitutions de Solon puis de Clisthène instaurent de larges assemblées délibérantes et décisionnelles, à la majorité des voix, considérées égales entre elles. Les conditions d'un débat public libre et contradictoire sont ainsi réunies; le pouvoir qu'exerce celui qui parle sur l'auditoire ne relève plus de la magie ou d'un lien avec le surnaturel, ni d'une position d'autorité imposée, mais tient à certaines stratégies qu'il déploie au moment de discourir. Tous les aristocrates n'avaient pas le talent ou l'instruction pour plaider par eux-mêmes. Ceux qui en étaient incapables avaient recours à un logographe, sorte de conseiller juridique et rédacteur de plaidoyers professionnels.

Dans *Phèdre* (267 a), Platon rapporte que Corax et Tisias ont répertorié et systématisé les procédés qui assurèrent la victoire aux meilleurs plaideurs, et surtout les enseignaient moyennant rétribution. Dans le contexte d'une institution judiciaire démocratique, où chacun a le droit de parole et peut influencer ses pairs, ils ont inventé simultanément une discipline, la rhétorique, et un métier, celui de sophiste itinérant, qui sera celui de Gorgias et de Protagoras. Les sophistes, dont Platon déforme l'image, sont de véritables technologues de la rhétorique.

Pour Gorgias, un des porte-parole de la tradition pythagoricienne, l'âme est de nature musicale. Le rythme de l'univers accordé à l'harmonie cosmique, les figures poétiques proches de la magie peuvent émouvoir la volonté. Pour Protagoras, l'univers est sans transcendance ; les hommes doivent prendre collectivement en charge leur propre destin, sans vérité ultime ni harmonie préétablie. Dans ce



contexte, la décision la meilleure ou la moins mauvaise pour la communauté sera celle qui aura l'accord du plus grand nombre. C'est le paradoxe sur lequel est fondée la démocratie. Pour rallier l'opinion et rendre majoritaire une position en démocratie, il faut persuader tout en étant susceptible d'être supplanté par un discours rival plus persuasif, d'où une guerre de discours, d'arguments, de tournures et d'élocution.

Dans la *Rhétorique*, Aristote explicite les règles de l'éloquence publique et soumet le discours public aux règles de la morale et de la logique. Paradoxalement, à la même époque, la démocratie cède à l'Empire d'Alexandre. De la même façon, plus tard — coïncidence troublante — Cicéron élabore sa rhétorique à Rome, alors que la république cède la place à la dictature de César.

La rhétorique était avant tout conçue comme une machine de guerre, dont la finalité était de séduire et surtout de convaincre.

La rhétorique n'est pas une création exclusive de l'Antiquité hellénique. Il y a des traces de rhétorique dans la culture antique chinoise, des logiciens du 4^e et 3^e siècle avant notre ère, et indienne, qui a fourni une rhétorique sanscrite non datée avec précision.

8.2.2. *Machine de guerre*

La rhétorique est l'art du discours public. Le rhéteur est un maître d'éloquence qui exerce l'art de convaincre, de persuader l'auditoire ; c'est pour cela qu'on recourt à l'expression « machine de guerre » pour la nommer. La rhétorique, art de convaincre, s'oppose à la Poétique, vue comme l'art de l'évocation imaginaire. Durant tout l'empire romain et même plus tard, l'orateur était en quelque sorte un gladiateur, dont l'enjeu du combat était la conviction. La rhétorique fournissait des armes, des arguments et des tournures, qui aidaient à assurer la victoire finale lors de joutes oratoires politiques ou judiciaires.

La rhétorique fut enseignée en 450 av. J.-C., dans le contexte de la démocratie des cités grecques, gouvernée par une assemblée de personnes qui, au titre de citoyen,



se voient offrir la même chance d'influencer le destin collectif par la persuasion. L'égalité est une des valeurs les plus importantes pour la démocratie.

Orateur romain, élu au consulat en 64, Cicéron (106-43 av. J.-C.) fut un acteur politique de premier plan, jusqu'à ce qu'Antoine ordonne de l'assassiner. Dans son *De oratore* en 55, il s'oppose au divorce entre la philosophie et les arts de l'éloquence, et prône l'utilisation des procédés de la technique oratoire dans la transmission du savoir.

Quintilien (30 – 95), rhéteur latin originaire d'Espagne, adapte ensuite la rhétorique au projet civilisateur de l'Empire romain. En tant que professeur de rhétorique, il occupa la première chaire d'État, créée par Vespasien. À ce titre, il écrit *l'Institution oratoire (Institutio Oratoria)*, qui rassemble tout ce qui peut contribuer à former un orateur idéal. Pour Quintilien, le discours a trois qualités: la *correction*, la *clarté*, et l'*ornement*. La plupart de ses successeurs font dépendre de l'ornement la principale qualité du discours, à savoir la convenance, c'est-à-dire la conformité aux usages établis et à la bienséance.

Ensuite, Tacite (55-120), rhéteur et historien originaire de la Gaule, écrit dans son *Dialogue des orateurs* (83) que la pratique de l'art oratoire devient inutile sous un bon empereur. En fait, Tacite reconnaît par là que la rhétorique n'a plus d'objet dès lors que le système social ne repose plus sur la démocratie. Pour ne pas se perdre cependant, la rhétorique se meut en l'étude des procédés littéraires, c'est-à-dire s'attache à la construction de discours remplis de formules brillantes, de descriptions très ornées et souvent futiles, remplies de lieux communs complaisants sur des sujets scolaires, déjà vus et entendus. Dans le même mouvement, l'éloquence est remplacée graduellement par la déclamation.

Reprise par saint Augustin et les Pères de l'Église, la rhétorique redeviendra machine de guerre. Le pouvoir de conviction est mis au service du prosélytisme et du projet d'édification: elle doit aider à porter la vertu, la piété dans les communautés chrétiennes. Cette tradition de l'art de la conviction s'est transmise jusqu'à aujourd'hui, par les Jésuites principalement.



Durant cette longue période de l'Antiquité au Moyen-Âge, la rhétorique s'est transformée pour passer petit à petit de l'oralité qui caractérisait la rhétorique antique, et où la performance du rhéteur était à l'avant-plan, vers le texte écrit.

8.2.3. Principaux concepts

Le discours (*logos*) se divise en trois composants: 1) ce dont il est question, l'affaire à traiter (*thème*), la qualification des faits (*pragma*); 2) la manière dont l'affaire est énoncée, la tournure de l'expression (*lexis*); 3) ce que dit l'orateur à propos de l'affaire, la médiation de l'auteur (*rhème*), la position qu'il défend ou avance (*thésis*), les prédicats à l'aide desquels il qualifie les faits. Aussi bien chez les Grecs que chez les Latins, la rhétorique antique repose sur le principe que pour n'importe quel sujet donné, à débattre au tribunal ou devant l'assemblée délibérative, il existe un nombre fini de stratégies argumentatives, et qu'il est possible d'en faire l'inventaire.

La persuasion ne repose pas sur le seul discours (*logos*). Elle dépend aussi de l'autorité morale de l'orateur (*ethos*) et de sa cause d'une part, et des sentiments que l'orateur éveille chez ceux qui l'écoutent (*pathos*) d'autre part. Une règle prévaut sur toutes les autres, à savoir celle qui exige qu'un discours soit adapté à ses fins et à son public, dise bien ce qu'il faut, comme il le faut, et au bon moment. Cette qualité du discours est désignée par le terme *prépon* en grec, et par le terme *decorum* en latin.

La rhétorique découpe le processus de production des discours en trois étapes distinctes, chacune régie par des règles de fonctionnement spécifiques : 1) trouver quoi dire (*inventio*) ; 2) mettre en ordre ce qui a été trouvé (*dispositio*) et 3) mettre en forme ce qui a été mis en ordre (*élocutio*).

La première étape, appelée *découverte* (*eurèsis*, en grec, *inventio* en latin), consiste donc à « trouver quoi dire ». L'objectif de cette activité inductive, c'est de trouver un sujet en relation avec un thème ou une cause qui fait l'objet d'un discours, qui corresponde bien à la personne de l'orateur (à son éthos) et aux dispositions



émotionnelles de l'auditoire (au pathos). Outre le sujet, il faut aussi trouver les idées et les arguments qui seront à la base du raisonnement qui constituera le discours. Pour identifier ces arguments, il faudra notamment puiser dans le stock des lieux communs (déposés dans les *Topiques* d'Aristote), et recourir aux procédés généraux par lesquels on arrive à poser convenablement un problème. Les techniques d'amplification et de persuasion en sont des exemples. Dans des termes plus modernes, on dira que l'*inventio* est un processus créatif dont le but est de développer des patterns d'organisation du discours, en présentant une situation nouvelle et particulière comme l'exemple d'un cas général, connu et déjà bien balisé.

La deuxième étape est celle de l'organisation (*taxis* en grec, *dispositio* en latin). Elle consiste à ordonner les idées et les arguments trouvés lors de l'étape précédente, de manière à ce qu'elles puissent se communiquer, dans le respect des règles d'enchaînement. Cette étape est loin d'être inutile, car l'ordre dans lequel les idées ont été découvertes est parfois bien différent de l'ordre dans lequel elles doivent être transmises pour être comprises.

L'organisation canonique des discours est la suivante :

- 1) introduction, entrée en matière, mise en situation: le ton du discours est donné (*exordium*)
- 2) énoncé des faits (*narratio*)
- 3) partie centrale de l'argumentation (*confirmatio*)
- 4) réponse aux vues opposées, aux objections déjà exprimées ou prédictibles (*refutatio*)
- 5) conclusion (*peroratio*): brève reprise de l'argumentation déjà déployée en détails, avant de conclure sur une idée forte.

Le but de l'orateur lors de cette étape est d'agencer les éléments du discours de la manière la plus efficace possible. Toutefois, la hiérarchie des parties et des idées



n'est pas absolue, et dépend partiellement du *genre* de discours en jeu, notion abordée plus bas.

Troisième et dernière étape de la production du discours, l'*elocutio* se divise en deux temps : la *mise en discours* et l'*expression du discours*.

La *mise en discours* implique elle-même trois activités distinctes: 1) choisir certains mots parmi un ensemble de synonymes disponibles qui se distinguent par les nuances qui y sont associées ; 2) organiser les mots en phrases mais surtout en rimes; c'est l'art de la période (rythmè) et l'art des styles ; 3) recourir aux procédés d'expressions, aux figures de style et de contenu, qui investissent le discours d'un sens supplémentaire. Les trois activités impliquent toutes une *sélection*, opération cognitive méconnue, peut-être parce que les rapports entre le terme choisi et les synonymes finalement écartés ne font l'objet que de rares études, sans doute parce que ces questions relèvent plus des sciences cognitives que de la sémiologie ou de la sémantique. Ces étapes doivent toutes se faire dans le respect de la règle primordiale de convenance ou d'à-propos.

L'*expression du discours* est régie par les techniques de diction et de gestuelle. Ces techniques sont de toute première importance, car lorsque le discours est prononcé devant un public, la performance de l'orateur est aussi importante que le discours lui-même. Ces techniques de communication verbale et non-verbale du discours demeurent encore vivantes aujourd'hui, à travers les règles et les modalités régissant les métiers d'expression publique : le théâtre, les tribunaux, les médias.

Pour préparer un discours persuasif, il faut procéder à une suite d'opérations, dont les deux premières ont fini par désigner les deux étapes nécessaires à toute élaboration intellectuelle: la découverte et l'exposition. L'étape d'exposition va par la suite fusionner avec la poétique, et s'attacher à l'ornementation du discours. Elle finira par ne plus s'appliquer qu'à la littérature à partir de l'époque classique, et ce jusqu'à l'éclatement des formes d'expression au 20^e siècle, où elle deviendra performance avec les avant-gardes. La pratique de la rhétorique deviendra alors



désuète, au point que ceux qui mettent encore en pratique aujourd'hui les anciennes règles du bien écrire sont qualifiés d'arriérés pédants.

8.2.4. *Le vrai et le vraisemblable*

La rhétorique est bannie par Platon parce qu'elle éloigne de la vérité absolue, génère vraisemblance et illusion. Platon critique les sophistes qui font passer l'efficacité du discours avant sa valeur morale, le vraisemblable avant le vrai, bref, qui veulent persuader plutôt qu'ils ne recherchent la vérité. Pour lui, parler sert essentiellement à dire la vérité, et surtout pas à convaincre de faussetés.

Plutôt que de rejeter la rhétorique comme Platon, Aristote établit une distinction claire entre la rhétorique et l'éthique, en séparant le vrai du vraisemblable. Le vrai est l'objet de la recherche de la vérité, alors que le vraisemblable est l'objet du débat. Pour Aristote, la rhétorique ne régit pas la production de connaissances vraies au moyen de syllogismes, mais constitue un outil, une méthodologie pour produire un discours vraisemblable. Un discours vraisemblable est un discours conforme à la réalité ou encore conforme aux attentes que l'on entretient sur cette réalité.

Dans sa *Rhétorique*, Aristote situe cette discipline aux côtés de la grammaire, qui régit la formation des énoncés, et de la dialectique, qui régit la recherche de la vérité. Il prolonge les analyses de Platon sur les passions, mais d'un point de vue plus pragmatique qu'idéaliste. Dans la partie centrale de l'ouvrage, les passions sont classées par type, et sont chacune associées à un raisonnement à mettre en œuvre pour ajuster le discours aux auditoires.

8.2.5. *Fusion avec la poétique*

À la période classique, la rhétorique aristotélicienne est redécouverte et à nouveau pratiquée en France, mais restreinte à l'usage de la littérature. Le domaine des figures s'est donc vu dissocier de l'activité argumentative, de la « machine de guerre »; corrélativement, on a délaissé la conviction pour l'émotion, la persuasion pour l'ornementation. Pierre de La Ramée (1515-1572) sépare, au sein de la



rhétorique, la dialectique et les composantes *inventio* et *dispositio* ; il ne conserve de la *dispositio* que ce qui est en relation directe avec les modalités d'expression, c'est-à-dire l'*elocutio*, dont la prononciation. Plus généralement, les manuels de rhétorique se trouvent ramenés à des traités de figures de style et de pensée, aussi appelées *tropes*, qui sont autant de procédés d'expression. C'est le règne du bien, du beau et de la convenance. Parmi les inventaires néo-classiques, on retrouve le *Traité des tropes* (1730) du grammairien Du Marsais (1676-1756) et *Les figures du discours* (1827) de Pierre Fontanier (1768-1844). Ces ouvrages témoignent de l'obsession pour le classement et les taxonomies raisonnées.

Par contre, Bossuet (1627-1704), prélat et écrivain français, défend une position idéaliste face à la rhétorique, assez proche de Platon. Il considère comme lui que la rhétorique est un art de la tromperie, qui fournit un assortiment de recettes pour produire des ornements superflus, susceptibles de détourner le flux de la pensée et de rendre l'expression moins sincère.

Préfigurant les Lumières, John Locke (1632-1704) s'est lui aussi intéressé à la rhétorique. Dans son *Essai sur l'entendement humain* (*Essay on Human Understanding*), Locke rejette la rhétorique, pour des raisons d'ordre et de clarté. Pour lui, ses applications artificielles et figuratives sont de nature à insinuer de mauvaises idées dans l'esprit humain, à susciter des passions et à tromper le jugement. La rhétorique ouvre la voie à la tricherie, avec des discours qui prétendent informer ou instruire, mais qui n'ont en réalité rien à voir avec la vérité et la connaissance.

Avec la révolution scientifique qui s'est opérée durant le siècle des Lumières, la scolastique enseignée depuis le Moyen-Âge fut rejetée, du moins en tant que méthode privilégiée pour l'investigation de la nature. La scolastique, essentiellement livresque, reposait sur trois opérations :

- 1) la *lectio* consiste à diviser les textes de l'enseignement en leurs diverses parties, puis à les commenter dans le détail
- 2) la *quaestio* revient à énoncer un problème



3) la *disputatio* consiste en l'examen d'*auctoritates* qui inclinent à conclure dans un certain sens, puis de celles qui inclinent à conclure dans un autre pour, enfin, arriver à une solution.

À la même époque, la théologie et la philosophie sont laissées de côté comme cadre d'analyse, au profit de la logique formelle.

Les Romantiques rejettent aussi la rhétorique, parce que ses recettes et ses règles étaient censées freiner ou entraver la création et l'expression. La rhétorique finira par disparaître des matières enseignées à la fin du 19^e et au début du 20^e. Elle sera alors remplacée par la stylistique, pour les amoureux du beau langage et de l'écriture officielle, depuis La Bruyère jusqu'à Anatole France et André Gide, et pour ceux qui veulent apprécier et bien juger les ouvrages de l'esprit.

Remarquons que l'abandon des figures canoniques toutes faites n'est pas sans préfigurer l'éclatement des formes et de la représentation qui aura lieu à partir des années 1920.

8.2.6. Renaissance de la rhétorique

En même temps que la rhétorique traditionnelle tombait en désuétude, une nouvelle rhétorique émergeait autour d'une école de critique littéraire russe, baptisée école « formaliste » (1910-1920). Les Formalistes russes rompent avec une critique sociologisante positiviste dominante à l'époque, où le critique exigeait du créateur qu'il interprêtât la « réalité ». Influencés par la linguistique, les Formalistes russes élaborent une analyse morphologique de l'art. Leurs premiers travaux constituent de patientes et savantes nomenclatures des « procédés » poétiques. Fait tout à fait nouveau pour l'époque, leur corpus de référence se constitue en bonne partie de poètes russes contemporains. Selon Victor Shklovski, l'œuvre d'art est une « somme de procédés » qui, nouveaux au départ, s'usent et s'automatisent continuellement.

Dès 1920, Roman Jakobson transporte à Prague l'esprit et les méthodes des recherches formalistes. En 1926, il fonde le Cercle linguistique de Prague, d'où émergera le structuralisme linguistique, qui sera appliqué à la littérature d'abord,



puis à toutes les sphères de la création artistique ensuite, et, enfin, progressivement mais massivement, à toutes les sciences humaines et sociales, à partir de la fin des années 1950.

Pour les critiques structuralistes du début, la rhétorique se restreignait à l'étude de la métaphore et de la métonymie, ou était tout simplement morte. Toutefois, dès les années 1960 se fait sentir un regain d'intérêt pour la rhétorique, principalement à cause de la place que prend la publicité dans les médias, dont le but est de convaincre, et dont l'argumentation se transforme souvent en séduction.

Du côté belge, Chaïm Perelman élabore une théorie humaniste de l'argumentation, rejette le positivisme logique ambiant, et montre que les raisonnements les plus fréquents ne reposent pas sur une logique construite et dématérialisée, mais s'élaborent dans la fluidité et le vague des notions communes. Pour lui, la rhétorique argumentative est le raisonnement par lequel une personne suscite l'accord au sein d'un auditoire, de manière non formelle. Perelman influencera ensuite la rhétorique anglo-saxonne.

Du côté français, Roland Barthes, théoricien de la sémiologie, part du constat que le monde est « incroyablement plein d'ancienne rhétorique ». Il tente d'articuler les notions de la rhétorique ancienne à celles de la sémiologie. Il associe l'image littéraire à la dénotation et l'image symbolique à la connotation. Il réduit les figures classiques à des rapports formels entre éléments, et suppose que ces figures impliquent cinq opérations fondamentales: la répétition, la suppression, la substitution, l'interversion et l'adjonction. Enfin, il classe ces figures en deux familles : les *métaboles* associées à l'axe paradigmatique, et les *parataxes* associées à l'axe syntagmatique. Les métaboles sont des opérations par lesquelles un signifiant se substitue à une autre, comme la métaphore et la métonymie. Les parataxes, elles, modifient les rapports existant entre des signes successifs.

Le Groupe μ (prononcer *mu*, μ étant la lettre grecque qui correspond au *m*) fut actif dans le champ rhétorique dès 1970, avec le traité de *Rhétorique générale*, jusqu'au *Traité du signe visuel : Pour une rhétorique de l'image* en 1992. Basé à l'Université



de Liège, ce collectif mena des recherches rhétoriques dans une approche sémiotique. Repris à Barthes, le concept-clé est la notion d'opération rhétorique. Identique dans toutes les situations, cette opération est identifiable grâce à certains marqueurs. La condition pour qu'une opération rhétorique ait lieu, c'est qu'une distinction s'observe entre le niveau du conçu et du perçu. Cette distinction ménage une tension à l'intérieur du message. Dans leur optique, l'analyste doit observer la relation qui se développe entre le niveau du conçu et le niveau du perçu.

Le *niveau du conçu* est le produit d'une projection mentale, qui varie avec l'acculturation au genre, et avec l'horizon d'attente émergeant en fonction des indices accumulés au moment d'interpréter l'œuvre ou la production. En gros, chaque genre définit un ensemble particulier de règles de construction des énoncés, et facilite l'interprétation de ces énoncés.

Le *niveau du perçu* est la partie de l'œuvre transformée par l'opération rhétorique. Lorsqu'une opération rhétorique est dépistée, la partie qui a été transformée, le perçu, retient des connexions avec le niveau zéro antérieur à l'opération rhétorique, le conçu. Les connexions sont appelées des médiations, et la partie commune au perçu et au conçu qui est conservée après l'opération rhétorique est appelée l'invariant. La nature du lien entre le perçu et le conçu détermine la spécificité des opérations et leur degré d'efficacité dans un énoncé, en fonction des règles qui gouvernent le domaine ou le genre dans lequel l'opération prend place.

Au moment d'étendre leur programme au domaine plastique et iconique, le Groupe μ se donne pour objectif de définir des règles qui permettent d'une part de segmenter les unités sur lesquelles ont lieu les opérations rhétoriques, et d'autre part d'identifier les principales opérations rhétoriques. Parmi les opérations rhétoriques à l'œuvre dans la représentation visuelle, ils étudient la répétition, le parallélisme, les symétries, les adjonctions, le retrait d'ordre. Plus l'énoncé est ordonné, plus il est cohérent, car il offre une vision ordonnée, hiérarchisée du monde représenté ; trop de désordre, par contraste, évoque une vision chaotique du monde, qui peut aller jusqu'à faire perdre toute signification à l'œuvre.



La rhétorique a semblé regagner en pertinence lorsque sont apparus les médias audiovisuels. Les traités de rhétorique consacrés à l'image, au cinéma, aux arts visuels fleurirent à partir des années 1980, avec Roland Barthes et le Groupe μ comme précurseurs. La pratique de l'activité rhétorique reprise ici s'inscrit donc dans une longue continuité, de renouvellement et d'adaptation, au fur et à mesure que les épistémologies (idéaliste, romantique, naturaliste, symboliste, positiviste, consumériste, etc.) se sont succédées, pour conditionner chacune différemment la conception comme la réception de l'œuvre.

8.3. Les genres

8.3.1. Oeuvre ou produit

Le terme neutre « artefact » désigne ici aussi bien les œuvres que les productions. La distinction entre les œuvres et les productions ne relève pas vraiment de l'esthétique, mais plutôt du statut de la conception dans le processus de réalisation. Ainsi, des productions élaborées à partir d'un bon design (qui ne constituent pas à priori des œuvres) peuvent être plus belles que d'autres artefacts, auxquels on assigne pourtant le statut d'œuvre.

La création d'une production *réitère* une conception qui *précède* et *règle* son exécution, avec parfois de légères adaptations. Le but de la production est de générer des retombées supérieures à l'investissement humain et matériel requis. C'est pourquoi les productions répondent à des attentes spécifiques et sont adaptées aux besoins des clientèles-cibles.

La création d'une œuvre, en revanche, est strictement *contemporaine* à la réalisation de l'artefact, sa forme est *libre* des contraintes de l'usage spécifique et de la satisfaction du public-cible. Une œuvre, c'est un objet qui témoigne d'une confrontation d'un sujet au réel, et qui s'offre à nous, achevé, massif, durable ou au contraire à l'état de ruine ou de fragment. L'œuvre veut entrer en communication avec un public ; elle requiert de l'attention mais en retour, elle accorde une prime de plaisir.



L'œuvre procède d'une volonté de *faire*, avant de représenter ou d'instruire. Qu'est-ce qui stimule cette volonté de faire ? Le désir, comme Freud le suggère à propos de Léonard de Vinci, apparaît bipolarisé: un certain désir provient de la conscience d'une perte, d'une absence, d'un manque — non seulement l'absence de la mère, mais aussi une espèce de fêlure dans l'être, « le mal de vivre », le vide à combler, l'inachevé à parfaire — et un autre désir se forme au contact du monde. Le moteur de l'œuvre, c'est le désir de s'accomplir en imprimant sa marque dans le monde. C'est aussi le désir d'être soi, d'être reconnu par l'autre, mais aussi de se reconnaître. Même si l'œuvre est collective, tous les membres de l'équipe ont le sentiment d'avoir fait quelque chose : le sentiment d'un faire personnel ou d'un engagement personnel dans un faire commun.

L'œuvre pose la question de l'auteur, c'est-à-dire de l'intention et de l'acte de création attribués à un sujet. Il faut bien prendre garde d'éviter de concevoir la création humaine sur le modèle de la création divine ; l'auteur, être social, est éminemment perméable à l'idéologie ambiante. En réaction au modèle de création d'inspiration divine, les auteurs d'art contemporain ont refusé de produire des œuvres, c'est-à-dire des objets pleins, achevés, s'épanouissant dans le champ de la présence. Plutôt, ils ont produit des objets tout faits, bâclés, des graffitis, des toiles crevées, de la musique déconstruite ramenée au bruit, des textes réduits aux phonèmes, des textes produits sous écriture automatique, etc. Par leur volonté de déconstruction, leur refus de jouer le jeu habituel du public et même de leurs fantasmes, les artistes ont finalement privilégié l'acte gratuit posé dans le quotidien.

Avec l'art cinétique, la musique stochastique, certains films d'animation, l'œuvre devient événement. Déjà, dans les arts temporels comme la danse, l'objet esthétique n'existe que le temps d'une exécution. En fait, l'œuvre a toujours été solidaire de l'événement qu'est son exposition : elle *devient* objet par l'événement que constitue son exécution, sa représentation, sa lecture. Quant à la durée de cet événement, elle peut être longue lorsque son exécution s'inscrit sur un support quelconque, ou seulement correspondre à l'instant où elle est jouée, et recueillie par la conscience. Cas limite, l'œuvre improvisée non enregistrée ne laisse aucune



trace, sinon dans la mémoire des participants. À l'inverse, tous les événements ne peuvent pas constituer une œuvre, seul l'événement créé par une opération spectaculaire.

Le résultat de cette opération, c'est l'œuvre issue de l'événement qui advient : danse, feu d'artifice, happening, performance. Cet événement implique plusieurs acteurs exerçant des rôles différents, parfois simultanément : 1) l'auteur qui conçoit l'œuvre, 2) l'exécutant de l'œuvre, 3) le spectateur, qui est aussi acteur, et parfois 4) un maître d'œuvre. Ces acteurs, co-impliqués dans l'événement, font tous l'expérience de la présence de l'œuvre.

Les médias permettent de répéter cette expérience à distance, dans le temps et l'espace, en s'appuyant sur toutes les techniques d'inscription, à commencer par l'écriture, puis l'enregistrement de la voix et de l'image, sur pellicule ou sur bandes magnétiques. Les œuvres éphémères ou disparues peuvent ainsi laisser des traces.

La tâche essentielle de la rhétorique des médias interactifs, c'est de situer l'œuvre par rapport à des genres. Cette analyse doit faire apparaître des éléments, des règles et des structures qui situent l'œuvre dans l'un ou l'autre genre.

8.3.2. *Les médias : divertir, émouvoir, informer, séduire*

Tous les médias remplissent l'une et/ou l'autre de ces fonctions : informer, divertir, émouvoir ou séduire. Ces fonctions sont liées à différentes formes de plaisir: plaisir de la reconnaissance, plaisir que génèrent les émotions fortes suscitées par l'expérience, satisfaction cognitive éprouvée après avoir résolu un problème, testé des hypothèses, tiré les bonnes inférences à partir des indices disponibles.

Informer, c'est faire connaître les faits bruts ou les événements. Ces faits sont sélectionnés et stylisés sous forme textuelle ou audio-visuelle en fonction de certaines valeurs, comme le bonheur, le bien-être, la liberté ou la démocratie. L'information rend le caractère " événementiel " de l'événement, l'importance du fait stylisé. On s'attend à ce que l'information soit pertinente par rapport à notre espace social, qu'objective, elle en présente tous les points de vue pertinents, qu'elle soit



exhaustive, c'est-à-dire la plus complète possible (décrit l'intégralité de l'événement, sa genèse et ses conséquences), et enfin, qu'elle soit vraie.

Divertir, c'est proposer une activité non essentielle, qui détourne pour un temps le spectateur de lui-même, de l'anxiété, de la misère, de l'ennui de la vie quotidienne. Il en est éloigné par la fantaisie, par le recours à l'imagination, affranchie des contraintes matérielles: le téléportage dans un espace-temps autre devient possible, tout comme piloter une automobile de course à toute vitesse au travers d'une ville imaginaire.

Enfin, émouvoir, c'est faire émerger des sentiments à partir de situations qui mettent en jeu l'intégrité physique ou morale du sujet lui-même, ou de l'un des personnages avec lequel il s'identifie. La *catharsis* grecque, on l'a vu, consistait à inspirer crainte et pitié pour soi-même, ce soi étant mis à distance par l'imitation des personnages mythiques. Ainsi, l'encyclopédie informe, le documentaire informe et émeut, la fiction émeut et divertit, le jeu divertit, mais peut émouvoir selon les intentions du concepteur. Ces fonctions conditionnent en partie le rôle et la place dévolus à l'interacteur.

Accessoirement, séduire, c'est, littéralement, essayer d'amener une personne à s'engager dans des rapports intimes avec soi. Au plan figuré, une fois la dimension sexuelle sublimée, séduire, c'est employer tous les moyens pour plaire, afin de créer l'illusion d'un rapport intime avec soi-même ou avec d'autres. Exemple un peu cru de cette association: les publicitaires mettent en scène des jeunes femmes au corps sculptural et des voitures de course dans les publicités pour convaincre de fumer une marque de cigarette plutôt qu'une autre, ou, pire, pour convaincre de commencer à fumer. Au plan rhétorique, séduire, c'est convaincre une personne en l'attirant de manière à ce qu'elle ne puisse résister, en transférant l'attirance sexuelle ou narcissique sur un autre genre d'attirance.

8.3.3. *La notion de genre*



Les genres sont importants dans la communication médiatique parce que, au plan de la création, ils imposent un certain nombre de conventions formelles et qu'au plan de la réception, ils conditionnent la lecture des codes médiatiques et des figures. En art, en littérature comme dans les médias, les genres conditionnent les attentes à partir desquelles les œuvres et les productions sont filtrées et décodées. Bref, le genre forme un cadre de référence pour l'interprétation.

La question du genre se pose aussi bien lorsque le cadre épistémologique adopté est idéaliste ou empirique. La réponse à la question « qu'est-ce qui vient en premier, le genre ou l'œuvre ? » variera donc en fonction du cadre choisi. Dans une approche idéaliste, l'œuvre actualise imparfaitement une idéalité générique préalable, héritée de la tradition, d'un âge d'or mythique peuplé d'autorités inégalables. Dans l'approche empirique, le genre est une construction théorique, qui prédétermine la production des œuvres. Dans la réalité, il n'y a que des œuvres (celles-ci n'actualisent donc pas une " idée " qui leur pré-existerait). L'analyse peut distinguer ces œuvres en fonction de leurs caractéristiques formelles, de leur structure, de leur finalité, de leur usage, etc.

Le genre est donc tantôt vu comme une construction, tantôt comme un héritage. Ici, on dira qu'un genre est une construction inductive, résultant d'une analyse systématique des caractéristiques formelles d'une collection d'œuvres qui forment ensemble un corpus. Les différentes catégories de genre sont héritées du passé, et préservées par les spécialistes des Académies et des autres institutions officielles.

Déjà utilisé dans la rhétorique ancienne, le terme " genre " est aussi utilisé en théorie littéraire, et plus récemment, en théorie des médias. Jusqu'au début du 20^e siècle, l'étude des genres fut principalement typologique et nominologique: le monde de la littérature est divisé en différents types, chaque type obtenu est nommé, les règles convenues et le modèle propres à chaque type sont recensés.

Dans le contexte de la recherche des origines ou des universaux se pose la question de savoir si les genres sont liés aux cultures locales ou sont plutôt de nature transculturelle. Empiriquement, les deux options se vérifient : on raconte des



histoires dans la plupart des cultures, les schèmes narratifs de base sont souvent les mêmes, mais d'un autre côté, la narration diffère selon les particularités locales, le goût, les ancrages culturels.

8.3.4. Analyse classificatoire

L'analyse classificatoire des genres n'est jamais neutre et objective. Elle est systématiquement biaisée par son côté idéaliste (on recherche l'exemplaire parfait), ou encore par son côté idéologique ("ça, ça ne se fait pas"). Certains genres sont intuitivement reconnaissables mais pourtant difficiles à définir. Les genres s'acquièrent généralement à travers l'habitude et les formaliser est ennuyeux ; une fois le genre devenu familier, les conventions deviennent transparentes, implicites, laissent la place aux particularités de l'œuvre. Tout l'enjeu de la classification consiste à identifier les catégories ou caractéristiques permettant de l'effectuer: une technique, un style, une mode, une formule, un regroupement thématique, le traitement des thèmes, le type d'histoire racontée, etc.

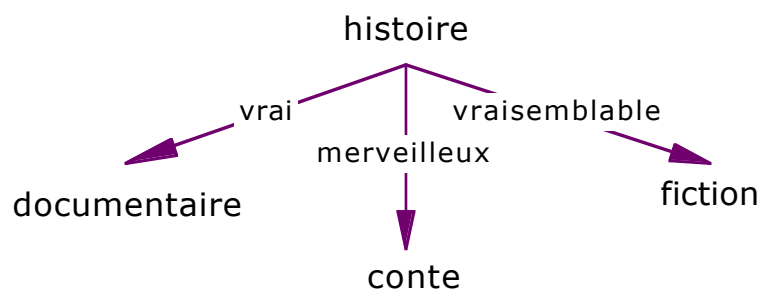
Même si le projet est théoriquement attrayant, il est impossible de déterminer un ensemble de conditions nécessaires et suffisantes pour qu'une œuvre appartienne à un genre. De fait, les genres ne forment pas des systèmes discrets sous-tendus par un nombre fini d'items distincts énumérables. Ce sont plutôt des processus de systématisation. Dans les faits, l'élaboration de règles d'inclusion et d'exclusion dans les genres pose plusieurs difficultés : des œuvres instancient souvent des propriétés de plusieurs genres différents, les principales caractéristiques d'un genre ne sont pas uniques à ce genre, les genres se superposent et se recouvrent partiellement, sont parfois mixtes, hybrides, etc. Le problème peut se régler à partir du concept de « prototype » développé en psycholinguistique et en sciences cognitives (cf. 6.8.4), particulièrement adéquat à la classification des genres. Plutôt que de dire qu'une œuvre appartient ou non à tel genre, on dira qu'elle en est un membre plus ou moins typique.

Dans les médias, une même émission mélange fréquemment plusieurs genres, par un phénomène de condensation ou de compression. Ce phénomène est démultiplié



par la programmation, qui favorise encore les mélanges. Dans la même ligne d'intégration des genres, le Web interconnecte de multiples services informationnels qui sont autant de genres, pour les combiner dans une même interface cognitivement cohérente, adaptée au profil de l'utilisateur.

Dans le cas des médias interactifs, l'introduction de nouvelles techniques et technologies induit de nouvelles pratiques. Ces pratiques se consolident pour finalement devenir un genre lorsqu'elles sont spontanément adoptées par de nombreuses personnes, et qu'une communauté se forme autour d'elles. Un exemple simple : le genre narratif (" raconter une histoire ") peut se voir associer à plusieurs sous-genres distingués en fonction du rapport que chacun d'entre eux entretient avec la réalité:



Dans les faits, les œuvres sont des artefacts uniques et particuliers, et transgressent parfois les genres ; la publicité, entre autres, joue à fond sur ces procédés de substitution.

Par ailleurs, une définition de genre digne de ce nom a toujours ses détracteurs ; la définition d'un genre est ainsi souvent l'objet de querelles théoriques, car chaque définition reflète une certaine manière d'aborder le monde. Dans une démarche empirique, un genre donné identifié par une personne peut constituer un sous-genre ou même un super-genre pour une autre. Tout dépend du corpus d'œuvres utilisé lors de l'analyse classificatoire, et surtout des catégories ou paramètres choisis pour comparer et différencier.

8.3.5. Les genres comme construits sociaux



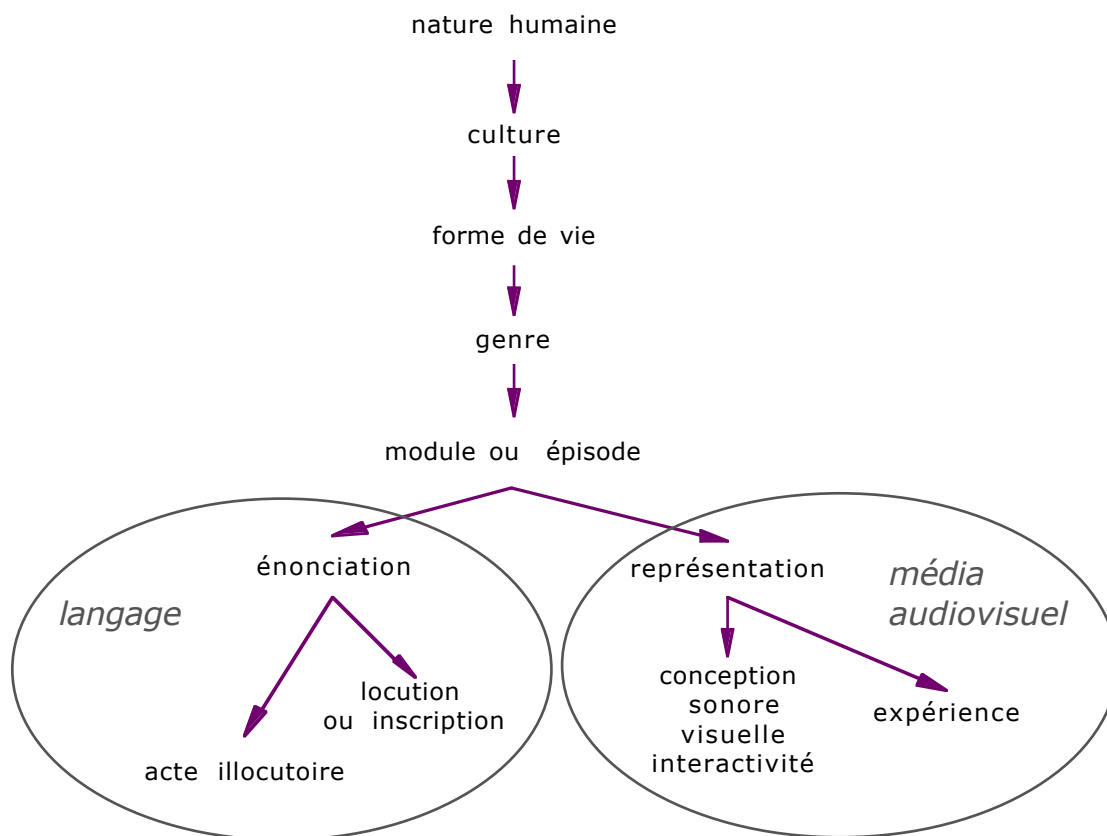
Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

La période romantique de la fin du 18^e et du 19^e siècle exceptée, les genres ont toujours fait partie de la rhétorique. Dans l'Antiquité, les grands genres sont la comédie, la tragédie, la poésie ; au Moyen-Âge, les genres se sont dispersés en sous-genres spécifiques : poésies, chansons de gestes, commentaires de textes sacrés ou philosophiques. À la période classique, les genres sont stabilisés jusqu'à la modernité, pour alors constituer la littérature telle qu'elle est segmentée aujourd'hui : roman, poésie, théâtre, essai. Dans sa conception moderne, le processus de la création consiste à repousser les frontières entre les genres en transgressant leurs règles. La transgression des genres est une forme de figure (à laquelle est consacrée la section suivante), et constitue un moyen privilégié d'exploration de l'écriture.

Les Formalistes russes revisitent les genres à partir d'un modèle systémique ; Shklovsky insiste sur l'idée que la forme et la technique sont plus importantes que le contenu (laissé à l'herméneutique) ; l'œuvre est considérée comme une unité complexe, formée de plusieurs composants, et sera analysée comme un système. Les genres sont conçus comme des processus dynamiques. Pour Mikhaïl Bakhtine (1895 – 1975), les genres sont loin de se réduire à un ensemble de règles et de conventions, et constituent plutôt de véritables *façons de voir*, de *conceptualiser* et d'*interpréter* la réalité.

Théoricienne contemporaine des genres, Carolyn Miller (1991) définit les genres comme des construits sociaux. Par conséquent, l'analyse classificatoire doit, selon elle, prendre en compte le contexte de la situation de la production ainsi que les motifs, les intentions et les affects de l'auteur. Elle propose une hiérarchie de la signification qui situe les artefacts en tant qu'objets culturels, les uns par rapport aux autres. Dans cette hiérarchie, elle place les genres au quatrième rang dans le tronc commun :





La partie droite du schéma fait le pendant à une rhétorique du langage avec une rhétorique des médias audiovisuels. Ceux-ci s'adressent directement à l'appareil sensoriel, sans qu'il soit besoin, comme pour la parole, de recourir à l'imaginaire pour reconstituer la représentation à partir des ancrages, pour que se consolident les schématisations (cf. 6.12.9).

Actuellement, on considère qu'un genre est un modèle de communication institutionnalisé sur lequel se fondent l'interaction sociale et, par extension, l'interaction personne-machine.

8.3.6. *Évolution des genres*

La notion de genre n'est pas normative. Plutôt que de constituer une norme, un genre reflète plutôt un pattern de communication partagé par un nombre assez significatif de personnes pour qu'il puisse se consolider en une pratique sociale



située. Dans les médias interactifs, les genres guident les types d'interactions qui s'instaurent entre le récepteur et l'automate, par l'intermédiaire d'un monde représenté proposé par le concepteur. Les genres structurent la communication, parce qu'ils définissent des attentes partagées, à la fois sur la forme et sur le contenu de l'interaction. Ces structures préexistantes facilitent aussi bien le travail du concepteur que celui du récepteur.

Par ailleurs, une œuvre singulière est le résultat d'une activité créatrice. En tant que telle, elle doit exprimer, mais aussi renouveler le genre dans lequel elle s'inscrit. Pour un créateur, une nouvelle œuvre (ou une nouvelle série dans le cas de successions d'esquisses, ou d'étapes dans un *work in progress*) exige de se réinventer, d'inventer de nouveaux procédés, de nouvelles opérations rhétoriques à mettre en œuvre.

Ainsi, même si le genre introduit donc des similarités entre les œuvres, il n'en surdétermine pas pour autant les œuvres singulières par son pouvoir de conformité. Les genres rendent l'œuvre *a priori* familière au récepteur, le soutiennent dans son travail interprétatif et rendent le travail du concepteur plus efficace.

Les genres s'inscrivent aussi dans une dynamique, et ne peuvent être réduits à des ensembles de règles et de critères complètement stables. Plutôt, ils évoluent constamment, car chaque œuvre instancie un genre à travers un processus créatif, transgressif et appropriatif, susceptible par rétroaction, de modifier le genre lui-même.

Les genres sont en constante compétition les uns avec les autres pour la plus grande popularité, et évoluent en s'influençant mutuellement. Chaque instance d'un genre peut potentiellement " créer un précédent " et modifier les attentes qui gouverneront l'interprétation des instances suivantes du même genre. La production des variantes est guidée par un processus d'adaptation, qui vise la recherche de l'efficacité maximale.

Les genres et les sous-genres contemporains tendent à prendre des formes plus spécifiques que les catégories générales discutées dans les sous-sections suivantes.

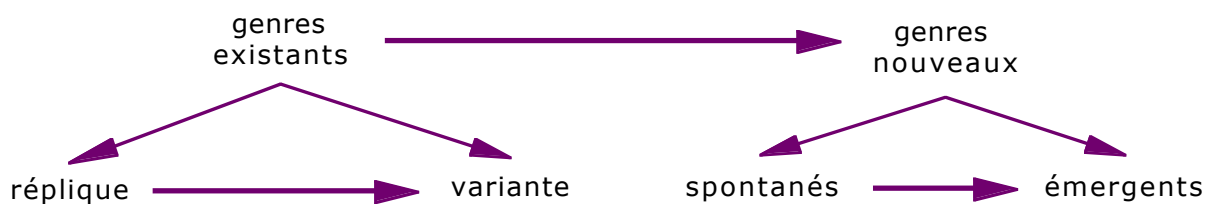


Au cinéma par exemple, il est classique de distinguer les thrillers, les westerns, les romances ; à la télévision, on distingue les Quiz, les comédies de situation, etc.; et dans les médias interactifs, on trouve les jouets sonores, les hypermédias, les jeux d'aventure, les jeux d'adresse ou d'agressivité, parmi d'autres exemples de (sous)-genres.

Pour conclure sur la notion de genre, citons quatre problèmes que peuvent soulever leur classification: 1) l'extension ou la couverture des genres peut être plus ou moins étendue, les étiquettes disponibles peuvent être plus ou moins variées ou étroites ; 2) les genres peuvent se concevoir de manière trop normative, c'est-à-dire à partir d'idées préconçues sur les critères d'appartenance au genre, qui ne tiennent pas compte de l'influence des contextes ; 3) la définition du genre peut être monolithique, la classification peut se fonder sur le principe du tiers exclu, obligeant ainsi à supposer qu'une œuvre ne peut appartenir qu'à un seul genre, et 4) le cycle de vie d'un genre peut être plus ou moins long: d'abord marginaux, émergents, ils sont ensuite découverts, suscitent l'engouement, sont adoptés, copiés à satiété, puis tombent en désuétude jusqu'à ce qu'un leader d'opinion les relance éventuellement après une longue absence.

8.3.7. Cyberggenres

Dans une analyse récente sur les « cyberggenres » (1998), Shepherd & Watters divisent ce domaine en deux classes transitoires de sous-genres, à savoir les genres existants et les genres nouveaux :



La *réplique* est le premier stade du processus par lequel les genres existants sont importés dans la sphère des médias interactifs. Un exemple de réplique est celui des premiers sites Web des grands journaux, où l'édition papier était simplement



reproduite à l'écran, pour y être directement lue ou bien imprimée. Cette première migration des genres existants dans le monde numérique n'exploite pas les capacités propres au média. Par la suite, de nouvelles variantes tire davantage parti des capacités techniques propres aux médias interactifs. Dans leurs sites Web de la deuxième génération, ces mêmes grands journaux introduisent des fonctionnalités propres aux médias interactifs : moteur de recherche, forum de discussion à sujets multiples, extraits vidéo et/ou sonores.

Avec l'augmentation et la diversification des capacités techniques, de nouveaux genres deviennent concevables, mais leur succès dépend totalement de l'intérêt qu'ils peuvent susciter chez les interacteurs potentiels. Voilà sans doute pourquoi les nouveaux genres tendent dans un premier temps à imiter les anciens. Mais la flexibilité des automates induit finalement des changements, et focalise sur les possibilités nouvelles. Lev Manovich observe que les médias non digitaux ont deux dimensions (la forme et le contenu), alors que les médias digitaux y ajoutent une dimension supplémentaire, la fonctionnalité. Ces fonctionnalités sociales ou organisationnelles sont rendues disponibles par l'interface. L'interface acquiert donc un double-statut, puisqu'elle est à la fois machine et représentation. Pour que ces fonctionnalités soient exploitées, leur but et leur rôle doivent être explicités, directement dans la représentation, ou par le biais de consignes ou de textes d'incitation, adjoints à la représentation en tout temps, ou par dévoilement (suite à une exploration du document par le biais de la souris).

Dans le cas des œuvres spontanées, créées pour les médias interactifs, l'intention de l'auteur se réalise et s'incarne dans un programme. Les médias interactifs et la communication sur Internet facilitent l'accès à l'expression, à la création; tout un chacun peut se transformer en auteur. Grâce à la nature digitale de l'information, les possibilités d'expérimentation deviennent impressionnantes, la structuration est totalement libre, les systèmes physiques transitionnels peuvent être émulés, les objets abstraits comme les fractals ont la propriété de faire apparaître des motifs similaires à des échelles d'observation de plus en plus fines, les environnements



auto-organisés peuvent contenir des représentations vraisemblables grâce aux mathématiques.

Cependant, à cause de la nature fondamentalement sociale de la communication, les initiatives personnelles ou les petites communautés particulières finissent par converger malgré toute la diversité *a priori* possible. Finalement, un genre nouveau émerge, et son développement légitime des objets particuliers, des thématiques ou des plaisirs spécifiques, qui rassemblent une certaine communauté.

Appliqué aux genres, le principe de l'émergence se décline de la manière suivante: chaque œuvre d'un genre peut potentiellement modifier le genre et provoquer ainsi l'émergence d'un sous-genre si l'innovation de l'œuvre est significative.

On vient de voir comment un genre peut émerger organiquement à partir de certains besoins d'une communauté. Il existe une alternative à ce modèle de création des genres: des sponsors ou des publicitaires peuvent intervenir dans le processus. En échange d'une subvention, ces sponsors demandent d'associer leur image de marque à la programmation, ou les publicitaires achètent de l'espace d'exposition. Ce faisant, ces nouveaux acteurs s'assurent que les règles des nouveaux genres sont conformes à l'idéologie dominante. Les genres deviennent alors des instruments de régulation et de contrôle de l'ordre social établi.

Examinons maintenant certains genres en particulier, pour la plupart hérités des médias sources, l'imprimé et le cinéma, qu'ils adaptent ou non.

8.3.8. *Encyclopédie*

L'encyclopédie soulève les questions du savoir, de son unité et de sa maîtrise. L'encyclopédie se veut exhaustive. Cette intention induit un principe de sommation, de totalisation des connaissances, et, la plupart du temps, s'accompagne d'une exigence d'unité qui incite à organiser les choses hiérarchiquement. Vu le projet qui sous-tend l'encyclopédie, il faut laisser renoncer à la diversité empirique de la



réalité, au profit d'un découpage — forcément arbitraire — en concepts, que le discours synthétique, toujours un peu totalitaire, organise sous forme de notices.

Dans les encyclopédies médiévales, la présentation des concepts reflétait les cosmogonies (les théories expliquant la formation des objets célestes). On recherchait une isomorphie entre le monde et l'organisation du savoir. Dans les encyclopédies modernes, la neutralité de l'ordre alphabétique permet d'éviter la valeur arbitraire que pose n'importe quel « arbre de la connaissance ». Des renvois sont ajoutés aux synthèses, constituant des pseudo-réseaux entre les différents concepts apparentés. Le rôle de l'auteur est transparent ; la synthèse et les liens entre les concepts se présentent comme immanents.

Vannevar Bush (cf. 1.6.5) prône l'accès associatif aux différents concepts, qu'il préfère à l'accès adressé par un pointeur quelconque, arguant que l'on gagne ainsi en ergonomie cognitive. Ted Nelson propose d'établir des liens entre des segments de texte, qui permettent de se déplacer d'une localité donnée (celle de l'ancrage) vers une autre localité (celle de la destination). L'hypertexte était né. Toutefois, on a ensuite réalisé qu'un mécanisme de renvois automatisé soulève le problème de la *transitivité des liens*. Ainsi, par exemple, un segment de texte qui traite de la migration des canards peut être relié à un segment qui traite de la chasse aux canards et à un autre segment consacré à la migration des papillons ; l'établissement d'un lien entre la chasse aux canards et la migration des papillons n'est pas souhaité. C'est que les renvois font changer de domaine sémantique, ce qui peut provoquer *in fine* un dérapage sémantique.

Actuellement, le principe d'exhaustivité de l'encyclopédie est remplacé par le principe de clôture ou de saturation. Ce principe consiste à donner un accès illimité et non arbitré à de multiples sources de connaissances plus ou moins organisées. La notice est remplacée par un réseau de documents, réseau élaboré à partir d'une fouille sur la Toile, par le biais d'un moteur de recherche. La pertinence des résultats de la recherche sera analysée en fonction de l'ordre imposé par l'algorithme. On trouvera ainsi en tête le site qui a été le plus souvent sollicité, et donc supposé le



plus populaire, ou encore le site le mieux adapté à notre profil, constitué à partir des traces qu'ont laissées nos anciennes consultations. Les documents dépiqués seront accumulés et marqués jusqu'à ce que la liste ne comporte plus de nouveauté. En déplaçant les documents des bibliothèques physiques vers des espaces documentaires dans le cyberspace, la donne a changé: le problème n'est plus de lutter contre la dispersion et la perte des documents qui accompagnent toujours la croissance du savoir, mais de savoir comment accéder au savoir dans cet espace documentaire, au moyen de procédés qui les rendent visibles et ensuite manipulables.

8.3.9. Documentaire

Le documentaire est d'abord un genre cinématographique. Au départ, le terme désignait les films fondés sur des documents authentiques. Contrairement au film de fiction, le documentaire tend vers la vérité. Le documentaire le plus authentique est le cinéma direct qui ramène l'horizon du film au présent. Les trajectoires sont orientées par l'auteur, aussi bien à travers le choix des documents que leur découpage, mais demeurent tributaires de l'événement. Le fait que le documentaire soit souvent militant et d'orientation ethno-sociologique ne doit pas faire oublier qu'il existe aussi des documentaires d'un genre bien différent. D'une part, il y a les documentaires scientifiques, consacrés à la nature et ses lois, et d'autre part, il y a les documentaires sur l'art, très nombreux, qui constituent des outils pédagogiques désormais irremplaçables sur les arts visuels, à la fois au plan historique et esthétique. Plusieurs festivals leur sont consacrés, entre autres à Montréal.

Un multimédia interactif documentaire se construit autour d'un réseau de documents. Le documentaire se fait alors interactif: on peut y naviguer, s'engager dans des activités particulières par manipulation directe et ainsi ajouter l'expérience à la connaissance, le témoignage ou la démonstration gagnant ce faisant en efficacité.

8.3.10. Fiction



Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

Raconter une histoire (cf. chapitre 7), c'est créer un monde vraisemblable, peuplé de personnages dont les relations nourrissent la trame de l'intrigue : amour impossible, trahison, malheur, etc. Souvent, ce qui rend la fiction interactive, c'est que l'utilisateur est véritablement engagé dans une quête de la compréhension et de la signification de l'histoire. L'interacteur s'y voit propulsé, devient personnage ou témoin, et doit naviguer dans le monde fictionnel. Il doit alors focaliser sur certains indices, les ordonner pour résoudre le problème qui lui permet de continuer sa navigation. À travers les personnages, l'interacteur fait l'expérience de la multiplicité des points de vue, de l'altérité. Le schéma du labyrinthe revenant assez souvent dans les fictions interactives, il doit de surcroît naviguer au travers des épreuves à l'aveuglette.

Lorsque le suspense ou la résolution d'énigmes constituent le nœud dramatique, le genre de la fiction interactive demande qu'au départ, l'utilisateur ne puisse comprendre le monde que de façon incomplète ou inexacte, et ne découvre ce qu'il s'est vraiment passé que petit à petit, pour enfin interpréter rétrospectivement l'ensemble d'événements passés. Le plaisir vient alors de ce que lors de cette étape de la réinterprétation, émerge une cohérence fictionnelle jusque là cachée ou inexistante.

8.3.11. *Poétique*

Le multimédia interactif poétique se construit autour d'un groupe de documents, dont la facture et les liens sont le lieu de l'expression personnelle. L'auteur est le centre de l'univers représenté. La logique entre les liens passe après l'imaginaire, la plastique et l'évocation sémantique des documents. Si le multimédia poétique est interactif, c'est parce qu'il crée l'errance, invite à la quête de sens; l'utilisateur devient l'explorateur des multiples plans de signification. L'interacteur contribue à faire foisonner le sens en traçant une trajectoire singulière dans le document. Tantôt il est invité à dévoiler un poème de l'auteur par le curseur, tantôt il est incité à s'approprier le matériau poétique par ses propres images, en recyclant les images que répercutent les médias.



8.3.12. Promotion

Le multimédia interactif promotionnel a pour but de mettre en valeur et de convaincre. Le spectre de ce genre étendu va de la publicité aux documents dits corporatifs. Peu d'études ont été consacrées sur l'impact de ces documents sur la notion d'auteur, sur l'assujettissement du créateur au client. Le genre promotionnel a tendance à prendre la forme et les caractéristiques des autres genres, en particulier du documentaire, de la fiction et du jeu.

Avec les médias interactifs, la publicité prend deux grandes formes. La première s'inscrit dans la ligne de l'imprimé: bandeaux avec bannière, logo et lien direct vers le site, placé en haut de la page principale d'un site Web, échange de visibilité, référencement quotidien qui permettent d'augmenter la notoriété d'un site et qui contribuent à faire connaître le publicitaire. Les produits sont déjà bien diversifiés : la bannière 420px/55px (" px " pour *pixel*) ; la vignette 120px/120px ; l'étiquette 120px/25px, le totem 140px/445px. La fenêtre paramétrable (*popup*), elle, apparaît lorsque l'internaute clique sur un lien; elle peut être plus de deux fois supérieure en surface à la bannière classique, et ménage donc un plus grand champ de création. La deuxième forme de publicité consiste à sponsoriser les jeux interactifs de haut calibre. Deux exemples parmi tant d'autres: la vodka *Absolut* sponsorise des tables de DJ en ligne, et *Milko* (vendeur de lait suédois) propose des activités interactives dont les vaches sont les héros (l'utilisateur peut aussi se créer ses propres échantillons de rythme, d'accents mélodiques et de gestes de performance à partir des collections présentées sur le site — il a le choix entre du disco, du hip hop et du heavy metal entre autres —, et de l'envoyer à un ami sur l'Internet).

8.3.13. Journaux

Les multimédias interactifs journalistiques traitent l'information suivant les standards de la profession. Ils présentent donc des faits, des synthèses, des analyses, des commentaires et des critiques. Comme les documents sont plus crédibles lorsqu'ils portent la marque d'une institution, les grandes maisons de presse ne perdent aucune plume dans la conversion, puisqu'elles sont nécessaires



pour légitimer et garantir contenu de leurs pages. Ces médias sont de préférence mis à jour en temps réel, l'effet d'instantanéité étant important. La richesse des renvois étant très importante dans les médias interactifs, les documents doivent offrir des liens vers des documents sources, ou d'autres documents journalistiques qui traitent de sujet connexe. Les sites journalistiques ouvrent généralement une tribune publique et invitent les interacteurs à y commenter l'information; comme ces commentaires sont diffusés, ils deviennent eux-mêmes l'objet d'autres commentaires. Les weblogs, ou les journaux Web offrent des formats et des automates qui facilitent la mise sur pied de ce genre de sites.

8.3.14. Jeux

Le jeu est le genre de média qui se prête le plus naturellement à l'interactivité. C'est aussi le plus développé d'entre tous, vu le marché que représente cette forme de divertissement médiatique auprès d'une clientèle en mal d'émotions fortes, d'énigmes, ou d'aventures, suivant le sexe et la personnalité de chacun. Passe-temps, loisir, hobby, le jeu est une activité légère et sans conséquences, où chacun cherche le plaisir pour éventuellement échapper à l'utilitarisme ou au quotidien: école, travail, famille, etc.

Le jeu présente un caractère fictif plus ou moins prononcé. Il appartient à la sphère du spectacle, dont il instancie trois des traits principaux: 1) il s'inscrit dans un cadre de référence ; 2) il a un caractère rituel: le jeu a ses règles, son style, investit les gestes d'une signification et 3) il tourne autour de l'exploit: il faut réussir à survivre, accumuler le plus de points possible, résoudre une énigme particulièrement tordue, etc.

Avec les médias interactifs, le joueur, l'ensemble de règles et contraintes qui constituent le jeu forment système. Découvrir les règles fait ainsi parfois partie du jeu ; le niveau de difficulté augmente le prix de la réussite. Ce principe se traduit souvent par un passage de tableaux en tableaux, lors duquel augmente la difficulté des épreuves, et conséquemment la gloire de ceux qui les réussissent.



8.3.15. *E-zines*

Les *E-zines* sont des sites Web apparentés aux revues périodiques spécialisées. Ils sont constamment mis à jour ou selon une certaine périodicité, et sont consacrés à un thème particulier : vie de personnalités, pratique d'activités, utilisations de logiciels libres, infographie 3D, perçage, cuisine, tir à l'arc, ornithologie, etc.

On y trouve de tout: des conseils d'utilisation de certains produits par des clients, sur lesquels on donne quelques informations pour concrétiser ces utilisateurs déjà convaincus, des articles de fond fouillés et détaillés sur l'évaluation de logiciels avec avis technique d'une autorité reconnue. Des compilations de messages jugés pertinents envoyés sur les listes de discussion, les « News », du domaine. Une section FAQ (*Frequent Asked Question*) adapté en français en Foire Aux Questions qui répond aux demandes les plus fréquentes des abonnés. Une chronique de la part d'un contributeur invité, une personnalité reconnue du domaine. Des annonces classées, des concours, des nouvelles des activités sociales de l'association, etc.

Même les sociétés utilisent cette formule pour garder un contact régulier avec les clients en leur fournissant de l'information pertinente sur les produits et services de la société, ce véhicule permet d'introduire de nouveaux produits, de rappeler l'existence des autres, etc.

Les genres présentés jusqu'à présent ont tous été importés des médias traditionnels dans les médias interactifs, après s'être vus ajoutés des fonctionnalités ou une puissance nouvelle. Maintenant, on va s'attarder à quatre genres émergents, et pour ainsi dire *nés* dans le multimédia: les pages personnelles, les weblogs, les jouets sonores et les installations robotiques.

8.3.16. *Pages personnelles*

Les pages personnelles sont nées avec l'avènement du Web au début des années 1990. Une personne développe un site sur elle-même, et met ainsi en valeur l'une ou l'autre facette de son identité : sa trajectoire de vie professionnelle, intellectuelle ou personnelle, ses réalisations techniques, sa vie intérieure, ses passions.



Les pages personnelles font le trait d'union entre le privé et le public: le détail de la vie personnelle intime se transforme via le Web en attitude publique. En s'appropriant ce média, les individus diffusent leur identité, occupent cet espace qu'est l'écran d'ordinateur à partir d'un site qui est un peu leur chez soi.

À travers sa page personnelle, M. Tout-le-monde se fait souvent autobiographe (au plan familial, professionnel, social, culturel). Parfois, il s'y dévoile jusqu'à rendre public un journal intime régulièrement tenu. Parfois, à l'inverse, il se sert de sa page personnelle comme d'un avatar pour transformer son identité, et ainsi extérioriser dans le cyberspace une partie de soi qui n'arrive pas à s'exprimer à découvert dans la réalité.

Les pages personnelles peuvent non seulement servir à s'auto-promouvoir, mais aussi à divertir ou éduquer. On peut imaginer un paraplégique qui, suite à un accident de motocyclette, mettrait sur pied un site personnel qui raconterait son histoire à des fins éducatives.

Les pages personnelles sont très instables: elles disparaissent ou changent d'adresse, étant donné que la première partie de l'adresse (de l'URL) dépend du fournisseur de service Internet, et que la partie qui identifie les pages elles-mêmes vient en second plan.

8.3.17. *Weblogs*

Aussi appelé *blog*, le *weblog* tire sa métaphore de la page de dépêche du monde journalistique. Il se constitue d'une page Web préformatée selon un design et une disposition qui permet l'accès indexé ou par recherche. À l'origine, les « surfeurs du cyberspace » utilisaient ce genre de pages pour consigner (*to log* en anglais) les adresses des pages jugées intéressantes. Généralement, les entrées les plus récentes (articles ou billets) d'un weblog se retrouvent en haut de la page, de sorte que les habitués n'ont pas besoin d'aller plus loin. Les liens qui se retrouvent sur de nombreux billets sont jugés les plus intéressants et les plus pertinents. Chaque article peut être commenté par des visiteurs, qui peuvent eux aussi pointer vers



d'autres liens Web. Ces commentaires s'accumulent, les plus récents se trouvant en première place.

Les weblogs sont référencés par des robots indexeurs qui permettent de les faire connaître aux autres weblogs, sous la forme de liens croisés. La fonction *track back* permet d'alerter le rédacteur d'un article d'un weblog qu'il est cité dans un autre article d'un autre weblog. En suivant le lien, il peut aller y voir ce qu'on y dit. Cette alerte automatique entre weblogs est appelée *ping*.

Des articles peuvent aussi être distribués (*syndicated* en anglais) sur un weblog particulier à partir du moment où celui-ci permet de transférer des articles au format RSS (*Rich Syndication Standard*), et de s'abonner aux agrégateurs (définis plus bas). La technologie du RSS fonctionne sur le modèle du fil de presse des grandes agences comme Reuters. Les différents fils RSS auxquels tout un chacun peut s'abonner sont gérés à partir d'un agrégateur, c'est-à-dire d'une application qui récupère à intervalle régulier les articles parus depuis la dernière levée à partir weblogs auxquels l'utilisateur s'est abonné. Comme les articles RSS sont écrits en XML, leur format est prédéterminé: ils sont affichés selon une feuille de style au choix. Il est toujours possible de retourner sur le weblog pour consulter l'article et ses commentaires. Cette technologie permet à l'auteur d'une page personnelle ou d'un weblog de colliger automatiquement les articles provenant de weblogs différents et ainsi de s'assurer que son site web soit le plus à jour possible.

8.3.18. Jouets sonores

Les jouets sonores (*Sound Toys*) sont des dispositifs qui permettent d'explorer des environnements sonores, et parfois même musicaux, via des interfaces graphiques plus ou moins évocatrices, disponibles individuellement ou en compilation, sur cédérom ou Internet.

Une classe d'automates ou « d'objets » sonores permettent à l'interacteur d'assembler à son gré un ensemble de fragments sonores ou musicaux préenregistrés en séquences variées. Même si l'expérience est souvent intéressante,



ces dispositifs ne permettent d'explorer les environnements sonores que de manière limitée parce généralement, seul l'ordre des fragments dans la séquence et sa rapidité d'exécution peuvent être contrôlés. La progression et la résolution harmoniques, les propriétés rythmiques ne sont généralement pas modifiables.

Une autre classe d'automates fournissent des illustrations sonores, c'est-à-dire des représentations graphiques de segments musicaux, préenregistrés ou pris en direct. Mais l'interaction ou l'édition n'est pas possible. Ce type de dispositif s'ajoute à l'utilitaire « iTunes » (fourni avec le système d'exploitation de Macintosh) qui permet de diffuser ou de manipuler des fichiers musicaux. Qu'elle soit rigoureuse, logique, ou plutôt aléatoire et artistique, la représentation est évolutive, se métamorphose dans le temps, à l'image de la musique.

Troisième classe d'automates, les séquenceurs (dont *Groove Blender* est un exemple) offrent la possibilité de créer des séquences musicales attrayantes en manipulant plusieurs fragments musicaux. Ceux-ci sont non plus contenus dans des fichiers sonores (souvent lourds même s'ils sont compressés au maximum), mais à partir d'un code, le *midi*, qui, interprété, contrôle la génération d'une réponse sonore à partir d'un synthétiseur.

8.3.19. Installations robotiques

Puisant dans la science, l'ingénierie et l'industrie, les installations robotiques laissent libre cours aussi bien à la critique sociale qu'aux œuvres de l'imagination. Elles peuvent prendre la forme d'automates biomorphiques aux apparences humaines ou animales, de machines dotées de comportements humains, de prothèses intégrées à des organismes vivants, etc. Elles fonctionnent non seulement dans le temps comme les médias audiovisuels, mais aussi dans un espace *réel* (et non pas virtuel, représenté). Leurs structures les rendent capables de répondre différemment à tel ou tel stimulus de l'environnement, de façon autonome ou semi-autonome. L'ensemble de ces réponses forment un comportement qui peut être soit *réactif* (se diriger dans un corridor sans se cogner au mur), soit *proactif* (le comportement



s'inscrit alors dans une stratégie mise en œuvre pour atteindre un certain but), ou, enfin *adaptatif*, c'est-à-dire modifiable en fonction de l'environnement.

Les robots comptent plusieurs composants différents: 1) un support ou une base qui permet d'installer les autres composants; 2) une structure qui détermine sa forme; en particulier, ses articulations déterminent sa cinétique ; 3) une peau ou une enveloppe qui lui donne une apparence ; 4) des circuits, plaquettes, moteurs, vérins qui animent et contrôlent ses mouvements ; 5) une force motrice (habituellement, il s'agit de batteries, mais la force peut aussi être pneumatique ou hydraulique) ; 6) un moyen de locomotion : roues, chenillettes, jambes 7) une outil de préhension : bras ou mains; 8) des senseurs et 9) une programmation comportementale ou réactive qui gère les échanges avec l'environnement.

Il ne faut pas confondre les installations robotiques avec les sculptures statiques (y compris celles qui présentent des images vidéo), ou encore avec les sculptures kinésiques, basées sur des machines séquentielles et qui accomplissent sans fin les mêmes séquences d'action. Au contraire de ce genre de sculptures, les installations robotiques se constituent d'un mélange de mécanique et d'électronique, que contrôle un microprocesseur programmé à cet effet. Ils peuvent donc avoir un comportement perpétuellement différent, que cette différence soit prévue dans l'algorithme de son comportement ou au contraire laissée au hasard.

8.3.20. Spécification du traitement

Des œuvres peuvent ressortir au même genre et être pourtant très différemment traitées. Par exemple, une romance hollywoodienne relève du genre de la fiction comme un film d'essai, mais la différence de traitement est évidente. Rendre cette différence en multipliant les sous-genres ne serait pas efficace, parce qu'on maximiserait les différences en ignorant les points communs à toutes les œuvres partageant le même genre. Il est plus pertinent de rendre cette différence en spécifiant la manière dont l'œuvre *traite* le genre. Le traitement propre à l'œuvre



relève aussi bien de l'esthétique, de son impact perceptuel, de sa lisibilité et des attentes particulières qu'elle génère chez les récepteurs. Le traitement *grand public* et le traitement *expérimental* constituent les deux extrêmes de la palette de traitements possibles, dont on ne traitera pas ici les éléments intermédiaires.

Toutes les autorités de la communication médiatique et de l'histoire de l'art s'accordent à dire que la notion de « grand public » est trop large pour être opératoire. Toutefois, cette notion a l'avantage d'être intuitive et spontanément comprise dans ses grandes lignes par à peu près tout le monde. Dans un contexte médiatique, le terme *public* désigne l'ensemble des personnes touchées par une présentation médiatique donnée. Cet ensemble peut se répertorier à partir des mêmes paramètres que la population : âge, sexe, langue, origines, scolarisation, occupation, classe sociale, niveau de familiarité avec les genres médiatiques.

Une présentation médiatique « grand public » s'adresse donc par définition à des individus très différents. Pour pénétrer le grand public, il faut d'une part que les règles du genre soient simples et bien connues du récepteur, après maintes répétitions des schémas de base utilisés et d'autre part que le concepteur se tienne rigoureusement à ces règles. Vu que ces productions s'adressent potentiellement à un nombre énorme de gens, elles sont plus facilement commercialisées à grande échelle — quasi industrialisée. Les termes *commercial* ou *populaire* en sont devenus des synonymes de *grand public*.

À l'opposé du spectre, on trouve les présentations médiatiques expérimentales, aussi qualifiées d'avant-gardistes. En France, il ne fut pas question d'avant-garde dans le contexte artistique avant 1820 ; auparavant, le terme n'avait qu'une acception militaire. Puis le terme *avant-garde* qualifia les scissions novatrices à l'intérieur du champ des arts plastiques remettant en cause des canons esthétiques. Inscrites dans une logique de la contestation, de la rupture et du renouvellement, les avant-gardes se sont succédé à un rythme effréné depuis le début du 20^e siècle. En rupture avec la production commerciale, la recherche formelle et l'expression personnelle des productions expérimentales prennent le dessus sur l'accessibilité du



contenu. La recherche formelle pousse à subvertir les règles de genre, à désarticuler, à établir des discontinuités, à désagréger le point de vue unique. L'expression de la personne de l'auteur, souvent à la fois concepteur, réalisateur et producteur, prend une très grande place, mais souvent avec l'intention de transgresser les codes et, avec eux, les tabous d'ordre moral (en blasphémant ou mettant des nus en scène par exemple) et les tabous d'ordre esthétique (l'artiste recourant au vulgaire, au kitsch, etc.).

L'avant-garde se définit aussi par son public d'initiés et de pairs. Comme l'a souligné Pierre Bourdieu, une production d'avant-garde est souvent une « production pour producteurs ». Deux classes d'individus socialement opposées sont ainsi exclues d'emblée : les « bourgeois » d'une part, et le « peuple » de l'autre.

Les avant-gardes provoquent des réactions variées. Certains se sentent véritablement agressés par les œuvres expérimentales, d'autres les acceptent avec soumission, les refusent massivement, ou, tout simplement, ne savent qu'en penser, plongés dans le désarroi en l'absence des repères habituels.

8.4. Les figures

8.4.1. La notion de figure

Objet de base de l'analyse, la figure est au centre de l'activité rhétorique. Dans la rhétorique de l'époque classique, toute innovation est à proscrire au nom du Beau et du Bien. Les figures sont tirées de répertoires officiels et sont toutes illustrées par les auteurs reconnus. À partir des romantiques, les figures ne relèvent plus de l'ornement, mais font partie intégrante de l'expression.

Sous l'influence de la grammaire au 19^e siècle qui deviendra la linguistique au début du 20^e siècle, les figures se réinterprètent comme des écarts par rapport à la norme. Cette appréhension rationnelle des figures a été largement utilisée en littérature, tant que les formes étaient prescrites et stables. Elle a été abandonnée lorsque ces formes ont été l'objet de recherches transgressives. Pour qu'il y ait



écart, il faut qu'une institution établisse et défende la norme. Mais que se passe-t-il lorsque la norme fait défaut? Comme pour le cinéma durant la première moitié du 20^e siècle, il n'est pas encore possible, en médias interactifs, de dégager assez de normes stables ; le média est encore en train de se définir, et va sans doute encore changer de paradigmes au fur et à mesure que le potentiel de l'interactivité se découvre à tâtons, par expérimentation.

Dans les médias interactifs, les figures ne doivent pas se définir comme des procédés ou des techniques d'écriture, d'infographie, d'audiographie, de vidéographie, d'animation et d'interactivité. Ce sont plutôt des opérations ou des manœuvres opérées sur les paramètres de l'audiovisuel — conception visuelle, sonore et cinétique — auxquels on ajoute de l'interactivité. L'emploi des figures est conditionné par différents facteurs entre autres : le genre, le public-cible, l'intention du concepteur et la finalité de l'énoncé. L'énoncé peut ainsi instancier un de ses trois rôles fondamentaux: : 1) un rôle phatique (l'enjeu est de maintenir l'attention); 2) un rôle expressif (le but est d'émouvoir et de séduire) et 3) un rôle conatif (l'objectif est d'informer ou de persuader).

Les figures sont des procédés d'expression qui provoquent un effet de sens sur le public, à savoir un surplus perceptuel, auditif, tactile ou conceptuel. Au fond, on pourrait dire que ce qui s'observe lors de la réception de l'œuvre, ce n'est pas la transgression ou l'écart par rapport à une norme, mais plutôt l'écart par rapport à l'horizon d'attente que le récepteur s'est construit, notamment à partir de ce qu'il sait du genre et du traitement qu'il suppose être celui de l'œuvre. C'est précisément de ce phénomène que le Groupe μ veut rendre compte par l'écart entre le *conçu* et le *perçu* (cf. 8.2.6).

Ici donc, on propose plutôt de considérer la figure comme la cause d'un accroissement qualitatif du potentiel interprétable de l'œuvre, c'est-à-dire soit d'un surplus de sensations lors de sa perception, soit d'un surplus de la signification résultant de l'interprétation rationnelle du perçu. Cette conception de la figure est radicalement différente de la conception de la figure comme écart. En effet, la



première est *instrumentaliste*: dans une optique résolument pragmatique, les construits théoriques sont essentiellement conçus comme des outils, des instruments expressifs, du « vouloir dire » qui anime et oriente les intentions du concepteur.

La *granularité* des figures est très variable. Deux facteurs sont déterminants, à savoir 1) le nombre d'éléments ou de paramètres simultanément impliqués par la figure, 2) l'ampleur temporelle de l'opération mise en place par la figure. Celle-ci peut s'appliquer ponctuellement ou s'étendre sur une bonne partie de l'œuvre, voire sur l'œuvre intégrale dans certains cas extrêmes. Par ailleurs, au plan structurel, une figure peut s'appliquer à la macrostructure de l'œuvre, c'est-à-dire à l'arrangement entre ses divers composants, comme elle peut s'appliquer à la microstructure d'un de ses composants en particulier.

Les figures sont aussi assujetties à une loi économique qui détermine leur valeur. Pour avoir le plus grand impact possible sur le récepteur, une figure doit être très *rare*, c'est-à-dire d'une part être employée très peu fréquemment et d'autre part être imprévisible (le récepteur ne pourrait que très difficilement prédire son occurrence à partir de l'horizon d'attente qu'il s'est construit jusque là). Une figure très forte à une époque donnée a tendance à être se faire adopter spontanément et instantanément par les concepteurs. Mais plus la figure est répandue, moins son impact sur le récepteur est grand, parce qu'elle devient prévisible, puis transparente ou implicite. Pour finir, elle n'est même plus reconnue comme figure par personne. Du coup, elle tombe en désuétude, est proscrite ou abandonnée. Mais parfois encore, comme on l'a déjà évoqué plus haut, une figure tombée en désuétude est réutilisée par une personne esthétiquement influente, et provoque, par le plaisir lié à la reconnaissance et du souvenir, un effet parfois plus fort que l'impact original.

Au plan psychanalytique, la figure a pour fonction d'éveiller le plaisir par le truchement de la transgression feinte et non punie. Dans cette optique, la rhétorique se redéfinit comme une recherche de plaisir.



L'appréhension perceptuelle des figures, la description du procédé, l'appréciation de son impact, du surplus qu'elle provoque, tous ces éléments constituent le substrat de l'activité rhétorique. Tout comme pour la rhétorique classique, il y a deux grandes classes de figures. Une première classe d'opérations agit lors de la perception, et une seconde agit lors de l'interprétation.

8.4.2. Opérations sur la perception

Un premier type de figures se définit par des opérations d'une certaine envergure, jouant sur un ou plusieurs paramètres des constituants perceptuels — visuel, sonore et cinétique — ainsi que fonctionnels — les automates et l'interactivité — des médias interactifs, et ce à tous les niveaux d'organisation de l'énonciation.

D'emblée, ces opérations sur la perception se regroupent en deux classes qui se recouvrent partiellement : les *opérations synchroniques* affectent simultanément un paramètre de plusieurs éléments ; les *opérations diachroniques* affectent définitivement un paramètre d'un élément, ou encore altèrent simultanément plusieurs éléments et ce de façon définitive.

Il existe trois types d'opérations diachroniques fondamentales :

- 1) l'*adjonction* : opération qui consiste soit à ajouter des éléments (ces éléments peuvent être similaires — il y a alors *itération* — ou différents — il y a alors *construction* —) soit à augmenter (éventuellement jusqu'à la *saturation*) — la valeur de l'un ou l'autre paramètre d'un élément
- 2) la *substitution* : opération qui consiste à remplacer un élément ou un groupe d'éléments par un autre
- 3) la *suppression* : opération qui consiste à retirer des éléments ou à diminuer la valeur de l'un ou l'autre paramètre d'un élément.

Plusieurs opérations diachroniques peuvent être dérivées à partir de ces opérations de base. Ainsi, par exemple, la figure de *saturation* résulte d'une opération



d'adjonction de valeur au paramètre du volume et de la masse sonore. Cette figure a sa contrepartie sur le plan visuel. L'*ellipse*, elle, est une figure empruntée à la littérature. Elle consiste à installer une rupture ou un manque dans la continuité de l'œuvre, et résulte d'une opération de suppression d'éléments. La *métaphore* et la *métonymie*, abordées en détail plus loin, résultent d'une opération de substitution. Un domaine référentiel se substitue à un autre dans le cas de la métaphore, et une partie se substitue au tout dans le cas de la métonymie.

Il existe deux opérations synchroniques fondamentales:

1) la *similarité* : opération qui consiste à rendre des éléments ou des valeurs de paramètres à peu près de même nature, à peu près du même ordre, de façon à les assembler en un tout harmonieux et donc agréable

2) l'*opposition* : opération qui consiste à juxtaposer des éléments de nature différente ou des paramètres aux valeurs éloignées de façon à produire un choc, une dissonance entre deux éléments, souvent désagréable.

Autant le plaisir que le déplaisir varient avec l'exposition des personnes aux stimuli. Par exemple, une opération qui procure du plaisir verra son effet s'émousser si elle est trop fréquemment rencontrée, jusqu'à susciter un déplaisir. Inversement une stimulation qui éveille d'abord le déplaisir sera de mieux en mieux tolérée au fur et à mesure qu'elle est répétée, jusqu'à susciter le plaisir. Ce principe s'applique à l'entièreté du champ perceptuel, autant au plan sexuel que médiatique.

Le *dédoublement*, figure de similarité, résulte de l'affichage simultané et en un même lieu de plusieurs exemplaires de la même image. Le *contraste*, figure d'opposition, est provoqué par la différence relative de luminosité entre des éléments proches, comme un carré vert à côté d'un cercle rouge. De nombreuses figures dérivées de ces figures fondamentales s'appliquent à la composition, c'est-à-dire à l'assemblage d'éléments plastiques ou sonores, de l'image et de l'univers sonore. Des effets d'ensemble particuliers peuvent ainsi être ménagés, comme l'*ostranémie*, figure de dépaysement, de désautonomatisation que les Formalistes



russes ont mis en lumière. Ces figures ont pour but de faire vivre au récepteur la crise et la rupture provoquées par la nouveauté de la vie moderne.

Une même figure peut impliquer simultanément les opérations diachroniques et synchroniques. Par exemple, l'*alternance* consiste en un changement entre des similarités et des oppositions dans le temps.

8.4.3. Opérations sur l'interprétation

Un second type de figures mobilise des opérations d'une certaine envergure, mais qui, cette fois, agissent non plus sur les paramètres perceptuels de l'énoncé, mais sur le plan logico-référentiel, sur lequel se fonde l'interprétation du *contenu* de l'énoncé, objet de la communication médiatique. Ces *figures de contenu*, qui correspondent grossièrement aux « tropes » dans la rhétorique classique, peuvent se diviser en deux grandes classes, à savoir les *processus logiques* et les *processus non logiques*.

Certains processus logiques portent sur l'arrangement des thèmes et du propos tenus sur ces thèmes. Parmi ces processus, on trouve la *partition*, qui consiste à partager un ensemble en parties; le processus est récursif: une partie peut elle-même se partager en parties et ainsi de suite. La *classification* consiste à ordonner le résultat d'une partition en vertu d'un principe unique. L'*exemplification* consiste à substituer une anecdote, une histoire à une définition. L'opération de *causalité* rapproche certains éléments en fonction de leurs relations causales et consécutives. La *comparaison* rapproche deux domaines référentiels différents de façon à faire comprendre l'un par l'autre. Et enfin, le contraste met en opposition deux domaines référentiels dont l'un fait ressortir l'autre.

Il y a aussi plusieurs processus non logiques portant sur l'arrangement des thèmes ou du propos. La *condensation* consiste à réduire l'ampleur des énoncés tout en concentrant le propos. La condensation implique d'opérer des sélections arbitraires par rapport aux intentions de l'auteur si elle est faite par une tierce personne. La *symbolisation* représente des idées abstraites au moyen d'une analogie entre cette



idée et un symbole visuel. Cette figure résulte de la condensation de plusieurs images ou plusieurs mots en un seul élément (visuel) et établit une relation étroite entre les processus mentaux conscients et inconscients. Le *déplacement* consiste à transférer un registre de la réalité sur une réalité altérée. Cette figure est source de merveilleux, de fantastique, de fantaisie, d'hallucinations, de rêve, de transe, de méditation. Au plan psychanalytique, le déplacement est un processus inconscient de substitution, d'investissement dans la représentation d'un objet A de l'énergie psychique générée par une situation anxiogène ou par un objet phobique B. L'*association libre* est le processus par lequel on lie un mot, une idée, une image ou un fragment sonore avec un autre élément, le lien entre les deux étant établi spontanément, sans contrainte ni inhibition d'idées, de sensations et d'émotions. L'association croisée relève de la *synesthésie*.

8.4.4. L'activité rhétorique

Les figures ne se conçoivent qu'en situation de production ou de réception. L'activité rhétorique sera donc considérée ici comme une action située (cf. 6.11.2) et les principaux aspects de la situation rhétorique seront discutés. L'activité rhétorique pratiquée par le récepteur de l'œuvre est intimement liée à chacune des situations de réception particulières. Le phénomène médiatique est mis en rapport avec le champ perceptif total d'une personne donnée, dans un certain espace-temps.

Du point de vue du récepteur, l'appréciation des figures relève de la *Gestalt* et de la perception de saillances. Dans le flot continu des stimuli sensoriels émergent des patterns d'organisation, des formes. Certaines de ces formes — les figures — provoquent un surplus de stimulation aux plans visuels, sonores, cinétiques, kinesthésiques, qui provoquent indirectement des stimulations tactiles, gustatives et olfactives *en l'absence de stimuli directs*.

La recherche de figures de rhétorique n'est pas très intéressante si elle ne sert qu'à reconnaître des figures déjà connues. Cette recherche doit plutôt être orientée par une quête : comprendre la dynamique de l'émotion et de la signification qui se dégagent d'une œuvre ou d'une production. Sinon, l'activité rhétorique se réduit à



constituer et maintenir un inventaire qui se referme sur lui-même. Comme les médias interactifs sont en plein développement, accorder de la valeur à un tel inventaire pourrait freiner l'évolution.

La recherche de figures doit plutôt être guidée par le principe de plaisir (et sa polarisation inverse, le déplaisir), propre à chacun, dans un rapport expérientiel d'abord, puis analytique ensuite. La capacité de chacun à dépister des figures repose sur l'ensemble des compétences culturelles acquises, ainsi que sur les dispositions particulières de chacun à regarder, entendre, interagir.

La recherche de figure doit s'effectuer dans une démarche comparatiste, à l'intérieur d'un corpus. Une figure est considérée comme telle lorsque l'opération associée peut se retrouver dans plus d'une œuvre du corpus. Le pic de popularité d'une figure donnée est atteint lorsqu'une même figure se retrouve distribuée sur plusieurs genres du corpus, et dans de nombreuses œuvres de chacun de ces genres. À l'opposé, un procédé que l'on ne retrouve que dans *une* œuvre ne constitue pas une figure, mais plutôt une caractéristique de la « signature » du concepteur (au sens quasi-génétique), de sa facture.

Un corpus n'est pas le résultat d'une accumulation aléatoire de tous les individus rencontrés dans un laps de temps donné. La représentativité visée ici est celle de la distribution des œuvres en genre et en usage. Les quantités ne sont pas pertinentes en tant que telles pour la sélection. Elles interviendront dans une étape ultérieure, à savoir celle de l'interprétation des distinctions observées.

Ci-dessous, on reprend les principales étapes de l'activité rhétorique :

- 1) repérage de la figure à partir de saillances, c'est-à-dire d'une différence entre le perçu et le conçu, le conçu correspondant à ce à quoi l'on s'attendrait s'il n'y avait pas de figures, en fonction de l'horizon d'attente généré par l'œuvre elle-même d'une part, et du cadre interprétatif associé au genre auquel appartient l'œuvre ;
- 2) attestation et généralisation de la figure en cherchant des opérations semblables dans plusieurs œuvres, et en effectuant des regroupements d'occurrence ;



- 3) individualisation de la figure dépistée par différenciation avec d'autres figures apparentées déjà répertoriées ;
- 4) dénomination de la figure ;
- 5) description de l'effet associé ;
- 6) identification des occasions où l'utilisation de la figure devient opportune (en termes de contexte et d'intention) ;

8.4.5. *Une base de donnée collective de figures*

Depuis 1998, le projet de *Rhétorique du multimédia interactif* est en marche au Québec. Il offre un ensemble d'activités pédagogiques au profil " multimédia interactif " du baccalauréat en communications et à la maîtrise recherche-production en communication de l'Université du Québec à Montréal. Financé par les fonds FCAR au Québec et le CRSHC au Canada, ce projet a donné lieu, entre autres, au développement d'une application simple sur le Web, à partir d'une base de données simple. **<http://multimedia.uqam.ca/rheto>** est l'adresse du site en question, dont on reproduit ici quelques-uns des écrans principaux.



Laboratoire de technologies interactives

Infos

Corpus
- ajouter
- rechercher

Figures
- ajouter
- rechercher

visiteurs :

PROJET rhétorique du multimédia interactif
CORPUS d'oeuvres

affichage d'une fiche trouvée

titre:
Blindspot

type:	genre:	qualificatif:
oeuvre	Fiction	

description:

Reconstitution du plan des 9 pièces d'une maison qui se fait au fil de notre navigation, laquelle est déclenchée par la lecture d'un hypertexte de fiction, qui nous mène soit à des images, soit à du texte apparaissant dans une interface multicaadre.

commentaire:

Le parcours est so
non pas le récit, p
de fragments visu
l'hypertexte princip
certains textes est
la petitesse des ca

URL:

<http://adaweb.walkerart.org/project/blindspot/>

contribution de

Ginette Laporte

[Retour à la liste de fiches trouvées](#)

recherche subventionnée par le CRSH et le FCAR sous la direction de Lou



Laboratoire de technologies interactives

PROJET rhétorique du multimédia interactif
CORPUS d'oeuvres

recherche de fiche(s)

titre:

type: genre: qualificatif: st

description: commentaire:

contribution

tri sur : Toutes les valeurs (ET) Une des valeurs (OU) Afficher

recherche subventionnée par le CRSH et le FCAR sous la direction de Lou



Laboratoire de technologies interactives

PROJET rhétorique du multimédia interactif
RÉPERTOIRE de figures

recherche de figure(s)

Infos

Corpus
- ajouter
- rechercher

Figures
- ajouter
- rechercher

visiteurs :

nom de la figure:

définition:

effet produit:

conditions d'opportunité de l'utilisation:

références au corpus:

description prédicative de l'action:

tri sur :
 Toutes les valeurs
 Une des valeurs (OO)

- augmentation
- diminution
- éloignement
- rapprochement
- élimination
- ajout
- rupture
- mouvement
- arrêt
- construction
- dégradation
- transformation
- répétition

recherche subventionnée par le CRSH et le FCAR sous la direction de L



Laboratoire de technologies interactives

PROJET rhétorique du multimédia interactif
RÉPERTOIRE de figures

recherche de figure(s) : résultat(s)

Vous visualisez les fiches 1 à 4 (soit 4 fiches) parmi les 4 fiches tro

titre: saturation | action: augmentation | objet: paramètre | d

titre: accumulation | action: augmentation | objet: paramètre |

titre: Renforcement sonore | action: augmentation | objet: par

titre: DISPERSION PAR DILATATION | action: augmentation | ob
visuel

recherche subventionnée par le CRSH et le FCAR sous la direction de L



Laboratoire de technologies interactives

Infos

Corpus
- ajouter
- rechercher

Figures
- ajouter
- rechercher

visiteurs :

PROJET rhétorique du multimédia interactif
 RÉPERTOIRE de figures

affichage d'une fiche trouvée

<p>nom de la figure: DISPERSION PAR DILATATION</p> <p>définition: Figure de rhétorique transformative (géométrie) applicable aux images graticulée (voir groupe Mu, Traité du signe visuel. L'augmentation de la taille des carreaux (dilatation) rend l'image de + en + floue. Action inverse de ce qui se passe lors d'un fichier jpeg sur Internet. Ici les hautes fréquences spatiales (détailes) se concentrent dans les bordures des rectangles, tandis que les basses fréquences (le flou) se distribue dans la surface des rectangles rendant l'image plus floue chaque fois que la taille des rectangles augmente (dilatation).</p> <p>effet produit: utilisé par David Tomas sur son CD cité ci-dessous. Voir le chapitre "Thresholds of Identity sous "guiding thread" Pour plus d'info consultez: www.dai.ed.ca.UK/HIPR2/hipr_top.htm</p>	<p>description prédictive: action: augmentation objet: paramètre domaine: visuel</p> <p>conditions d'opération: Effet d'IMPERMÉabilité l'évanescence</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

8.5. Répertoire des figures

8.5.1. Opérations de construction

accumulation	mise côte à côte d'éléments
--------------	-----------------------------



Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

empilement superposition	éléments mis les uns par-dessus les autres
stratification	empilement dans lequel se distinguent plusieurs couches
dédoubllement démultiplication	partage en plusieurs éléments identiques
génération spontanée	émergence non-prévisible de nouveaux éléments
déploiement	occupation spatiale et temporelle de plus en plus grande par un élément, qui devient plus complet et plus expressif
décoration ornementation	ajout d'éléments destinés à embellir, à rendre plus agréable
éloignement	écart d'éléments que l'on s'attend à voir groupés
rapprochement	proximité d'éléments que l'on s'attend à voir éloignés
accentuation mise en évidence	attirer l'attention sur un élément
insertion	introduction d'un élément étranger à l'intérieur d'un ensemble d'éléments
entremêlement enchevêtrement	disposition désordonnée de plusieurs éléments
dispersion hétérogénéité	rupture dans l'ordre des éléments
dégradation	détérioration des éléments ou de leur assemblage
symétrie	disposition régulière d'éléments semblables
mosaïque courtepointe	ensemble d'éléments juxtaposés; ouvrage fait de pièces et de morceaux
contraste	assemblage d'éléments qui ne vont pas ensemble
synchronie	concordance rythmique entre les éléments sonores et visuels
emboîtement	inclusion d'un élément dans un autre
morcellement	imbrication de multiples fenêtres à l'intérieur d'un cadre général
transgression	non observance d'une règle du genre

8.5.2. Opérations sur des paramètres

amplification	augmentation disproportionnée des formes
minimisation	diminution disproportionnée des formes
raréfaction	diminution dans la quantité ou dans la densité d'un élément
saturation	seuil maximum d'un paramètre (ex. son aigu)



défocalisation flou	hors foyer, imprécis
dénaturation	changement des caractéristiques d'un élément pour le rendre plus difficilement reconnaissable
déformation distorsion	altération de la forme d'un élément ou d'une couleur
décoloration	délavement des couleurs
refroidissement	réduction de la saturation
réchauffement	augmentation de la saturation
vibration	changement périodique d'intensité d'un paramètre autour d'une position neutre

8.5.3. *Traitements*

réchauffement	augmentation de la saturation
pixelisation	mise en évidence des points de couleur qui composent l'image
gros plan	présentation d'un élément de très près
panoramisation	action de faire passer un son de gauche à droite vice-versa
rotation	mouvement d'un élément qui se déplace autour d'un axe
aplat	absence de profondeur
cadrage	mise en cadre

8.5.4. *Figures d'interprétation*

ellipse	trou, absence à combler
ironie	manière de se moquer de quelqu'un ou de quelque chose en disant le contraire de ce qu'on veut faire entendre
pastiche	imitation de la manière, du style d'un autre, par exercice de style ou dans une intention parodique
citation recyclage	élément tiré d'une autre œuvre
iconisation symbolisation	substitution des apparences d'un élément au profit d'une icône
distanciation	recul par rapport à ce qui est énoncé
dynamisation	animer un élément inanimé
personnification	prêter des attributs humains à un élément inanimé
décontextualisation	utilisation d'un élément hors de son cadre habituel de référence



détournement	réutilisation d'un élément visuel et sonore faisant appel à un savoir préalable dans un contexte qui en modifie le sens
dramatisation	transformation d'un concept dans l'univers onirique ou mythique

8.5.5. Figures d'enchaînement

alternance entrelacement	succession répétée, dans l'espace ou dans le temps, qui fait réapparaître tour à tour, dans un ordre régulier, les éléments d'une série
itération répétition redondance	reprise des mêmes éléments
rupture coupure	division, séparation brusque en deux ou plusieurs parties
transformation continue	passage graduel d'une forme à une autre
métamorphose	changement de forme, de nature ou de structure, si considérable que l'élément n'est plus reconnaissable
reprise et modification	répétition des mêmes éléments avec de légers changements
morcellement fragmentation	décomposition de l'enchaînement des éléments
fondu	apparition, disparition progressive de l'image ou d'un son
fondu enchaîné - <i>morphing</i> -	effet où une image se substitue progressivement à une autre qui s'efface
crescendo	augmentation du rythme
decrescendo	diminution du rythme
pulsation	battement régulier (du cœur p. e.)
changement de perspective	passage d'une vue subjective à une vue extérieure au sujet de pensée

8.5.6. Figures de durée

changement de vitesse	
synchronie	ensemble d'événements considérés comme simultanés
substitution	remplacer un élément par autre
retour arrière flash-back	rupture de la continuité chronologique en évoquant un fait passé par rapport à l'action présentée



assemblage	ajout d'éléments un à un
------------	--------------------------

8.5.7. Figures de relation

contraste	opposition entre des éléments dont l'un fait ressortir l'autre
contrepoint	superposition harmonieuse de plusieurs éléments
parallélisme	ressemblance suivie entre éléments comparables
disproportion	mise en rapport avec rupture d'échelle

8.5.8. Figures de narration

incantation	emploi de paroles magiques pour opérer un charme, un sortilège
-------------	----------------------------------------------------------------

8.5.9. Figures d'interactivité

identification	attribuer un rôle à l'utilisateur par l'interpellation, ou un déplacement sur l'axe des z, c'est-à-dire de la profondeur
simulation	représentation qui peut être manipulée par l'utilisateur et dont le résultat est visible immédiatement
rétroaction	effet ou changement d'état produit par une manipulation
manipulation	pouvoir bouger librement un objet en créant des mouvements droite gauche haut bas
gratification	l'interacteur est mis en valeur lors de la réussite d'une épreuve
rappel	après un délai d'inactivité, un son ou une animation rappelle de poursuivre le jeu, l'opération ou la navigation
recupération extraction	mécanisme permettant de sélectionner et d'extraire des éléments pour en disposer à sa guise
construction	les actions de l'interacteur fabriquent les éléments de l'objet interactif
mise en évidence	élément qui attire l'attention et qui suggère une direction ou une région à explorer
dévoilement	élément qui apparaît lorsqu'on explore une zone avec le pointeur
confirmation	suite à une action irréversible que l'interacteur veut poser, avant de poser l'action, le système attend une validation de l'interacteur
altération topographique	parties d'images ou de terrain soulevées sous le passage de la souris
distraktion leurre	élément qui suscite une interaction qui n'est pas pertinente pour la navigation
dysfonctionnement	absence de réponse adéquate aux fonctions interactives utilisées



	par l'interacteur (navigation, par exemple)
zoom-out	contrôle de l'éloignement
zoom-in	contrôle du rapprochement
dirigisme	oblige l'utilisateur à s'adapter à certains aspects du mode de fonctionnement de l'automate
énigme	la fonction d'un objet ne peut être inférée à partir de sa représentation

8.5.10. Figures de mouvement

fluide	mouvement continu et régulier
saccadé	mouvement brusque et irrégulier

8.6. Bibliographie

Denizeau, Gérard, *Comprendre et identifier les genres musicaux: vers une nouvelle histoire de la musique*, Paris : Larousse, 2000, 255 p

Desbordes, Françoise, *La rhétorique antique : l'art de persuader*, Paris : Hachette, 1996, 303 p.

Dupriez, Bernard Marie, *Gradus : les procédés littéraires*, Paris : 10/18, 2004, 540 p.

Gayon, Jean, Jacques Poirier et Jean-Claude Gens, *La rhétorique : enjeux de ses résurgences*, Bruxelles : Ousia , 1998, 244 p.

Groupe Mu, *Rhétorique générale*, Paris : Éditions du Seuil , 1982, 224 p.

Schaeffer, Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?*, Paris : Éditions du Seuil , 1989, 184 p.

Tamine-Gardes, Joëlle, *La rhétorique*, Paris : Armand Colin, 1996, 181 p.

