

Écrans, filières sémiotiques et paratextualité

< Catherine Saouter >

Institut du patrimoine, Université du Québec à Montréal, Canada saouter.catherine@uqam.ca

DOI:10.978.284932/0952.1 © AFDI 2016 IN_DOI

< Résumé >

Prenant appui sur un BDreportage, un webdocumentaire et un journal en ligne, trois objets conçus spécifiquement pour le web, cet article discute de l'incidence des caractéristiques de l'écran de l'ordinateur ou de la tablette sur les opérations de configuration, de médiation et de médiatisation des énoncés. L'étude tend à montrer comment, d'une part, la gestion sémiotique de l'écran tire profit d'une polysémiotité fondée sur des langages et des genres multiples, visuels, sonores ou scripturaux, grâce à une compétence acquise dans les médias antérieurs, constituant ce qui est appelé ici des filières sémiotiques. Cette performance communicationnelle de l'écran est accomplie, d'autre part, par la réactualisation des éléments marqueurs de l'énonciation, inventant, selon le terme de Gérard Genette, un nouveau paratexte, notamment interactif.

< Abstract >

Basing itself on a graphic report, a web documentary and an online newspaper, three media designed specifically for the web, this article addresses the impact of computer or tablet screen attributes on configuration, mediation and mediatization of statements. This study shows, on one hand, that the screen display semiotics benefit from polysemiotics founded on multiple languages and genres, visual, auditory or scriptural, due to skills acquired from earlier media, constituting what are now called semiotic files. The communicational capability of the screen is accomplished, on the other hand, by updating marker elements of the statement, creating, as described by Gérard Genette, a new interactive paratext.

< Mots-clés >

Ecran, filière, sémiotique, polysémiotité, paratextualité, configuration, médiation, médiatisation

< Keywords >

Screen, semiotic file, polysemiotics, paratextuality, configuration, mediation, mediatization

1. Introduction

La présente étude entreprend une discussion sur les relations entre écrans et productions sémiotiques en prenant appui sur trois objets disponibles sur le web : un BDreportage, un webdocumentaire et un journal électronique. Ceux-ci ont en commun d'être diffusés par le même média Internet, d'utiliser l'écran de l'ordinateur, et de recourir à l'interactivité, ce qui les placent dans une sémiose synchronique. Ils ont aussi des spécificités propres, chacun appartenant à un genre particulier, la bande dessinée, le documentaire et le journalisme, largement antérieurs à l'introduction des technologies numériques, ce qui les placent dans une sémiose diachronique. Tous trois utilisent différents médiums, dessin, vidéographie, photographie, audiographie, etc., qui font d'eux des productions polysémiotiques. Deux d'entre eux sont aussi accessibles sur tablette *via* une application. L'étude tend à montrer comment, d'une part, la gestion sémiotique de l'écran tire profit d'une polysémiotité fondée sur des langages et des genres multiples, visuels, sonores ou scripturaux, grâce à une compétence acquise dans les médias antérieurs, constituant ce qui est appelé ici des filières sémiotiques. Cette performance communicationnelle de l'écran est accomplie, d'autre part, par la réactualisation des éléments marqueurs de l'énonciation, inventant, selon le terme de Gérard Genette (1987), un nouveau paratexte, notamment interactif.

L'écran, aux usages aujourd'hui démultipliés sur des supports toujours plus variés – ordinateurs, tablettes, mobiles, panneaux d'affichage, etc. – est envisagé ici dans son rapport avec des productions à caractère documentaire, documentaire étant entendu au sens large, de la tradition cinématographique qui forgea le mot, au document, c'est-à-dire cette catégorie de production discursives visant prioritairement un référent réel dans le monde physique. Dans cet univers de discours, selon l'expression d'Umberto Eco, le bref corpus retenu est composé de *Anne Frank au pays du manga* (BDreportage mis en ligne le 15 novembre 2012), d'*Épluche ta ville*, (webdocumentaire mis en ligne le 30 mai 2013), de *La Presse+* (journal mis en ligne et disponible quotidiennement depuis le 18 avril 2013).

Présenté dans son générique de fin comme une « BD documentaire et interactive », coïncidant avec la production et la diffusion télévisuelle par Arte du film documentaire *Général Ishiwara, l'homme qui déclencha la guerre*, réalisé par Paul Jenkins en 2012, le BDreportage *Anne Frank au pays du manga*, aussi produit par Arte.tv, disponible sur le web et sur tablette, rapporte une enquête approfondie réalisée au Japon par le journaliste français Alain Lewkowicz, mettant en parallèle l'engouement que les Japonais portent à Anne Frank et son *Journal*, avec la mémoire qu'ils conservent de la Deuxième guerre mondiale. *Le journal*, converti sous forme de manga, est un véritable livre-culte, phénomène que le journaliste cherche à comprendre. En parallèle, il scrute le souvenir et le discours actuels des Japonais concernant le conflit, notamment le massacre de Nankin perpétré en Chine en 1937. Le bilan de cette enquête est essentiellement exprimé par un protagoniste, le révérend Makoto Otsuka, fondateur et directeur du *Mémorial à Anne Frank et à la Shoah*, à Hiroshima :

La guerre, c'est horrible. Et nous en avons été les plus grandes victimes lorsque les Américains ont largué leurs bombes atomiques sur nous. [...] C'est facile de parler d'Anne Frank et de l'Holocauste. Ce n'est pas notre histoire. Mais parler des crimes que nous avons commis pendant la Seconde guerre mondiale en Asie, ce serait comme nous trahir nous-mêmes. C'est impossible pour nous (chapitre IV, p. 3).

Le webdocumentaire *Épluche ta ville*, produit par l'organisation citoyenne et montréalaise Équiterre, rassemble une série de courtes capsules vidéo dédiées à la présentation et à la promotion de l'agriculture urbaine, telle qu'elle est pratiquée actuellement à Montréal et dans la région métropolitaine. Potagers en milieu scolaire, jardins communautaires, marchés de quartier, popotes roulantes, portraits de fermiers, de restaurateurs, d'intervenants et de spécialistes déclinent l'engagement de l'organisme créé en 1993, dont la volonté est

[de] porter l'attention sur les aspects fondamentaux de la vie. Manger, se transporter, habiter, jardiner, consommer : des besoins vitaux, mais aussi des moyens à la portée de chacun pour agir de façon responsable et changer le monde un geste à la fois (souligné par Équiterre). (equiterre.org/a-propos, consulté le 24 septembre 2013).

La Presse+, journal québécois produit par l'entreprise *La Presse Ltée.*, est une version électronique du quotidien d'abord pensée pour la tablette iPad, offerte pour Android depuis mai 2015. La consultation de cette nouvelle mouture laisse constater des spécificités qui la distinguent tout à fait de la version papier (fondée en 1884, à Montréal) et du site Internet (créé en décembre 2000). Le téléchargement de l'application gratuite, 250 000 fois en 5 mois, franchissant le cap des 500 000 fois en date du 31 mai 2014 (s. : *La Presse*, 31 mai-1er juin 2014), illustre le succès retentissant de cette nouvelle version. En 2013, le concours Tabby Awards l'a placée parmi les 60 meilleures applications au monde et parmi trois finalistes dans la catégorie « nouvelles », première distinction dans une série de nombreux prix à venir.

Ces objets ont été choisis en raison d'une caractéristique précise qu'ils partagent tous trois. Ils sont représentatifs de ces objets conçus et configurés spécifiquement pour être consultés à

l'écran via leur diffusion sur Internet, c'est-à-dire que ces trois productions *sont totalement pensées pour les nouveaux écrans, et, en ce sens extrêmement difficiles voir impossibles à retranscrire en papier* (Gasnier et Brisson, 2013). Dans ce qui suit, vont être décrites les solutions proposées par chacun des objets pour réaliser de façon efficiente la prise en compte de l'écran comme support de configuration, de médiation et de médiatisation. Cet exercice permettra de placer les trois objets dans leur contexte sémiotique dont les filières seront dégagées selon les axes diachronique et synchronique. À noter, cette étude débute pour chaque aspect considéré par la consultation de la dernière génération d'écrans, celle des tablettes de type iPad.

2. Le rapport à l'écran

L'écran, avant d'être *une interface qui permet la rencontre entre les signes mis en scène et les usages interactifs de ces mêmes contenus* (Chabert, 2012, 203), est d'abord un support comme le livre, le papier, le tissu, le mur, la page, ou quoi que ce soit d'autre, que l'on considère pourtant comme radicalement différent en raison de ce que l'on appelle la convergence technologique à laquelle il participe. Du temps de l'hégémonie de l'imprimé, les choses se déroulaient en opérations et moments successifs, recourant à des matérialités et à des lieux spécifiques, distinguant le manuscrit de la maquette éditoriale, puis de l'impression sur rotatives. Aujourd'hui, on configure numériquement sur l'ordinateur, imitant ou numérisant au besoin toutes sortes de médiums, on utilise pour conserver le résultat des formats et des fichiers numériques sur le même ordinateur, et pour faire part de la chose, celle-ci est diffusée sur le réseau Internet, intégré au même ordinateur *via* des solutions elles aussi numériques et électroniques. La doxa a cru cette convergence être une véritable fracture de civilisation, on a annoncé la fin du livre : des études savantes ont proliféré pour stigmatiser, célébrer, puis nuancer ce qui fut appelé révolution numérique, dont rendent compte par exemple Yves Jeanneret et Emmanuel Souchier (2005). Quelle que soit l'ampleur des incidences de ces nouvelles technologies dans le champ socio-politique et culturel, cette convergence technique, *per se*, ne concerne que l'aspect matériel sur lequel reposent les trois opérations de configuration, de médiation et de médiatisation, nécessaires et indispensables à la conception, à la consignation et à la diffusion des discours, parfaitement distinctes et pérennes quel que soit le recours à l'une ou l'autre technologie ou matérialité retenue par l'aventure humaine dans le temps long de l'Histoire. De même qu'on ne peut ni ne doit confondre civilisation de l'écriture et civilisation du livre, on ne peut, ni ne doit considérer la nouvelle culture numérique comme une épiphanie préfigurant, à terme, ce que d'aucuns appellent déjà une post-humanité. Elle a en effet au moins partie liée avec l'histoire des écrans cinématographique et télévisuel, et elle a encore une courte histoire, qui n'offre comme certitude pour le moment que des constatations en termes de générations de perfectionnement technique et de complexification des pratiques et usages sociaux.

D'un point de vue sémiotique, observer le rapport à l'écran de l'ordinateur exige prudemment et correctement de faire les distinctions entre les différentes phases de la communication d'un énoncé : comment est-il configuré, c'est-à-dire quelles sont les opérations sémiotiques retenues pour produire une représentation signifiante ? Comment est-il médié, c'est-à-dire quels sont les médiums utilisés pour fixer la configuration dans sa forme particulière ? Comment est-il médiatisé, c'est-à-dire comment est-il marqué par les conditions de sa diffusion ?

L'écran sert à lire, à visionner, à écouter, à regarder. La configuration, opération de formulation rhétorique et sémiotique, son élaboration de l'énoncé étant aujourd'hui polysémiotique (Lemke, 2002), donne à déchiffrer des images fixes, des images animées, des textes, des bandes audio, du langage visuel, du langage verbal écrit et oral. Cela donne lieu pour l'opération de médiation, procédure de consignation, à la construction de sémiophores (Pomian,

1994), recourant à des médiums diversifiés, numériques ou transposés en version numérisée (productions initiales, planches de BD, archives photographiques et cinématographiques, reprises d'émissions radiophoniques, etc.). Cette abondance de médiums sinon de langages, toujours croissante depuis la mise en place du web 2.0 et des développements en matière d'ergonomie et de fonctionnalité, aboutit, avec l'ère de la tablette, à une médiatisation d'une convivialité de haut niveau, qui tend à estomper les conditions techniques de diffusion et de réception tout en rendant possible une gestion davantage raisonnée de chacune des trois opérations.

2.1 Les incidences sur la configuration

Dans les cas retenus, le BDreportage, le webdocumentaire et le journal en ligne composent une page selon le rectangle horizontal de l'écran. La page a l'écran glisse de droite à gauche – c'est l'écran dit défilant – et n'offre pas de déroulement de haut en bas. La composition de l'interface est saisie en entier dès l'affichage. Aussi, dans deux cas, la page affichée occupe exactement l'écran, faisant disparaître nombre de ces éléments, qui, suivant Gérard Genette, *entourent et prolongent le texte [...] pour assurer sa présence au monde, sa réception et sa consommation* et relèvent de ce qu'il appelle le paratexte (1987, 7). Mal conçu, le paratexte devient pour Marie Després-Lomprès le *fatras sémiotique* de l'ordinateur du début du présent siècle (2004): barre des menus, fond d'écran, barre des logiciels, multiples icônes, etc. Reformulant complètement le paratexte, éliminant même la souris, les conditions d'énonciation des trois objets considérés ici sont épurées au profit de l'accès à l'énoncé, notamment par l'interactivité tactile.

Pour la BD, c'est un retour au « format à l'italienne » dans la tradition de l'édition imprimée, qui rappelle étonnamment la première publication de plusieurs aventures de Tintin, notamment *Le Temple du soleil* (1946-1948, premier numéro de la revue *Tintin* et suivants). *Anne Frank au pays du manga* est composé de planches divisées en deux bandeaux, jamais plus, avec quelques planches pleine page, qui renvoient dès lors au format paysage traditionnel. Cette composition très simple de la planche surprend après des décennies de BD aux compositions complexes, aux cases éclatées, aux mille et un formats, dont on ne fera pas ici l'histoire, mais que chacun tient dans son Encyclopédie lorsqu'il aborde *Anne Frank*. La tablette donne accès à une planche à la fois, le format de la double planche ne pouvant s'adapter à ce format – les cases seraient trop petites et illisibles. Cela aussi indique une utilisation simplifiée du genre. Signalons encore que cette BD est en noir et blanc, et nous aurons compris qu'une bonne part de sa grande efficacité sémiotique vient de cette sobriété. Ses différentes planches sont regroupées en chapitres et un système très simple de consultation permet à la fois d'accéder à une table des matières et de retrouver la page où l'on est rendu.

Pour le webdocumentaire *Épluche ta ville*, la composition reste simple et efficace. Sur une interface, des pastilles sont superposées à une image de fond, proposant les différents thèmes traités. Choisir une de ces pastilles conduit à une seconde interface, composée comme une sorte de table des matières. Ne reste qu'à visionner, dans l'ordre que l'on veut, les capsules vidéos et lire les textes proposés. Chaque visionnement achevé ramène à l'interface « table des matières ». Cette conception, quasi rudimentaire, résout en fait un problème majeur de ce nouveau genre. Le webdocumentaire, par définition interactif, perd régulièrement l'internaute dans un dédale d'interfaces et de bifurcations sans solutions de continuité. L'expérimentation en ce domaine est bien observée par plusieurs sites de veille, qui font tous le même constat: c'est déjà une prouesse de retenir un internaute quelques minutes, alors que peuvent être offertes une ou deux heures de contenu.

À son tour, l'interface de *La Presse+* donne à saisir le contenu entièrement circonscrit par le format de l'écran. Un système très simple donne accès à deux « tables des matières », l'une rendant compte des différentes sections du journal, l'autre des différents articles à l'intérieur d'une section.

Peuvent être remarqués dès à présent plusieurs motifs saillants concernant la composition et la disposition des contenus. Dans les trois objets, l'écran est compris comme un cadre et comme une page, la page étant une acception particulière du cadre. Le cadre est un motif sémiotique fondateur, dont l'institution devient hégémonique à la Renaissance (Stoichita, 1984), *signe organisateur de l'inscription qui permet de focaliser l'attention du lecteur-spectateur vers des points déterminés de l'espace graphique* (Beguin-Verbrugge, 2006, 37). La reconduction de la page, comme formatant l'interface selon un motif paratextuel apparu avec l'invention du codex, est assortie de la reconduction de la table des matières, apparue pour l'objet livre au XVI^e siècle, et de la division de l'énoncé en chapitres, utilisée depuis le XVII^e siècle (Barbier, 2012, 212-213). La tablette, qui, à n'en pas douter, inaugure une nouvelle conception de l'ordinateur et de ses usages, expose que sa « nouveauté » et son étonnante efficacité proviennent au moins de motifs, issus d'une part, de la tradition du tableau et ses avatars récents – affiche, tirage photographique, écrans cinématographique et télévisuel –, d'autre part, de la tradition du livre, tous motifs complètement réactualisés. Cette capacité de « ré-invention » dans les trois objets considérés ici n'est cependant pas généralisable. L'écran, comme surface circonscrite exigeant une composition tenant compte des systèmes sémiotiques à supporter (essentiellement, langages verbal et visuel) reste régulièrement une interface technique sans investissement ni sémiotique, ni rhétorique : les sites des musées, dans le champ des usages culturels, fournissent un exemple probant (Saouter, 2014). Au fait de cette « ré-invention innovante », *Anne Frank au pays du manga* offre, en page frontispice, un petit guide de l'interactivité proposée dans l'œuvre, et *La Presse+* offre, dans chacune de ses livraisons et dans son site dédié, une section *Aide* et des tutoriels.

2.2 Les incidences sur la médiation

Dans les trois exemples retenus, à la sobriété du dispositif et à l'usage des traditions du tableau et du livre reconvertis, correspond, au plan de la médiation, un usage raisonné de la multiplicité des médiums, qui dans les trois cas observés, consiste en une hiérarchisation : un médium, et éventuellement un genre qui lui est rattaché, portent le propos et la structure principale de l'énoncé.

Dans *Anne Frank*, le propos est assujéti à un récit principal rapporté sous forme de bande dessinée en noir et blanc. La lecture de cette seule BD livre de façon complète et cohérente les grands arguments et les grandes étapes de cette enquête. Ce qui est porté par les autres médiums peut être considéré soit en relation de relais et de renforcement du récit principal dessiné, soit comme des catalyses. Alors que les planches de BD sont accessibles par un simple toucher qui les fait défiler, les compléments le sont par l'activation de discrètes icônes. La matière sonore est utilisée de deux façons. D'une part sous forme d'illustration sonore, offrant un bruit d'ambiance à la planche (bruits de rue et de circulation, de halls de gare, de centres commerciaux, etc.). D'autre part sous forme de documents complémentaires (chants religieux psalmodiés, entrevues avec divers protagonistes, etc.). Ainsi aussi pour le médium vidéo : il peut servir à créer un arrière-plan derrière les vitres d'un train à grande vitesse, mais aussi, régulièrement, à de longues entrevues avec les protagonistes rencontrés pour les besoins de l'enquête. Utilisés au service de l'effet de réel ou des catalyses, les médiums de second plan renforcent la cohérence et l'unité de l'œuvre, assujétis qu'ils sont à un récit principal.

Dans *Épluche ta ville*, le médium premier est la vidéographie, et tout le dispositif est pensé pour inciter au visionnement prioritaire des 21 courts-courts métrages (en moyenne, 2 minutes 28 secondes). Chaque section, véritable chapitre, est accompagnée d'une capsule « Saviez-vous que ? » exposant essentiellement des données chiffrées, qui remplit adéquatement la fonction de note de bas de page : les informations n'y sont effectivement que complémentaires et non essentielles à la validité du propos principal audio-visuel. Produit avec un budget limité, sans application pour tablette, la réalisation ne peut offrir le visionnement plein écran, mais masque le fond d'écran et tire profit d'un rectangle horizontal, cadre dans le cadre, qui infère un visionnement « comme au cinéma ».

Dans *La Presse+*, le médium dominant est l'écriture et les autres médiums lui sont assujettis. Des capsules vidéos complètent parfois les propos, mais peuvent aussi à l'occasion porter le propos principal, dans lequel cas des interfaces dédiées leur sont réservées. L'usage de la colonne est réactualisé. Élément paratextuel et emblème par excellence de la presse imprimée, prépondérante, elle occupe cependant la portion congrue de l'interface et il faut la dérouler de haut en bas, comme dans un site classique. Cette composition doublée d'un geste interactif permet à la fois une mise en contexte (la colonne est associée à une image photographique ou dessinée, à des données chiffrées, à un diagramme, etc.), une discrimination dans l'interface (une telle colonne peut juxter une publicité), ou simplement une lecture en diagonale, rituel associé à la lecture d'un quotidien de la presse écrite. Profitant de l'interactivité à mettre en œuvre par la tactilité, *La Presse+* permet au lecteur de hiérarchiser ses lectures : celles qu'il fera de la première à la dernière ligne de la colonne, celle qu'il survolera en ne prenant note que du titre. Des illustrations dessinées sont abondamment utilisées. Comme dans de nombreux autres médias, le lecteur découvre ici un retour en force des matières graphiques, bien au-delà du petit huitième de colonne attribué au caricaturiste. D'une part, ces illustrations imposent un fond coloré aux colonnes de texte, véritable rupture du genre, mais ils entrent en dialogue avec le texte journalistique, ce qui traduit *de facto* une ligne éditoriale, une sorte de prise de position, autre rupture du genre lorsque l'on sait que la presse nord-américaine distingue strictement la partie éditoriale du travail journalistique proprement dit.

2.3 Les incidences sur la médiatisation

Ce court corpus laisse constater une progression considérable au cours des dix années écoulées (Saouter, 2009). Il est clair que s'est développée une compétence rhétorique permettant de passer de transpositions malhabiles sur la nouvelle plate-forme à une reformulation pour le nouveau média en termes de disposition et d'élocution (Beguin-Verbrugge, 2006), exploitant puis subsumant une compétence sémiotique acquise dans les médias antérieurs.

Ces trois objets, cependant, ne recourent pas aux mêmes stratégies en matière d'efficiences sémiotique et communicationnelle. La performance d'*Anne Frank au pays du manga* repose sur une hiérarchie stricte des médiums. Il n'est plus l'heure de démontrer une capacité à tout faire et tout utiliser, mais bien plutôt, à servir un propos et son argumentation. Il y a donc ce à quoi l'on renonce, notamment, comme on l'a vu, en optant pour le dessin en noir et blanc, alors que la 3D en couleur était techniquement tout à fait disponible. *Épluche ta ville* opte pour la simplification. La division en chapitres des déclinaisons du propos est assez proche du principe de la liste, les 21 courts-métrages pouvant être visionnés dans n'importe quel ordre. Aucun effet trans-sémiotique ou trans-médiatique n'est recherché : tout ce qui n'est pas vidéographique fait partie d'un appareil de notes, c'est-à-dire d'un paratexte. *La Presse+* repose sur une rhétorique de la fragmentation. La colonne, au bout de deux ans de publication, devient progressivement la portion congrue du traitement des nouvelles, laissant même apparaître une sociologie de la

colonne : la voici réservée aux éditorialistes, aux chroniqueurs, à des contributeurs attirés (experts et autres leaders d'opinion), laissant toujours davantage de place à une segmentation de l'information par fragments thématiques regroupées et accessibles dans une carte interactive *via* des pastilles, dans une liste d'encadrés substantivant un sujet, dans une page de nouveau déroulante pour le courrier des lecteurs. Cette culture du fragment, telle que d'aucuns la nomment, découle certainement du musement familier sur Internet, mais aussi, dans la diachronie, du reportage télévisuel et de la pratique du zapping. Mais *La Presse+* donne aussi sa place à un genre très nouveau, le BDreportage, et sait alors trouver à son tour la pertinence de la hiérarchie des médiums, comme le montre la dernière publication de la journaliste Judith Lachapelle, *Le Dernier Été du Horse Palace* (dimanche 19 juillet 2015), dans laquelle le dessin encadre photographie et vidéographie. Ce corpus donne des indicateurs quant à ce qui mériterait d'être surveillé dans le champ des inscriptions à l'écran : la combinatoire, sinon la hiérarchie des médiums, la pertinence de la linéarité ou de la nonlinéarité des énoncés, le paratexte adapté à l'écran et au média Internet, dans ces solutions spécifiques et héritées.

L'étude a permis d'identifier les composantes mises en œuvre pour réaliser et articuler entre elles les opérations de configuration, médiation et médiatisation dédiées à la production d'un énoncé cohérent, tenant compte de ses conditions de communication et de réception, à savoir *via* un écran numérique et électronique. Ces composantes, polysémioticités, paratextualité, médiation, médiatisation et interactivité, forment ce qui peut être sans doute considéré comme un *protocole sémiotique du rapport à l'écran*, dont les déclinaisons spécifiques sont effectuées suivant les opérations de configuration, médiation et médiatisation (voir tableau cidessous).

Tableau 1. Protocole sémiotique du rapport à l'écran

	CONFIGURATION	MÉDIATION	MÉDIATISATION
<i>Anne Frank au pays du manga</i> ordinateur tablette	langage verbal langage visuel récit principal catalyses entrevues BDreportage intertexte littérature radiophonie poésie	bande dessinée animation vidéographie audiographie diaporamas	web tablette écran-page écrans défilants toucher icônes interactives table des matières chapitres pagination page titre
<i>Épluche ta ville</i> ordinateur	langage verbal langage visuel court-court métrage intertexte statistiques	vidéographie écriture	web écran horizontal interfaces fonds d'écran menu souris chapitres notes

<i>La Presse+</i> tablette	langage verbal	écriture	tablette
	langage visuel	dessin	toucher
	articles	photographie	écran-page
	chroniques	vidéographie	colonne déroulante
	éditoriaux	audiographie	écrans défilants
	BDreportage	bande	galerie de photos
	brèves	dessinée	pastilles interactives
	caricature	illustration	table des matières
	opinions	carte	<i>une</i>
	courrier	tableau	
	avis de décès	diagramme	
	horoscope	galerie photos	
	mots croisés	fragments	
	intertexte	titrés	
	parole publique		

3. Les filières sémiotiques

Cette progression rhétorique, qui se trouve être aussi ergonomique, résulte de l'intersection de deux écosystèmes – pour employer une métaphore de plus en plus courante. L'un est inscrit dans la diachronie et concerne les grands paradigmes historiques des médias et de la culture. Le second est inscrit dans la synchronie et concerne la génération numérique telle qu'on la connaît aujourd'hui, avec ses solutions techniques et les nouveaux genres poétiques et discursifs auxquels elle est en train de donner lieu.

L'identification des filières sémiotiques, c'est-à-dire des ensembles signifiants articulés diachroniquement (Saouter, 2012) ou synchroniquement, permet de repérer non seulement les intertextes et univers de discours, mais aussi leurs arrimages avec des catégories et des appareillages nécessaires à leur communication, menant à circonscrire la place et le rôle des nouvelles technologies, et, *in fine*, de l'écran. Dans la présente étude, effectuée sur un échantillon documentaire, le protocole sémiotique du rapport à l'écran convoque la mise à contribution de cinq filières sémiotiques principales.

Tout d'abord, une filière auctoriale. Celle d'*Anne Frank au pays du manga* est composée en tout premier lieu par les deux enquêtes précédentes sur le même sujet effectuées en 2010 pour France Culture et Revue XXI (voir supra), aussi, en arrière-plan, par le corpus des travaux d'Alain Lewkowicz. Celle de *Épluche ta ville* est composée par l'instance Équiterre et le corpus des textes et autres productions de l'organisme. Celle de *La Presse+* est composée d'une institution de presse et du corpus publié par elle depuis 1884, sous forme imprimée, puis numérique.

En deuxième lieu, une filière intertextuelle. *Anne Frank au pays du Manga* renvoie à *Mein Kampf* (1925) et au *Journal* (1952). *Épluche ta ville* recourt abondamment aux données statistiques, décrets, débats publics et autres. *La Presse+* entretient un dialogue intertextuel soutenu avec toutes sortes d'écrits de la sphère publique, des textes de lois aux courriers des lecteurs, en passant par les gazouillis sur Twitter et les articles des compétiteurs, sources en rapport avec le mandat d'Équiterre.

En troisième lieu, une filière architextuelle, qui concerne *l'ensemble des catégories générales – types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. – dont relève chaque texte singulier* (Genette, 1979). La poétique et la rhétorique d'*Anne Frank au pays du manga* est liée à celles du BDreportage, du manga, de la radiophonie, de la vidéographie, de l'album de bande dessinée. *Épluche ta ville* est lié au documentaire, au slogan, au court-métrage, au discours argumentaire. *La Presse+* appartient au monde de la rhétorique journalistique, tout en reprenant à son profit le court-métrage vidéographie et l'illustration.

En quatrième lieu, le corpus étudié étant à caractère documentaire, une filière contextuelle – ou événementielle –, autrement dit un ensemble de faits relevant autant de la profondeur historique que de l'actualité immédiate, inscrits dans un espace-temps. *Anne Frank au pays du Manga* renvoie explicitement à la seconde guerre mondiale (1939-1945), à la Shoah (1942-45), au massacre de Nankin (1937), aux bombes d'Hiroshima et Nagasaki (1945). *La Presse+*, à l'opposé, traite les événements du temps présent le plus immédiat, ceux que l'on inclut dans les « actualités ».

Épluche ta ville s'inscrit dans la génération des mouvements citoyens et écologiques dont une part des actions portent sur ladite écologie urbaine. Dans le temps long, sa filière événementielle peut, si on le veut, remonter jusqu'au néolithique, qui inventa l'agriculture (environ 12 000 ans avant Jésus-Christ).

Enfin, en cinquième lieu, une filière paratextuelle. À l'heure actuelle, elle est composée du réseau Internet et son arsenal technologique, caractérisé, pour l'essentiel, par un potentiel de diffusion inégalé, une médiation exclusivement numérique, deux formats d'accès, le site et l'application, un unique moyen d'exposition, l'écran, et un procédé de consultation, la dite interactivité. Les trois objets du corpus sont exemplaires de cette filière, dont ils démontrent une maîtrise encore peu fréquente.

4. Les gains de la diachronie, les gains de la synchronie

La qualification de ces filières reste ici générale. Selon la problématique ou la perspective retenues, la filière contextuelle d'*Épluche ta ville*, par exemple, pourrait fort bien être subdivisée en filière socio-politique (écologie et environnement, réchauffement climatique) et filière agricole (agriculture de subsistance, industrie agro-alimentaire, polyculture, agriculture urbaine). Les filières sont des classes, des paradigmes, qui, à ce titre, sont déclinables à volonté dans le champ de l'Encyclopédie.

Le but de cette étude n'a pas été d'analyser les tenants et aboutissants de ces trois productions en matière de traitement de leurs sujets respectifs. Elle a plutôt cherché à mesurer une cohérence et une densité sémiotiques, sémantiques, référentielles dorénavant servies par un usage particulièrement performant des rhétoriques de l'écran. Cela est dû, de toute évidence, et tout d'abord, à une émancipation de l'écosystème diachronique. Chaque production, peu ou prou, tire un profit raisonné de la longue généalogie des médias dont elle est la dernière mouture. Du codex à la télévision, les emprunts de genres et de formes sont reconduits dans leurs fonctions, mais réactualisés dans leurs configurations, autant la table des matières, le court-métrage, le court-court-métrage, la colonne ou quoique ce soit d'autre, y compris le retour à la glose, que Michael Bourgate nomme *annotation* dans une étude consacrée à YouTube (2012). La longue phase de l'imitation est révolue. Il n'est plus question d'encadrer une vidéo mise en ligne avec des rideaux simulant la salle de cinéma, comme il fut fait dans un site universitaire de recherche sur le cinéma des premiers temps, dont on ne donnera pas la référence. Finis aussi les fac-similés de l'œuvre de Stendhal, dont l'interactivité consistait à

tourner des simulacres de pages en papier, œuvre encore d'un groupe de recherche, cette fois en études littéraires.

Cela est dû aussi à une émancipation de l'écosystème synchronique. Les trois objets indiquent leur distance loin d'un mythe de l'ubiquité et de l'innovation tous azimuts, assumant plutôt une sélection stricte parmi des opérateurs et des genres nés à la faveur des nouvelles technologies et du développement du web, propices à l'élaboration d'un propos construit, hiérarchisé et argumenté. On retrouve ici le propre de la démarche documentaire, enrichi des profits tirés de l'avènement du web 2.0, de la constitution progressive de genres spécifiques à ce média – eBD, webdoc, blogue, court-court-métrage, etc. – qui ont rendu possible et réalisé une intermédialité et une polysémioticité au service du domaine. Un discret et remarquable exemple de ce fin filtrage est donné par une réactualisation particulière, à l'initiative des revues scientifiques, que l'on conviendra d'être peu portées sur les extravagances éditoriales loin des traditions de l'écrit : la note de bas de page interactive, autrement plus efficace que celle du livre, telle qu'on la trouve sur les plates-formes Persée et autre revues.org, illustre la performativité possible lorsqu'elle résulte de la compréhension et de la maîtrise des deux écosystèmes. Ce qui résulte de l'étude entreprise ici désigne un lieu très précis de la communicabilité sur les nouveaux écrans : la constitution raisonnée d'un paratexte, fondé sur la polysémioticité et l'interactivité, propre à rendre convivial, ergonomique et performant la consultation d'un document sur écran. Enfin, et à la suite, le gain sémiotique obtenu par la concomitance dans un même objet de l'écrit, de l'image animée ou fixe et du son, selon des vecteurs linéaires et/ou arborescents combinables entre eux, pointe un décloisonnement entre culture haute, culture de l'écrit, et culture basse, culture de l'image et de l'oral. Parce qu'il investit maintenant les filières architecturale, paratextuelle et médiatique dans une articulation nouvelle au service de la production du sens, se trouve en cela probablement l'apport spécifique et déterminant de l'âge de l'écran.

Bibliographie

- Barbier Frédéric (2012). *Histoire du livre en Occident*, Armand Colin, Paris.
- Beguïn-Verbrugge Annette (2006). *Images en texte, images du texte, dispositifs graphiques et communication écrite*, Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq.
- Bourgatte Michael (2012). L'écran-outil et le film-objet, *MEI*, n° 34, p. 103-119.
- Chabert Ghislaine (2012). Les espaces de l'écran, *MEI*, n° 34, p. 201-213.
- Després-Lonnet Marie (2004). Écrits d'écrans : le fatras sémiotique, *Communication et Langages*, n° 142, p. 33-42.
- Gasnier Édouard, Brisson Justine (2013). *Bande dessinée et documentaire pour raconter le monde*, leblogdocumentaire.fr.
- Genette Gérard (1987). *Seuils*, Seuil, Paris.
- (1979). *Introduction à l'architecte*, Seuil, Paris.
- Jeanneret Yves, Souchier Emmanuel (2005). L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran, *Communication et langages*, n° 145, p. 3-15.
- Lemke Jay L. (2005). Multiplying Meaning : Visual and Verbal Semiotics in Scientific Text, *Reading Science: Critical and Functional Perspectives on Discourses of Science*, London, Routledge, p. 87-113.
- Pomian Krystof (1994). Histoire culturelle, histoire des sémiophores, *Pour une histoire culturelle*, Paris, Gallimard, p. 73-100.
- Saouter Catherine (2014). Discours de la photographie, discours de la médiation, *Les Médiations documentaires des patrimoines*, Paris, L'Harmattan, p. 21-37.
- (2012). « Battle at Kruger : web2.0 et filères sémiotiques », *L'Économie des écritures sur le web*, Paris, Hermès/Lavoisier. p. 37-50.

— (2009). Des cyberformats pour la photographie : quelques repérages dans la presse en ligne, *La Révolution Internet*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, p. 97-108.

Stoichita Vitor (1993). *L'Instauration du tableau*, Méridiens Klincksieck, Paris.

Webgraphie

annefrank.arte.tv/fr cyberpresse.ca epluchetaville.org

plus.lapresseplus

Applications

Anne Frank au pays du manga

Lapresse+