

Quand la page incarne l'écran :

Appropriations esthétiques des nouveaux médias dans la conception graphique des livres

Thiago A. Máximo

Face à la vitesse surprenante à laquelle se développent actuellement les *nouveaux médias*¹, le livre semble un artefact immobile. Le constat de l'épuisement de la source créative du texte était déjà fait bien avant la popularisation de l'informatique. En effet, certains penseurs contemporains comme Wittgenstein, Guattari et Deleuze voyaient le livre comme un modèle dominant d'écriture déjà stérile². Ces insatisfactions quant au paradigme de la création textuelle concernent également l'aspect formel du livre, aspect analysé dans le texte présent :

« Tant que le livre restera par la force des choses un objet à manipuler, tant qu'il n'aura pas été supplanté par des formes auto-sonores ou cinémato-sonores, il nous faudra attendre chaque jour de nouvelles inventions fondamentales dans le domaine de sa production. »³

Les mots de El Lissitzky, artiste constructiviste russe du début du XX^{ème} siècle, sonnent comme un présage des évolutions techniques successives. Ces dernières ont permis un développement

1 Cette terminologie a été choisie parmi d'autres plus connues – telles que médias interactifs, hypertextuels, électroniques, numériques, les multimédias ou encore la notion de cyberculture – parce que tous ces autres termes sont impliqués dans cette analyse avec des poids distincts, mais de façon complémentaire et concomitante. La définition de Lev Manovich du terme se fonde sur deux aspects : l'un technologique, appuyé sur un artefact capable de réaliser une communication interactive ; et l'autre culturel, fondé sur l'usage de ces objets. Toutes deux sont nécessaires dans cette analyse.

MANIVICH, Lev. *New Media from Borges to HTML* in : *The New Media Reader*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, The MIT Press, 2003.

2 CLEMENT, Jean, *Hypertexte et complexité*. _in : *Revue d'Études Françaises*. no 36, Paris, 2002. pp. 51-52.

3 LISSITZKY, Lazar Markovich, *Notre livre (URSS)*, 1926-1927.

accélération des « formes cinémato-sonores », mais ont aussi rénové le champ des choses imprimées. Au cours de la révolution technologique affectant l'industrie culturelle, une grande préoccupation a concerné le développement de la qualité visuelle des informations.

L'industrie graphique pousse grandement dans ce sens, en accordant une place de plus en plus grande aux images – jusqu'alors instrument presque exclusif des écrans – avec la photocomposition, l'impression en polychromie, la production assistée par l'ordinateur, etc. Aujourd'hui les technologies de production et reproduction du livre – en permettant une qualité d'impression microscopique et une diffusion à tirages astronomiques – rencontrent les limites physiques de la perception humaine tout en atteignant une portée globale. Comme les innovations techniques du livre arrivent à leur borne optimale, nous sommes portés à croire que l'avenir de l'écriture ne s'inscrira qu'en bits.

Pourtant le livre perdure. Et, même si la puissante et attirante lumière du nouvel écran le laisse hors champ, le livre poursuit une évolution silencieuse. Le principal facteur de transformation n'est pas lié à ses procédés d'impression ou de distribution, mais constitue une source inépuisable, celle de la création, dans toutes ses acceptions. La création, textuelle et graphique, est potentiellement infinie, usant de la multitude des combinaisons possibles des symboles qui alimentent la culture, et qui y circulent de façon assez dynamique. L'un de ces parcours créatifs envisageables dont le livre se nourrit justement est l'emploi des symboles émergents depuis l'arrivée des nouveaux médias.

Dans cette perspective, on peut rencontrer une forme de création, inédite sur une page imprimée, axée selon deux logiques. La première est une démarche essentiellement artistique⁴, guidée par une intention d'expérimentation et/ou de critique. La seconde est issue de la pratique du design graphique – fil conducteur de ce texte – qui répond à une contrainte essentiellement communicationnelle.

Des questions multiples surgissent à mesure que ces ouvrages prennent forme selon des modes d'expression des plus diversifiées, comme nous le verrons à travers quelques exemples dans la suite de ce texte. Mais les questions principales demeurent : que peut offrir, comme expérience esthétique, la conception graphique d'un livre qui prend son inspiration dans les nouveaux médias ? Que pouvons-nous espérer lorsque la source de lumière bleutée de l'écran reflète son image sur la page blanche et opaque d'un livre traditionnel ?

4 L'une des vocations du livre d'artiste est de questionner le temps et l'espace de l'édition. Cette approche est traitée amplement dans *Esthétique du livre d'artiste*, d'Anne Moeglin-Delcroix. La question particulière de la complémentarité entre livre d'artiste et nouveaux médias est abordée dans *Writing Machines*, de Katherine Hayles. Ce dernier ouvrage académique est, d'ailleurs, intégré dans le corpus d'œuvres analysé dans ce texte.

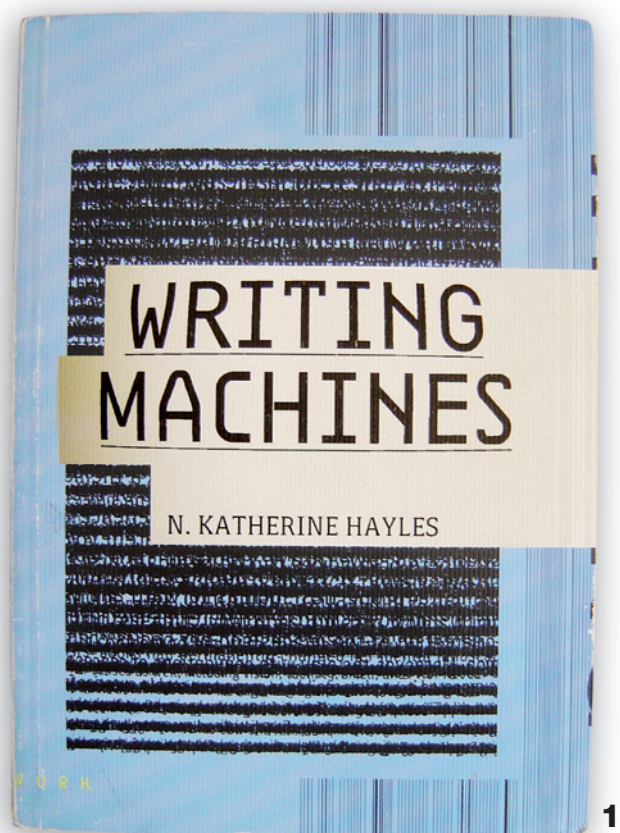
Ligne x surface : entre la lecture et la visualisation de l'information

La première caractéristique de cette la page influencée par l'écran réside dans le double sens de sa lecture, le texte et l'image étant juxtaposés. Cette dualité devient plus nette dans une comparaison dimensionnelle, en prenant comme modèle la *ligne* et la *surface*. Les *lignes d'écriture* sont définies par « un discours formé par une série de points (concepts), engendrant un processus »⁵ tandis que les *surfaces graphiques* représentent le monde à travers une autre logique, qui ne serait pourtant pas composée d'une simple progression séquentielle de lignes. Le processus flexible qui régit le déchiffrement des images se traduit par l'appréhension intégrale de la surface mais aussi par la possibilité de parcourir du regard sans direction imposée.

De natures distinctes, la ligne d'écriture et la surface graphique ne peuvent se remplacer l'une l'autre. Mais elles peuvent s'imbriquer pour créer de nouvelles formes de communication. D'autres médias – tels que l'audiovisuel et le multimédia – avaient déjà trouvé leur équilibre dans la fusion de la ligne et de la surface grâce à la présence inhérente d'un déterminant temporel, d'ordre linéaire également.

Pourtant, sans pouvoir ajouter une durée de diffusion à la page, la ligne discursive cherche à adjoindre à son aspect bidimensionnel une autre articulation avec les surfaces. Cette articulation s'appuie sur deux principes : l'entrecroisement du texte et de l'image, de façon illustrative ; et la mise en place de nouveaux liens au sein de l'œuvre, permettant au lecteur de multiples déplacements, de façon fonctionnelle.

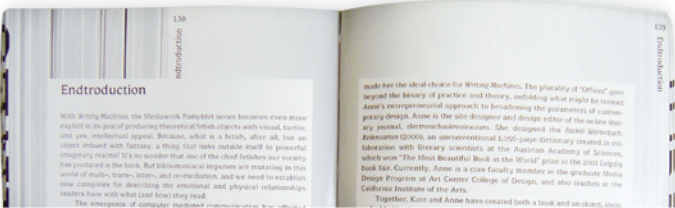
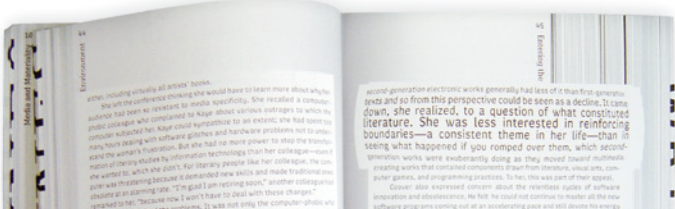
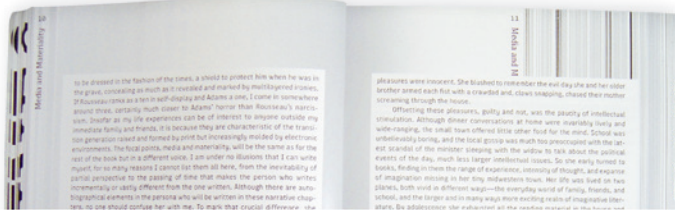
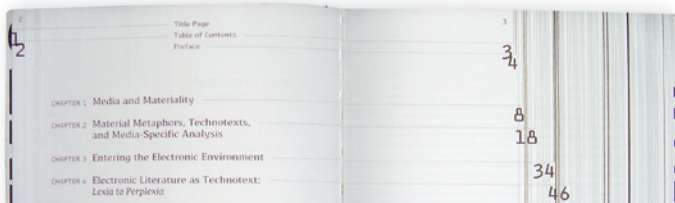
Ces aspects peuvent néanmoins apparaître conjointement, comme nous pouvons le constater dans le projet graphique du livre *Writing Machines*⁶, réalisé par Anne Burdick. Ainsi l'auteur propose l'emploi de nouveaux artifices, à côté du texte, pour traiter le thème central de l'ouvrage.



5 FLUSSER, Vilém. *Line and surface*. _In : *Writings*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 2002. (traduction de l'allemand, 1973.)

6 C.f. 2.

Sur la couverture, l'image est constituée par un ensemble de lignes de textes amoncelés, devenus illisibles, produisant un genre de nuage typographique imprimé avec un fond bleu suggestif sur un papier de texture synthétique (image 1). Au premier abord, la composition paraît être juste faite un peu au hasard pour orner cet espace privilégié de l'œuvre. Mais après l'avoir simplement feuilleté, ou être rentré dans le texte, le lecteur s'aperçoit que cette image est en fait formée par le regroupement de la masse de textes qui composent l'ouvrage. Anne Burdick défie la matérialité du papier, en exigeant que la couverture, avec sa rugosité plastique, se comporte comme un écran, qui affiche sur la même surface toutes les informations d'un document – stockées à l'intérieur de la machine.



À l'intérieur, les marges du livre sont marquées par des traits verticaux, et on observe, lorsqu'on feuillette rapidement le livre, qu'elles se déplacent d'un bord extérieur à l'autre de la double page (image 2). Un mouvement qui rappelle l'outil de défilement de texte, outil indispensable des interfaces graphiques des ordinateurs, pour indiquer la position du lecteur dans le document. Une fonctionnalité superflue lorsqu'elle est appliquée à un objet d'édition en papier, mais placée intentionnellement pour faire contraster sa nature avec celle des nouveaux médias.

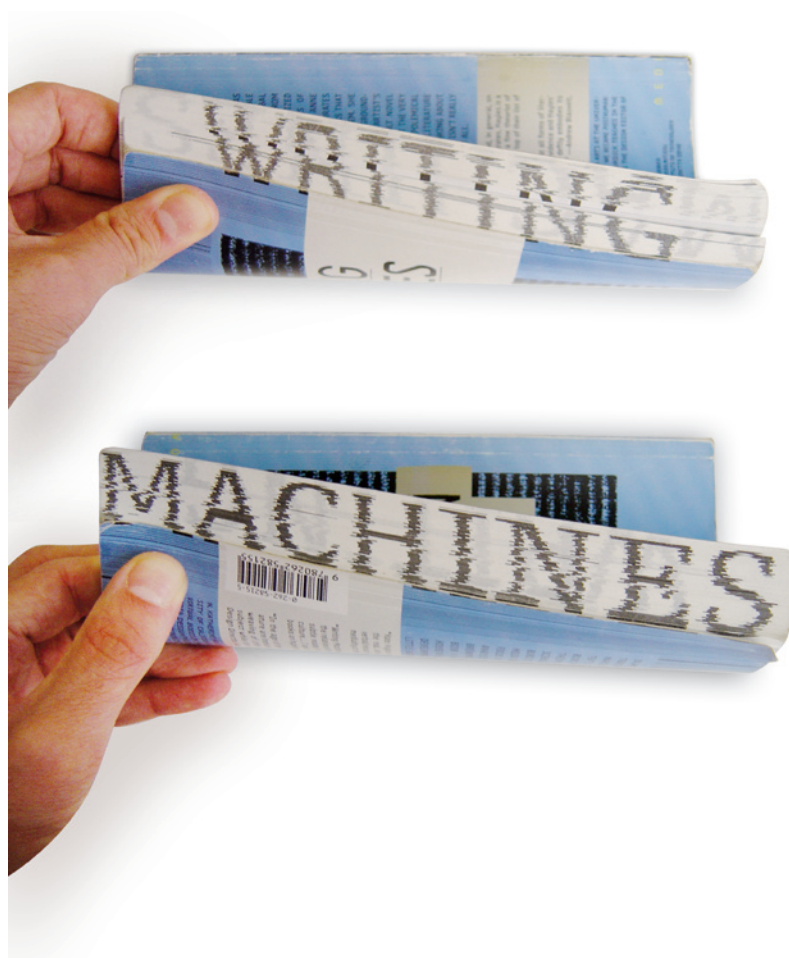
Une autre fonction est attribuée à cet élément. Ces marges doivent lier des éléments du texte, en interne, à la table de matières, et servent de repères pour faire la liaison entre le contenu du livre et son supplément sur Internet⁷.

Les mots soulignés en cours de texte n'ont évidemment pas pour signification, la possibilité de cliquer dessus. Mais ils sont répétés sur la double page centrale, qui rassemble tous ces mots mis en valeur au fil de l'ouvrage et qui

⁷ http://mitpress.mit.edu/e-books/mediawork/titles/writing/sup/sup_index.html

indique l'adresse sur le web⁸ où la lecture se complète. Dans sa version *on line*, de la même façon, une référence à l'interaction avec l'objet imprimé est inévitablement requise. Cette explicite corrélation visuelle soulage la brusque interruption que pourrait gêner la lecture d'un texte dans la transition entre les deux médias.

De plus, dans une démarche illustrative, la conception graphique propose un jeu ergodique sur la partie latérale du livre, dans l'impression des deux mots du titre *Writing* et *Machine*. Ceci amène encore une fois le lecteur à une réflexion sur la matérialité du codex (image 3).



3

Une caractéristique globale réunit tous ces aspects mentionnés : ils ne se déchiffrent pas suite à l'analyse d'une seule page. Pour comprendre chacune de ces représentations graphiques, il est indispensable de visualiser l'ensemble à travers la manipulation du *volume*. Souvent oubliée, la troisième dimension spatiale du livre est ainsi mise en évidence. De la même façon, l'effet provoqué par le maniement de l'ouvrage modifie la notion de temporalité de l'œuvre. La temporalité est marquée non seulement par le déplacement du regard du lecteur, mais aussi par ses gestes.

⁸ En plus du glossaire spécialisé, est présent un contenu additionnel : les *errata*, les images du corpus d'œuvres, la table des matières, les notes, la bibliographie et un index dans un format beaucoup plus ergonomique que sur une éventuelle présentation papier.

Surface x interface : l'image au-delà de la feuille de papier

La notion d'interface, que se sont appropriée les nouveaux médias, se définit littéralement comme quelque chose placée entre deux faces, une surface de communication entre deux univers, celui de l'homme et celui de la machine⁹. Penser cette membrane, dans le contexte du livre c'est imaginer que l'image, tout comme le texte, deviennent un espace pour cette interaction, déclenchant un processus intériorisé chez l'individu, qui utilise la feuille imprimée pour dialoguer avec lui-même.

HYPOTHÈSE 1

Lib_

```
(Si les_réseaux sont un espace_critique_et_d'émancipation
    alors la coopération est nécessaire et/ou rendue possible)
-----
(variable les_réseaux
((comme milieu socio-technique numérique
    (récent, rapidement évolutif, non-stable)
    (agencé aux autres systèmes et milieux)
    (de communication point_à_point
        (production
            (diffusion)))
        (activé par des expériences
            soutient des modes_(non-impératifs)(constitutifs)_de_pratiques
            exigeant des modifications des constructions individuelles
            et collectives [1]
            réélaborant des_(méta-)stabilités et des_évaluations
            de proche_en_proche
            liés à_l'invention (énonciation)
            à_la_circulation
            à_la_mise_à_disposition de_pratiques et de situations_de_pratiques
            en tant que modalités_d'existence et_d'action
            d'acteurs_concernés (agents)(artistes)
            car il est question de réappropriation et de réajustement
            des_conditions_d'échanges (entre singularités (agents)
            ainsi se constituant
            co-opérant)
            et
            des_conditions_d'associations
            _de_relations
            _de_co-activations (liées) (transclusives [2])
            (collectives) (accessibles)
            et
            des_conditions_temporelles
            (des_processus et des_objets
                (à co-évaluer
                    (à mettre en place
                        par les agents co-opérateurs)
                (des (auto-)constructions de ((dispositifs)) ouverts
                    (co-élaborés)(programmés)
                    (inventés)
                    (processuels)(expérientiels [3]))
                (engageant des situations (communes) (d'expérience)
                    (non-filtrées)(non-standardisées)
                    (écologiques)(locales)
                    (convergentes)(externalisées)
                    (centrifuges)(composées))
                (permettant les migrations_libres
                    les_circulations_délibérées
                    les_traductions par propagation
                    les_écritures_composées (émetteur-récepteur)
                    les_amendements_individuels
                    les_organisations_transindividuelles [4])
            qui constituent l'invention
            la mémoire
            ce_qui_nous_est_commun))

(notes fin logs)
```

Un second parcours graphique, prenant une direction complètement différente, vient illustrer cette relation. *Lib Logs*¹⁰ est une publication qui regroupe divers textes traitant de l'émancipation sociale et artistique, due entre autres à l'avènement du logiciel libre, du code *open source*. Pour présenter les hypothèses principales des auteurs, le livre propose d'afficher librement les algorithmes qui le constituent (image 4). Cette mise en page emprunte au langage de la programmation sa schématisation logique, nécessaire pour faire interagir les deux faces d'un système.

La composition graphique paraît viscérale. Tout en restant simple, elle ne représente pas ce qui serait visible à l'écran, mais met en valeur la structure cachée à l'intérieur des machines.

Cette mise en page codifiée demande au lecteur l'exercice de réaliser le calcul mentalement, d'identifier les variables, les fonctions et les conditions qui composent sa structure pour visualiser l'information dans sa forme dynamique à l'instar des interfaces numériques.

9 STANLEY, Douglas Eric. *Lexique de l'interactivité*. Mémoire de DEA, Université de Paris VIII. 1997.

10 BERNIER, Patrick. *LibLogs : micro fondements d'un rapport social et artistique*. Éditions è@e. Paris, 2005. Édition disponible intégralement en ligne. http://www.editions-ere.net/IMG/pdf/logs_lybere.pdf



5

Enfin la notion d'hypertexte constitue l'une des principales appropriations venues des nouveaux médias empruntées par les éditions papiers. Le projet graphique de *Brouhaha*¹¹ réalisé par Noémie Barral, traite de « la crise des banlieues » françaises de l'automne 2005, et regroupe dans 11 livrets thématiques des dépêches des agences publiées sur Internet lors des événements. La designer décrit son projet comme « une tentative de décryptage d'une information complexe ». Mais la complexité à laquelle elle fait référence ne s'arrête pas à la nature sensible de ces événements qui ont choqué le pays. L'information complexe, en question, est constituée par le réseau de nouvelles, de discours, de dates, d'actions, de personnages, survenus au fur et à mesure.

Choisir une ligne éditoriale, qui suppose adopter une perspective avant d'afficher une série de données, peut gagner sur le web une certaine flexibilité. En effet l'utilisateur peut configurer le programme pour rendre visibles certaines informations en fonction d'une variable précisée. Sur papier, cette dynamique n'est évidemment pas possible, les mots restant à leur place sur le papier, c'est au lecteur de se déplacer dans l'ouvrage. La conception graphique proposée par Noémie Barral formule plusieurs chemins de transversaux de lecture. (Image 5). La composition générale du livre respecte la chronologie des événements, tandis que les chemins de lecture sont représentés à travers des bandes colorées qui relient les informations selon les dix thèmes choisis¹², en se chevauchant parfois.

Il est intéressant de constater que dans la plupart des pages du web, la liaison entre deux points n'a pas de relation graphiquement explicitée, comme celle employée par cette designer. Entre deux pages *html*, par exemple, ce qui sépare l'affichage de l'une à l'autre n'est que le geste et le temps presque instantané du remplacement de l'image affichée, n'ayant aucune référence visuelle à ce passage.

¹¹ Des extraits de l'ouvrage sont publiés dans la revue d'arts graphiques « Étapes », de novembre 2006. Pour plus d'informations voir le site de la conceptrice : <http://no.zeblog.com>

¹² Les dix thèmes choisis sont : Les dégâts humains, les dégâts matériels, ping-pong politique, les médias, les actions du gouvernement, les arrestations et mises en examen, la crise vue de l'étranger, l'extrême langage, les tergiversations autour des émeutiers, et la religion.

Ted Nelson avait créé pour son système *Xanadu* une fonctionnalité, appelée « *cosmicbook* » qui crée des liens restant visibles, en les associant directement aux différentes pages présentées en parallèle sur l'écran¹³. Il s'agit là d'une fonctionnalité superflue à l'instar d'une barre de défilement dans une édition imprimée. Par contre, pour réaliser un lien entre deux points sur papier, il est nécessaire de transformer ce temps, ce geste, en image. *Brouhaha* prend en compte cette contrainte visuelle et apporte une réponse au défi d'aplatir dans une page un ensemble d'informations constitué par un réseau de plusieurs dimensions différentes, plusieurs couches dynamiques, où une simple ligne continue serait insuffisante pour le caractériser. (image 6)

La relation qui s'établit entre *la ligne, la surface, et l'interface* met aussi en jeu une nouvelle organisation dans l'édition du livre. Contrairement au mouvement actuel marqué par des tentatives de réduire le rôle et le poids des auteurs – comme l'avancent Barthes, Eco, Foucault, etc. –, le designer va revendiquer la valorisation de son statut :

« [...] la rhétorique professionnelle exigeait, du moins jusqu'aux années 1960 (parfois encore de nos jours), que le graphisme soit une activité anonyme. Cela est encore vrai à nombreux égards : peu de personnes peuvent citer un nom de graphiste. Dans les années 1980, le sens de la propre importance du graphisme et sa fascination pour lui-même se développe de concert. [...] Quelques graphistes – Neville Brody, David Carson, Tibor Karlman – attirent même l'attention des médias traditionnels, qui les présentent comme des acteurs significatifs de la culture visuelle contemporaine »¹⁴

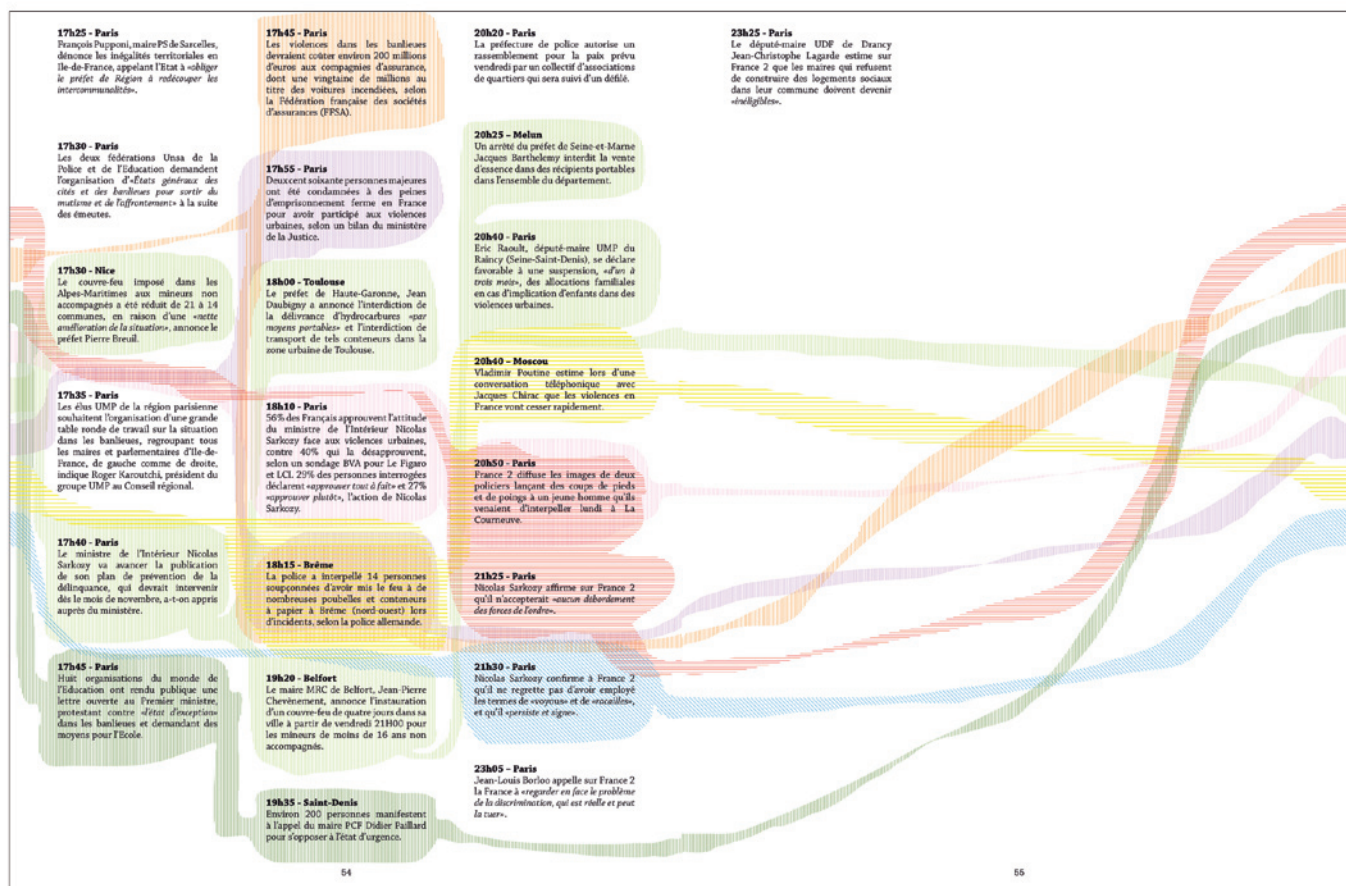
Ainsi le designer devient un auteur à part entière. Cette logique multi-auteurs introduite dans l'édition traditionnelle reflète le mode de création en cours dans les nouveaux médias. Ces derniers nécessitent le recours à des compétences des plus diverses – la scénarisation, la programmation, la conception graphique, la sonorisation, etc. *Writing machines* rend visible au lecteur ce changement, en donnant la parole à la designer graphique, dans une double page à la fin de l'édition :

« Des critiques neuves requièrent des formes neuves, ces dernières requièrent de nouvelles façons de travailler. C'est impératif de créer un livre qui incarne ses propres concepts critiques – un technotext – où la conception évolue en tandem avec le texte. »¹⁵

13 NELSON, Ted. *Cosmicbook : hypertext with visible connections*. Oxford. 1960. [version disponible en ligne] <http://xanadu.com/cosmicbook/>

14 POYNOR, Rick. *Transgression : Graphisme et PostModernisme*. Pyramyd. Paris, 2003.

15 Traduction libre à partir de l'anglais. « new types of criticism require new forms, which require new ways of works. In order to create a book that embodies its own critical concepts – a technotext – it's imperative that the design evolves in tandem with the text. ». Anne BURDICK sur les designer's notes édité dans le propre livre. HAYLE, op. cit., p. 140.



Son discours manifeste un nouvel ordre de production marqué par une certaine autonomie créative, une liberté aux images dans la page qui interviennent comme une deuxième voix, faisant croire à une complexe interaction entre l'écrivain et le graphiste.

Côté lecteur, l'appropriation des nouveaux médias dans la conception graphique des livres prennent sans cesse des nouvelles formes. Cette diversité renvoie à la variété des systèmes interactifs numériques, nécessitant souvent un apprentissage préalable. Le rôle du concepteur graphique se rapproche du travail d'un designer d'interfaces. Dans les deux cas, il s'agit de trouver des formes cohérentes pour transmettre une information déterminée, et si nécessaire la représenter dans un système graphique plus complexe.

Le rôle de la conception graphique dans la production de ce genre de livres ne peut être considéré comme une intervention *superficielle*, quoiqu'il s'agisse d'une intervention manifeste dans les *superficies* de la page. Ces nouvelles expériences esthétiques dévoilent la structure la plus profonde du livre, cachée par la trivialité de son usage quotidien, l'accentuent et la réaffirment. Cette nouvelle mise en valeur de son apparence et de son essence provient de la perception de l'altérité entre les univers de l'imprimé et des nouveaux médias.

Bibliographie

BERNIER, Patrick. *Logs : micro fondements d'un rapport social et artistique*. Éditions ère. Paris, 2005.

CLEMENT, Jean, *Hypertexte et complexité*. _in : *Revue d'É tudes Françaises*. no 36, Paris, 2002. pp. 51-52.

FLUSSER, Vilém. Line and surface. _In : *Writings*. University of Minnessota Press, Minneapolis, 2002. (traduction de l'Allemand, 1973.)

HAYLES, Katherine. *Writting Machines*. The mit press, Cambridge, Massachusetts, 2002.

MANIVICH, Lev. *New Media from Borges to HTML*. in : The New Media Reader, edited by Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, The MIT Press, 2003.

MOEGLIN-DELCROIX, Anne. *Esthétique du livre d'artiste (1960-1980)*, Paris, Jean-Michel Place/ Bibliothèque Nationale de France, 1997.

NELSON, Ted. *Cosmicbook : hypertext with visible connections*. Oxford. 1960. [version disponible en ligne] <http://xanadu.com/cosmicbook/>.

NUMBERG, Geoffrey (org. par), *The Future of the book*. Universiy of California Press. 1996.

TRAVIS, Molly Abel. *Reading Cultures : the construction of readers in the twentieth century*. Southern Illionois University Press. 1998

POYNOR, Rick. *Transgression : Graphisme et PostModernisme*. Pyramyd. Paris, 2003.

STANLEY, Douglas Eric. *Lexique de l'interactivité*. Mémoire de DEA, Université de Paris VIII. 1997.