Pierre BARBOZA, Jean-Louis WEISSBERG, dirs, *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image*

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2006, 270 p.

Gilles Boenisch

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/1947>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.1947

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 juillet 2008

Pagination : 426-428

ISBN : 978-2-86480-952-4

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Gilles Boenisch, « Pierre BARBOZA, Jean-Louis WEISSBERG, dirs, *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image* », *Questions de communication* [En ligne], 13 | 2008, mis en ligne le 01 juillet 2010, consulté le 08 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/1947> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.1947>

Ce document a été généré automatiquement le 8 avril 2021.

Tous droits réservés

Pierre BARBOZA, Jean-Louis WEISSBERG, dirs, L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2006, 270 p.

Gilles Boenisch

RÉFÉRENCE

Pierre BARBOZA, Jean-Louis WEISSBERG, dirs, *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image*. Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2006, 270 p.

- 1 Cet ouvrage collectif, fruit d'un séminaire de recherche portant sur la question de « l'action sur l'image », rassemble 13 contributions réparties en trois chapitres intitulés, « Acteur, personnages et corps » (pp. 21 -87), « Récits » (pp. 97-179), « Autonomie de l'image numérique » (pp. 189-251). Il tente de délimiter un vocabulaire critique pour « exprimer les nouvelles perceptions » (p. 87) liées aux modes de scénarisation et de consultation des formes novatrices d'écritures multimédia. Chacun des contributeurs a centré son analyse sur une réalisation particulière, de l'installation artistique au jeu vidéo, à partir du concept fondateur « d'image actée » défini par Jean-Louis Weissberg, et caractérisant l'engagement spectatorial et manipulateur des gestes interfacés dans les structures visuelles narratives. L'ouvrage se veut une analyse méthodique et pluridisciplinaire s'appuyant sur des exemples rappelant en permanence la complexité de la problématique.
- 2 D'une facture assez didactique, la première partie est consacrée au statut du corps par des investigations sur les modalités de gestion des personnages numériques. Pour les auteurs, la question de la représentation des figures anthropomorphiques dans les

fictionnelles interactives, et la proposition d'une définition de « figurine interfacée » (p. 25) s'inscrivent dans la mise en œuvre d'un hypothétique « corps imaginaire acté » (p. 61). Cette partie introductive permet aussi de positionner et clarifier l'objectif de l'ouvrage et s'attache à définir les modalités exploratoires de l'action par l'image. Plus concrètement, il s'agit d'analyser les aspects de la « médiation interactive » dans la relation variable du « geste-interfacé » qu'elle impose et détourne par ses spécificités, entre les auteurs, le support technique, l'utilisateur, et la représentation personnifiée au sein du dispositif médiatique. Il y est également question du statut du récit dans le cadre ludique des jeux vidéo. En fait, il s'agit de décrypter les enjeux du rapport partagé de la production fictionnelle, à travers la définition « d'une grammaire de commande ». Incontestablement dépendante des modes de représentation et de structuration, celle-ci définirait la maîtrise d'un jeu et le déploiement du récit. Clairement explicitée, elle semble nécessiter de la part de l'utilisateur un apprentissage par « un travail patient de répétition, d'autocorrection, d'auto-chronométrage et de restructuration mémorielle » (p. 94) qui répondrait à la volonté du concepteur de définir une progression des difficultés par des compétences et exigences manipulatoires particulières, destinées à susciter l'intérêt et limiter les possibles. Cette partie pose également la question de l'utilisateur en tant que producteur et praticien amateur de systèmes ludo-narratifs, et qui, muni d'un répertoire d'actions, expérimente les dispositifs et remet en question la séparation traditionnelle entre production et réception.

- 3 La seconde partie, à orientation davantage analytique, aborde plus directement la question du récit interactif par l'examen de quelques réalisations hyper-médias mobilisant les combinaisons de non-linéarité et de consultation à degré multiples. On y aborde notamment le concept de « métarécit » de Gérard Genette⁶ (p. 104) dans une lecture actualisée de « l'hyperfiction » (p. 99). Ainsi le discours narratif est-il envisagé comme résultant d'un ensemble d'opérations déléguées au destinataire. Il correspondrait à une réalisation « macro-narrative » (p. 114) déterminant le cadre général et la marge de manœuvre dans laquelle la permutabilité ouvre aux versions multiples.
- 4 Enfin, la dernière partie s'attache à la temporalité quand celle-ci se rapporte aux pratiques narratives interactives. On y trouvera une recherche sur le statut de la vidéo numérique autour de l'axe « variation-répétition », mais aussi une analyse atypique sur la potentielle autonomie comportementale du récit numérique avec des réalisations capables de générer une histoire plutôt que de suivre un scénario préexistant. Ainsi les multiples parcours narratifs établissent-ils des relations temporelles qui actualisent des possibles que l'auteur pouvait ne pas avoir prévus ou imaginés initialement. De ce fait, chaque version devient une succession de dispositions particulières, suivant l'imaginaire ou l'inspiration de l'utilisateur par l'improvisation du processus.
- 5 Parfois contradictoires et pourtant complémentaires, les approches mises en évidence gravitent autour de la notion générale « d'image actée », qui apparaît comme étant constamment en filigrane. Bien que spécifiquement définie dans la partie introductive, celle-ci est à géométrie variable, et l'ouvrage permet d'en fixer les traits généraux. D'une part, elle caractérise les « images interactives » et leur capacité à engendrer un geste participatif : un acte de l'utilisateur dans l'espace du dispositif. D'autre part, elle se veut le pivot de la transaction entre intérieur et extérieur, entre système et utilisateur, entre interface et intervention. Elle est essentiellement comparable à une

zone d'articulation de la communication où l'échange et le passage s'inscrivent dans le temps de l'interaction, de la manipulation et du calcul.

- 6 Finalement, ressort de cet ouvrage la double fonction de l'image actée, à la fois vecteur de médiation et élément propice à l'élaboration de cette même médiation. Toute la problématique de l'image actée tient au fait qu'elle ne peut se contenter d'une existence propre, et qu'elle doit rendre compte de l'intervention volontaire et souvent techniquement prévisible de l'utilisateur. De ce fait, la réflexion porte sur l'aspect communicatif de la médiation et son interdépendance aux dispositifs techniques, eux-mêmes définis par l'acte participatif potentiel, mais surtout sur les finalités et conséquences de ces actes. Dans cette optique, et en guise d'ouverture conclusive, l'ouvrage donne des pistes pour la mise en perspective des processus narratifs « actés », en invitant à réfléchir aux ruptures et aux interruptions dans le mouvement de consultation lui-même, tout particulièrement l'imprévisibilité du dialogue médiatique. Ainsi la mise en jeu « d'un potentiel comportemental acté » permettrait-elle d'exercer des situations inédites par des successions d'états non finis, et une trame narrative « opérable » (p. 191) comparée à une sorte « d'irréalisation constitutive » du récit (p. 183).
- 7 Face à ce défi, on aurait aimé que soient plus clairement explicités le choix du titre de l'ouvrage et la focalisation particulière opérée sur la problématique complexe et multiple de l'interaction et de l'interactivité à travers la dimension de la représentation en tant « qu'image actée ». De ce fait *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image* laisse en suspens un questionnement portant sur la réalité programmatique de l'événement observable, tout autant que sur la dimension narrative qui, *a priori*, n'est exclusivement définie que par « l'image » et ses conditions d'apparition. Au-delà de cet aspect, cette tentative s'attache à définir avec succès un outillage méthodologique original pour l'analyse des productions appareillées au médium numérique.

AUTEURS

GILLES BOENISCH

CREM, université Paul Verlaine-Metz gilles.boenisch@wanadoo.fr