

Résumé

Cet article s'intéresse à l'analyse comparée des compétences professionnelles mobilisées par les animateurs sportifs tunisiens opérant dans le secteur touristique. Les animateurs observés ont bénéficié de trois formations différentes (Sur le tas, Formation professionnelle de neuf mois et Formation universitaire de trois ans).

La méthode utilisée pour analyser leurs pratiques sur le terrain a été l'observation, armée d'une grille. Un échantillon de 9 animateurs a été observé en activité dans des clubs de vacances, à 3 reprises et à une semaine d'intervalle. Les disciplines choisies étaient l'aérobic et la gym aquatique.

Les résultats de cette investigation empirique montrent que les animateurs ayant reçu une formation universitaire ont des compétences supérieures à celles des animateurs formés sur le tas ou dans une filière professionnelle.

Mots clés : Animation, Animation touristique, Compétence professionnelle, Didactique, Formation.

Abstract

This paper focuses on comparative analysis of skills mobilized by Tunisian sports animators operating in the touristic sector. The observed animators benefit from three different formations (On the job Training, Academic nine months and three years university learning).

The method used to analyze their practices in the field was the observation. A sample of nine animators in activity was observed in holiday clubs, in 3 times a week apart. The chosen disciplines were aerobics and water aerobics.

The results of this empirical investigation show that sports animators who have received university academic skills had higher university skills than those on the job or in a vocational track.

Tags: Animation, touristic animation Professional Competence, Didactic, Training.

INTRODUCTION

Avec le numérique et grâce au développement technologique s'ouvre un nouvel espace d'inscription littéraire (CLEMENT, 2008) ; des œuvres fleurissent, qualifiées de littérature «numérique», «électronique» ou encore de « cyber littérature » (VUILLEMIN, 1995). Ces nouvelles formes et modes d'écriture sont destinés à être reçus en dehors de l'univers du livre (SAEMMER et MAZA, 2008) comme l'écriture générative, la poésie numérique, les hyperfictions littéraires, les récits vidéo - ludiques, les ateliers d'écriture en ligne et notamment les récits littéraires interactifs (BOUCHARDON, 2008). Sur le web, les auteurs se sont servis des nouvelles possibilités d'interaction et de présentation du texte offertes par l'ordinateur. Ils ont exploité les caractéristiques de la technologie hypertexte, la dimension multimédia, la génération du texte et le design interactif afin de **concevoir des œuvres littéraires numériques.**

Or, ce changement de support entraîne des interrogations critiques concernant le statut du texte littéraire et le fonctionnement rhétorique des œuvres littéraires sur supports informatiques : Autrement dit, en admettant que les récits littéraires interactifs soient des œuvres littéraires, à quel point les figures de styles classiques peuvent-elles alors s'appliquer dans le récit littéraire interactif ? En quoi pourrait consister une figure rhétorique étroitement liée aux différentes actions proposées au lecteur dans le discours littéraire interactif? Et surtout, faut-il introduire de nouvelles catégories pour les nouvelles pratiques sur support numérique et les exclure du champ littéraire ou, au contraire, ouvrir la littérarité à ces nouvelles formes ?

A la suite de Stuart Moulthrop (MOULTHROP, 1991), Jean Clément a commencé à trouver quelques éléments de réponse en soulignant qu' « *appliqué à l'hypertexte, le concept de métaphore permet de rendre compte du fait que tel fragment se prête à plusieurs lectures en fonction des parcours dans lesquels il*

s'inscrit » (CLEMENT, 1995). Alexandra Saemmer interroge, de son côté, la résistance du texte à l'hypermédia dans une double acceptation du terme ; le texte entre risque de disparition et conquête de nouveaux champs sémantiques (SAEMMER, 2008a). Elle propose, le terme « *figures d'interface média* » pour désigner les relations signifiantes entre le contenu du média et le geste de manipulation (SAEMMER, 2008b). Dans une autre perspective, Serge Bouchardon met en relation l'hypertexte et l'art de l'ellipse (BOUCHARDON, 2009). Dans une contribution antérieure, Bouchardon propose le terme de « *figure de manipulation* » pour décrire l'effet du sens produit lors de l'intervention effective du lecteur sur le texte numérique (BOUCHARDON, 2007). Nous avons nous-même démontré comment le discours du récit littéraire interactif reprend certaines figures de trope existantes (comme la métaphore, la métonymie et la synecdoque), tout en faisant varier, à la fois, leurs effets et les entités auxquelles elles s'appliquent (LOUED, 2012).

Mais pouvons-nous identifier des figures spécifiques à l'écriture interactive ? En quoi pourrait consister une figure étroitement liée à l'intervention effective du lecteur, figure que nous qualifions de *figure d'interaction* à côté des figures de trope ?

Avec la perspective de pouvoir – à terme- dresser une typologie complète de ces figures, nous nous penchons, dans le présent article, sur l'identification d'une taxinomie de « *la figure de l'apparition/disparition, qui apparaît comme centrale dans l'écriture interactive* » (BOUCHARDON, 2007).

Cet article, dédié à la littérature interactive en ligne, essaiera de répondre aux questions suivantes :

- Comment se présente l'effet de l'apparition/disparition dans l'œuvre littéraire interactive ? En quoi peut-il constituer une *figure* ?
- Est-il possible de distinguer une typologie de la *figure d'apparition/disparition* appliquée au discours littéraire

interactif ?

METHODOLOGIE

La présente recherche s'articule autour de deux hypothèses : la première consiste à démontrer que plus qu'un simple effet d'animation, l'effet de l'apparition/disparition au survol de la souris, se présente comme une *figure* spécifique à l'écriture interactive.

La deuxième hypothèse consiste à démontrer que la *figure d'apparition/ disparition* lorsqu'elle s'applique au discours littéraire interactif, elle se présente, essentiellement, comme une « *figure d'interface média* »¹ où l'effet du sens -produit par l'intervention du lecteur (SAEMMER, 2008b) - dépend essentiellement de la nature et la manière de l'apparition et de la disparition de chaque forme sémiotique. Cette piste de réflexion nous permet d'identifier *une typologie de figures d'apparition/disparition spécifiques au discours littéraire interactif*.

Afin de rendre notre problématique conséquente, la méthodologie retenue au cœur du présent article, aborde une étude comparée de récits littéraires interactifs à partir de la synthèse et de l'analyse, d'un corpus d'œuvres interactives en ligne.

Pour vérifier nos hypothèses, nous commençons par définir le terme « *figure* » dans le discours littéraire, ce qui nous permettra de justifier son emploi dans le cadre de la littérature numérique.

Une étude analytique détaillée de quatre œuvres littéraires interactives tirées de corpus, nous permet d'étudier, dans un premier temps, le fonctionnement de *la figure d'apparition/disparition* appliquée au texte. Ces études permettent de distinguer trois types de *figures d'apparition/ disparition* appliquées au texte : « *la figure de réversion* », de « *voilement/*

¹ Pour Alexandra SAEMMER, les différentes figures de manipulation appliquées au discours interactif peuvent être appelées « *figures d'interface média* » lorsque le contenu du média et le geste de manipulation entrent dans des relations significantes.

dévoilement » et d'« explosion/ implosion ». Cette typologie permet de décrire de façon plus précise l'effet du sens produit lors de l'intervention du lecteur sur l'interface graphique de l'œuvre interactive.

Loin de favoriser l'approche « a-média » (BOUCHARDON, 2007), l'analyse détaillée de différentes scènes d'un récit littéraire interactif tiré de notre corpus, nous permet d'étudier, le fonctionnement de la figure d'apparition/disparition appliquée à l'image et à la séquence vidéo dans cet exemple. Cette étude permet de distinguer deux types de figures d'apparition/disparition appliquées à l'image : « la figure d'interversion » et de « l'émergence/ éclipse ».

RESULTATS :

La figure d'apparition/ disparition appliquée au texte interactif

- **La figure de réversion dans l'œuvre « Alter ego » de Marie Beliste**

Sur son site « *Scriptura et caetera* », Marie Beliste¹ propose à ses lecteurs un éventail d'œuvres littéraires interactives (BELISTE, 1998). Il s'agit d'un « patri » pris pour exploiter des recherches textuelles associant poésie, mathématique et technologie afin de mettre en œuvre de nouvelles écritures expérimentales, hybrides et paradoxales qui font « appel à la curiosité, à l'intuition et à l'intelligence des internautes » (*Ibid.*). Parmi les œuvres proposées sur ce site, « *Alter ego* » (*Ibid.*), applique l'effet de l'apparition/disparition à son texte.

En accédant à cette œuvre, un texte interrogatif s'affiche en couleur bleue. Dès que le lecteur survole un mot avec le curseur de sa souris, ce mot disparaît pour laisser place à un autre mot ; comme le montre la figure 2, si le lecteur survole le mot « *indicible* », par exemple, celui-ci disparaît et sera remplacé par le mot « *inaltérable* ». Lorsque le curseur quitte la zone réactive, ce

¹ Poète québécois, attachée de presse et conceptrice – scénariste - rédactrice Web. Parmi ses travaux, nous soulignons son site de poésie interactive : *Scriptura et caetera*.

dernier mot disparaît pour faire apparaître le mot d'origine.

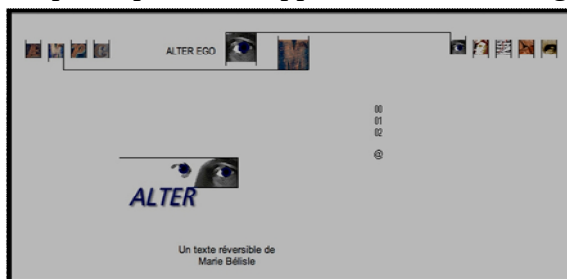


Figure 1: capture d'écran : l'interface graphique de l'œuvre interactive « alter ego » de Marie Beliste.p



Figure 2: captures d'écran : l'affichage du texte réversible, au survol de la souris, dans l'œuvre « alter ego ».

En effet, dans ce poème, l'apparition et la disparition des mots sont, étroitement, liées à la manipulation de la souris. Nous pouvons remarquer, alors, que cet effet est la conséquence d'une manipulation du lecteur. Il faut, pourtant se demander si l'effet de l'apparition/ disparition des mots dans l'œuvre « *Alter ego* », peut déjà constituer une *figure* ?

Dans le discours littéraire, une *figure* se définit comme un écart ; « *un changement raisonné du sens ou du langage par rapport à la manière ordinaire et simple de s'exprimer* » (FONTANIER, 1977). Ainsi, l'effet de l'apparition/disparition ne doit pas être considéré comme une figure en soi. Néanmoins, il peut être considéré comme une *figure* s'il transforme le sens des mots et les charge d'un sens supplémentaire.

En effet, dans « *Alter ego* », par le biais de l'effet de l'apparition/disparition, Marie Beliste propose à ses lecteurs un « *texte réversible où chaque mot cache et révèle son double* » (BELISTE, 1998). Au survol de la souris, chaque mot révèle son antonyme. Dès lors, ce jeu d'antonymes permet d'ouvrir de nouvelles connexions sémantiques dans le texte. A chaque réversion des mots, le sens du texte change et ouvre de nouveaux champs d'interprétation aux lecteurs. En fait, dans « *Alter ego* », « *seize mots ou groupe de mots sont soumis au mouvement et produisent dix-sept parcours de lecture différents.* » (Ibid.).

Dans ce cas, plus qu'un simple effet d'animation, l'effet de l'apparition/disparition se présente comme une *figure* qui renforce un jeu sur le double : « *chaque mot affiché cachant et révélant tour à tour son jumeau (...) A la faveur du glissement du curseur sous les mots, l'« autre », à la fois dissemblable et semblable, surgit à l'écran (...) Ainsi s'instaure, sur un mode analogique, un dialogue entre deux êtres littéraires, les fondant en un seul texte où s'exhibe l'essence même de la figure : le double.* » (Ibid.).

En effet, il s'agit d'une *figure de l'apparition/disparition* appliquée au texte de Marie Beliste « (...) *qui met en scène un autre possible pour le texte* » (BOUCHARDON, 2009 : 180). Toutefois, lorsque la figure de l'apparition/disparition, au survol de la souris, s'applique au texte, en cachant et révélant son double, nous proposons de l'appeler ***figure de réversion***.

- **La figure de voilement/ dévoilement dans l'œuvre *Vingt ans après* de Sophie Calle**

Nous avons étudié, précédemment, la *figure d'apparition/disparition* appliquée au texte de Marie Beliste que nous avons qualifié de *figure de réversion*. Néanmoins, nous pouvons identifier d'autres types de *figures d'apparition/ disparition* dans d'autres récits littéraires interactifs.

Dans l'œuvre « *Vingt ans après* » (CALLE, 2001), par exemple, nous remarquons que le texte attribué à l'heure « 12.43 »,

exploite un effet d'apparition/ disparition différent de celui appliqué au texte du Marie Beliste. Nous proposons, donc, une étude analytique plus détaillée de cette œuvre pour décrire, en premier temps, la manière avec laquelle le texte apparaît et disparaît au survol de la souris et d'étudier, en deuxième temps, l'effet du sens produit.

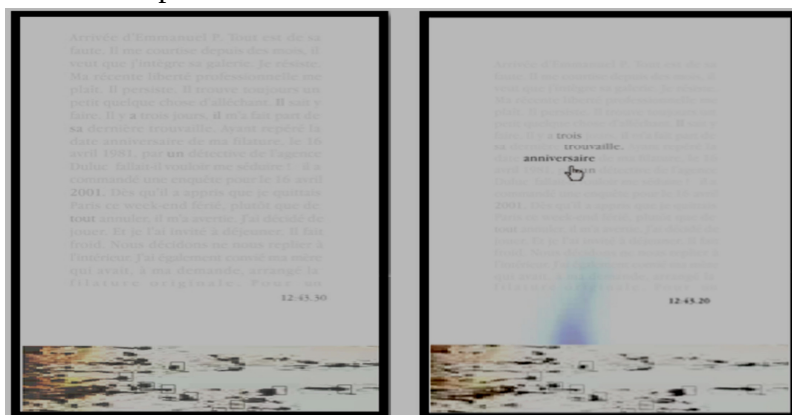


Figure 3 : captures d'écran, « *Vingt ans après* », « 12.43 » : le dévoilement et le dévoilement du texte en survolant la souris.

En activant le lien hypertexte attribué à l'heure « 12.43 », un bloc textuel apparaît avec une très faible opacité¹ de manière que nous ne pouvons plus le distinguer de la surface blanche. En survolant l'interface graphique avec le curseur de la souris, des mots apparaissent, complètement opaques sur l'écran. Lorsque le curseur quitte la zone réactive, ces mots disparaissent à nouveau, en diminuant leur opacité.

Dans cet exemple, il ne s'agit pas de l'apparition et de la disparition du texte sur l'interface graphique du récit sans l'intervention du lecteur. Cet effet est relativement lié à la manipulation de la souris. Il faut, pourtant, se demander si cet effet d'apparition/disparition appliqué au texte, peut, déjà, constituer une

¹ Techniquement, l'opacité détermine dans quelle mesure un calque masque ou fait apparaître le calque qu'il recouvre. Autrement dit, un calque avec 1% d'opacité semble presque transparent, tandis qu'un calque avec 100% d'opacité apparaît complètement opaque.

figure ? Et comment peut-il suggérer un effet de sens au service du récit?

Dans « *Vingt ans après* », par le biais de l'effet de l'apparition/disparition, Sophie Calle invite le lecteur à mettre en scène le texte voilé où chaque déplacement du curseur cache et révèle ses mots. A la faveur du glissement du curseur, les mots cachés se dévoilent à l'écran.

Dés lors, c'est le voilement et le dévoilement qui permet au lecteur de créer de nouvelles connexions sémantiques entre les mots dévoilés et de composer son propre texte. Dans cet exemple, l'apparition et la disparition du texte, au survol de la souris, sont au service d'un jeu de voilement /dévoilement qui permet au lecteur de révéler le texte et de continuer sa lecture du récit.

Dans cet exemple, l'apparition et la disparition des mots peuvent connoter la réduction graduelle du champ de vision du détective évoqué dans la suite du texte, qui essaye de rapporter les passages de Sophie Calle qui sont à peine entrevus.

Nous remarquons, alors, que le texte redévoilé par l'effet de l'apparition/disparition est au service du récit. Il s'agit, d'une figure de manipulation appliquée au texte attribué à l'heure « 12.43 » qui consiste à redévoiler le texte à chaque survol de la souris. Toutefois, lorsque la figure de l'apparition/disparition, au survol de la souris, s'applique au texte, en augmentant et diminuant son opacité, nous proposons de l'appeler *figure de voilement/dévoilement*.

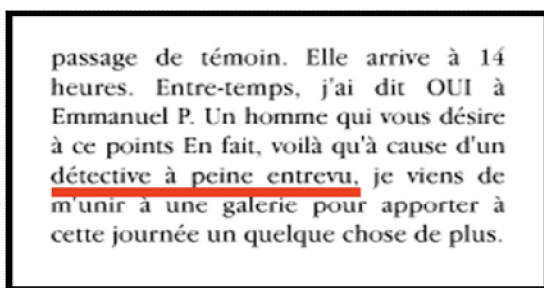


Figure 4: captures d'écran, « *Vingt ans après.* » : l'affichage de la suite du texte attribué à « 12.43 ».

- **La figure d'explosion/ implosion dans l'œuvre « *Déprise* » de Serge Bouchardon et Vincent Volckaert**

Dans l'œuvre *Déprise*¹, Serge Bouchardon² et Vincent Volckaert³ nous présentent six scènes qui racontent l'histoire d'un homme en pleine déprise. Dans la quatrième scène, le père (qui est le narrateur de ce récit) annonce que son fils lui demande de lire sa dissertation sur le thème du héros. Effectivement, des mots surgissent sur l'interface graphique formant ainsi, un bloc textuel (BOUCHARDON et VOLCKAERT, 2010).

Néanmoins, à chaque survol de la souris sur les zones réactives qui inscrivent le texte, **les mots se heurtent et se séparent** en un **mouvement d'explosion** ; les lettres **se détachent** de la surface textuelle, **s'explodent** et **s'éparpillent** dans l'espace.

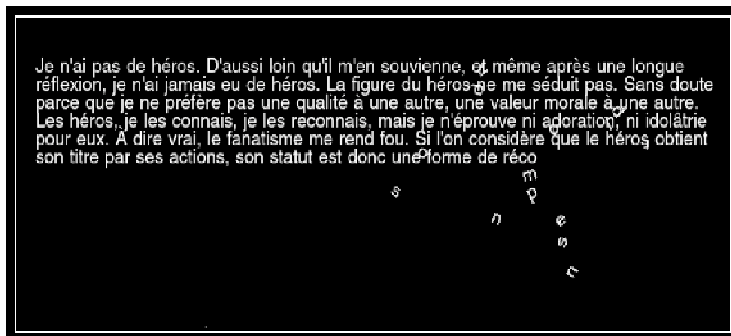


Figure 5: capture d'écran, l'interface graphique de la quatrième scène de l'œuvre « *Déprise* » (version française).

¹ C'est un récit littéraire interactif d'après Serge Bouchardon et Vincent Volckaert, une création sur les notions de prise et de contrôle. Six scènes racontent l'histoire d'un homme en pleine déprise. Parallèlement, ce jeu sur prise et déprise permet de mettre en scène la situation du lecteur d'une œuvre interactive. *In Situ*, disponible sur : <http://deprise.fr>

² Déjà auteur de plusieurs œuvres de création numérique ces dernières années (Les 12 travaux de l'internaute, Toucher, Mes mots ...), S. BOUCHARDON a récemment remporté le prix international « *New Média Writing Prize 2011* » parmi plus de 800 œuvres sélectionnées.

³ Ingénieur à l'Université de Technologie Compiègne (UTC) et créateur de l'œuvre *Déprise* en collaboration avec S. BOUCHARDON.

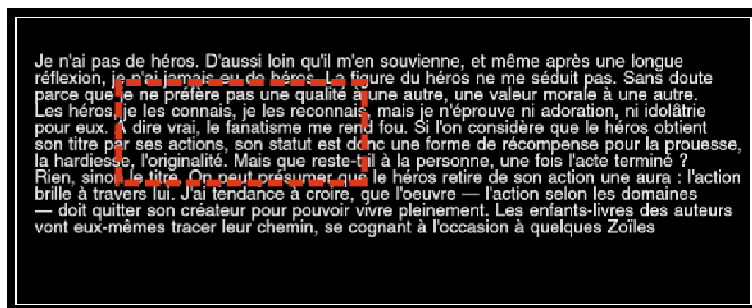


Figure 6: capture d'écran, la quatrième scène de l'œuvre « *Déprise* » : l'affichage du bloc textuel.

Dés lors, de nouvelles connexions sémantiques se créent à travers un jeu combinatoire entre les lettres. Des nouvelles phrases apparaissent, ainsi, sur le relief textuel troué, telles que : « *je ne t'aime pas* », « *tu ne me connais pas* », « *bientôt je partirai* », « *nous n'avons rien en commun* », « *je n'attends rien de toi* », « *tu n'es pas un model* », ...etc.



Figure 7: capture d'écran, la quatrième scène de l'œuvre « *Déprise* » : l'explosion du texte au survol de la souris.

Si le curseur quitte les zones réactives, les lettres et les mots se recomposent et le texte se recrée à nouveau. Comme le montre la figure 6, en survolant la zone réactive (indiquée par le rectangle rouge), le relief textuel se troue (voir figure 7) et laisse apparaître la phrase « *bientôt je partirai* ». Dès que le curseur quitte la zone

réactive, cette phrase disparaît et la surface textuelle se reconstitue à nouveau.

Dans quelle mesure, alors, l'effet de l'apparition/ disparition des mots dans « *Déprise* », peut-il constituer une *figure* ?

Dans ce récit, plus qu'un simple effet d'animation, l'apparition/disparition peut se présenter comme une *figure* qui renforce le sens du texte. En fait, cet effet de *l'explosion* et de *l'implosion* des mots et des lettres, au survol de la souris, connote l'état de perturbation et la situation de déprise chez le narrateur. Il s'agit d'une *figure de l'apparition/disparition* appliquée au texte dans ce récit. Toutefois, nous avançons, par conséquent, le terme *figure d'explosion/implosion* afin de caractériser l'effet du sens produit lorsque le texte apparaît et disparaît en s'éclatant et se recombinaut, au survol de la souris.

La figure d'apparition/ disparition appliquée à l'image dans l'œuvre « *Days in a day* » de Pierrick Calvez

Appliqué à l'image, l'effet de l'apparition/ disparition peut se présenter sur l'interface graphique des œuvres littéraires interactives selon différentes manières. En effet, nous allons démontrer, à partir de l'analyse de deux scènes du tableau « *Miss Purple* » de l'œuvre interactive « *Days in a day* » (CALVEZ, 2000), comment chaque effet d'apparition/disparition appliqué aux images, au survol de la souris, peut influencer sur le contenu sémantique du récit ? Pour ce faire nous proposons de distinguer deux types de figures d'apparition/disparition appliquées à l'image : **la figure d'interversion** et **de l'émergence/ éclipse**.

• La figure d'interversion

En accédant à la première scène du tableau intitulé « *Miss Purple* » attribué à l'heure « 18.30 » dans l'œuvre « *Days in a day* » (*Ibid.*), l'interface graphique de ce tableau prend la forme d'un puzzle en présentant une photographie morcelée. Au survol de la souris sur chaque zone réactive de chaque fragment d'image

présenté, celui-ci disparaît en laissant apparaître un autre fragment. Au survol de la souris, le lecteur peut **remplacer** un fragment d'image par un autre afin de construire l'image du portrait de *Miss Purple*. L'effet de **l'apparition/ disparition** dans cet exemple est au service d'une **permutation d'images** qui nous rappelle le jeu de puzzle.

Cet effet d'apparition/disparition de fragments d'images est la conséquence, d'une manipulation du lecteur. Cependant, nous allons étudier dans cet exemple à quel point cet effet d'apparition/disparition d'images, au survol de la souris, peut suggérer un effet de sens par rapport au contenu de ce récit.

Dans cet exemple, nous disons que l'apparition et la disparition des portions d'image photographique peuvent connoter la fragmentation et le complexe identitaire des habitants de la grande cité « *X-City* ». Face à la complexité du monde moderne dans lequel nous vivons, notre identité semble de plus en plus complexe, fragmentée et difficile à recomposer et à dévoiler. L'amour, les rencontres et les relations sociales entre les gens deviennent de plus en plus sophistiqués et restent des concepts et des valeurs quasi - impossibles. En effet, ce tableau révèle le point de vue de *Mr Brown* envers le monde complexe qui l'entoure. En ce sens, l'effet de l'apparition/ disparition, par le biais des images interverties, reflète la difficulté de cerner l'identité de « *Miss Purple* ».

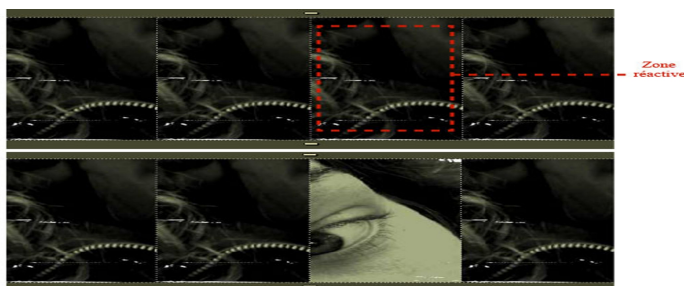


Figure 8 : captures d'écran, « *Days in a Day* », tableau « *Miss Purple* », scène 1: l'Apparition/disparition des fragments d'images au survol de la souris.

Toutefois, lorsque la figure de l'apparition/disparition, au

survol de la souris, applique une permutation d'images et influe de façon significative sur le contenu du récit nous proposons de l'appeler **figure d'interversion**.

- **La figure de l'émergence/ éclipse**

Appliqué à l'image, l'effet de l'apparition/disparition peut exploiter le potentiel graphique de l'image. En effet, dans la deuxième scène du tableau, précédemment analysé (« *Miss Purple* »), l'effet de l'apparition/disparition s'applique à une image illustrée d'une silhouette féminine qui apparaît sur l'interface graphique de ce tableau. En déplaçant le curseur de droite à gauche, **le ton¹ de la couleur de l'image change** et devient de plus en plus **clair** jusqu'à ce que la silhouette de la jeune femme **disparaisse**.



Figure 9: captures d'écran, « *Days in a Day* », tableau « *Miss Purple* », scène 2 : L'Apparition/disparition d'image en déplaçant la souris de droite à gauche.

Si le lecteur survol l'image dans le sens inverse, elle surgit avec un ton couleur de plus en plus foncé jusqu'à ce qu'elle disparait.



Figure 10: captures d'écran, « *Days in a Day* », tableau « *Miss Purple* », scène 2 : L'Apparition/disparition d'image en déplaçant la souris de gauche à droite.

D 'après l'analyse de la deuxième scène du tableau « *Miss*

¹ Le ton (ou la teinte) correspond à la couleur réelle du sujet. Chaque couleur possède sa tonalité. L'échelle des tonalités nommée échelle achromatique (étymologiquement sans couleur) part du noir vers le blanc et donnant l'équivalent en gris de chaque couleur.

Purple », nous pouvons nous demander comment l'effet de l'apparition/disparition peut-il constituer une *figure* ? Dans cet exemple, l'apparition et la disparition graduelles de l'image, provoquées par le survol de la souris, mettent à jour le corps dénudé de la femme. Toutefois, le jeu sur le ton de la couleur connote la quasi-impossibilité de faire apparaître la silhouette entière à l'écran. Celle-ci ne peut pas être perçue avec netteté soit trop sombre soit trop éclairée, l'équilibre entre les deux tons se révèle difficile à atteindre.

Il s'agit bien d'une *figure de l'apparition/disparition* appliquée à l'image dans ce tableau. Toutefois, nous avançons, par conséquent, le terme *figure de l'émergence/éclipse* pour caractériser l'effet du sens produit lorsque l'image apparaît et disparaît par le biais d'une variation de tons de couleurs, au survol de la souris.

La figure de l'apparition/ disparition appliquée à la séquence animée

Dans le tableau « *Dans la vitrine* » attribué à l'heure « 21.30 » de « *Days in a day* » (CALVEZ, 2000), l'effet de l'apparition/disparition s'applique à une séquence animée. En effet, sur l'interface graphique de ce tableau, se présente une photo en mode *sépia*¹ qui dénote un mannequin de vitrine. Au dessus de sa bouche, se présente une forme rectangulaire qui suit un mouvement de palpitation régulier désignant une zone réactive. (Voir Figure 11 : la zone réactive est désignée par le rectangle rouge).

¹ Le *Sépia* est un effet visuel appliqué aux photos. Contrairement au noir et blanc dont les variations de teinte de font dans les tons gris, le *sépia* utilise des teintes brunes.



Figure 11 : capture d'écran ; l'interface graphique du tableau « Dans la vitrine » attribuée à l'heure « 21.30 » dans « Days in a day ».

Dés que le lecteur survole la souris sur cette zone réactive, une séquence animée se déclenche ; un grand plan sur un visage de jeune femme réalisé avec un ton couleur très foncé de manière qu'il perd ses traits humains, et une voix robotisée en boucle annonce : « Brown (...) fait attention »¹.



Figure 12 : capture d'écran, « Days in a day », tableau « Dans la vitrine » : l'Apparition/disparition d'une séquence animée au survol de la souris.

Dés que le lecteur quitte la zone réactive, cette séquence disparaît pour laisser apparaître l'image initiale. Dans cet exemple, il s'agit, toujours, de l'apparition/disparition d'une séquence vidéo qui dépend de la manipulation du lecteur. Comment cet effet d'apparition/disparition de la séquence vidéo peut-être considéré comme *figure* ?

Comme nous l'avons démontré, un simple déplacement du curseur sur l'écran déclenche la séquence animée. A chaque fois

¹trad. personnelle, citation originale : « Brown (...) be careful ». In Situ., disponible sur : <http://www.daysinaday.com/>

qu'il manipule la souris, le lecteur cache et révèle une séquence vidéo sur l'interface. Cet acte performatif peut produire un nouveau sens par rapport au contenu du tableau. Grâce à cet effet d'apparition/ disparition, le lecteur révèle le point de vue de *Mr Brown* sur la situation critique que vit la femme moderne aujourd'hui . Exposée dans la grande vitrine de la société moderne, la femme se réduit à un vulgaire objet de consommation. Elle devient alors une femme-objet, un véritable mannequin dont le corps et l'âme sont figés.

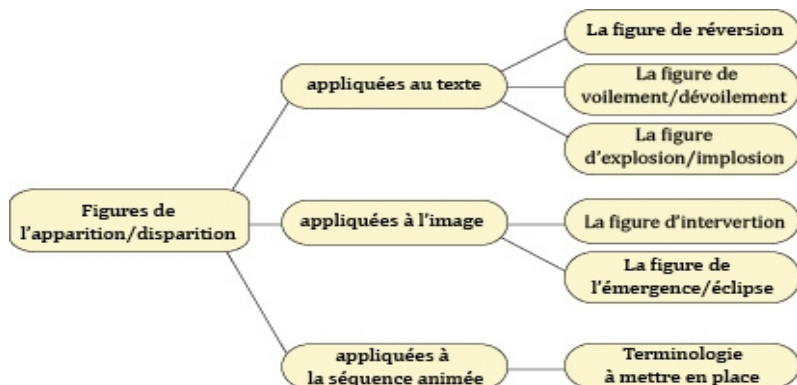
Ce tableau reflète les illusions et les sentiments d'angoisse de *Mr Brown* envers les effets de la société de consommation sur l'être humain en général.

Discussion et conclusion

L'étude analytique des différents exemples d'œuvres littéraires interactives met en œuvre l'ébauche d'une nouvelle *taxinomie de figures de l'apparition/disparition* appliquée aux œuvres littéraires interactives à coté de figures de trope (Voir schémas 1). Cette distinction nous permet de qualifier, avec précision, l'effet du sens produit lorsque le texte, l'image ou la séquence animée apparaissent et disparaissent au survol de la souris.

Nos hypothèses se sont donc vérifiées puisque l'effet de l'apparition et de la disparition s'applique aux éléments textuels, images ou séquences animées, donne des effets de sens différents au survol de la souris.

Cette étude met en valeur le rôle du lecteur de l'œuvre littéraire interactive qui ne se réduit pas à un simple rôle d'*interacteur* qui manipule des objets à l'écran. Sur support numérique, le lecteur construit ainsi du sens, déclenche une histoire et choisit son propre parcours de la lecture à chaque manipulation de sa souris.



Schémas 1 : ébauche d'une taxinomie des figures de l'apparition/disparition appliquées aux discours littéraires interactifs.

Dressons pour finir quelques pistes de recherche. Notre réflexion consiste à mettre en œuvre des figures spécifiques à l'écriture interactive et notamment aux œuvres littéraires interactives que nous désignons par : *figures d'interaction*. En effet, ce présent article esquisse une taxinomie des figures les plus récurrentes dans le discours littéraire interactif : *les figure d'apparition/disparition*.

Néanmoins, si la *figure de l'apparition/disparition* se présente comme « *figure centrale dans l'écriture interactive* » (BOUCHARDON, 2007), elle ne représente pas toutes les *figures d'interaction* possibles appliquées au discours littéraire interactif. En effet et à la lumière de l'approche de la « *trichotomie de l'action* » (BOUCHARDON, 2009), nous pouvons distinguer trois catégories de *figures d'interaction*: les *figures d'accès*, de *manipulation* et de *production*. Dans un travail à venir, il serait pertinent d'étudier les autres catégories de ces *figures d'interaction*.

En outre, nous remarquons que le domaine de la littérature interactive est un champ de recherche en perpétuelle mouvance. Il est pertinent de créer de nouvelles pistes de recherche en étudiant des approches et réflexions proposées par d'autres théoriciens à savoir Philippe BOOTS qui identifie la « *figure d'inversion*

interfacique » comme étant une figure rhétorique de l'écriture interactive qui consiste en « *une inversion entre le contenu et l'interface* » (BOUCHARDON, 2007).

De même, SARMMER remarque que les travaux e-poétiques font apparaître « *un nouvel arsenal de figures qu'il faudrait sans doute appeler **figures-processus*** » (SAEMMER, 2008b :80). Elle explique que lorsque le spectateur « *regarde et lit certaines parties de Passage de Philippe BOOTZ, il observe une cohérence entre son et mouvement ; mais cette cohérence est à certains moments engendrée par des échanges d'autorisations entre programmes* » (Ibid.).

Toutes ces approches sont des pistes de recherche ouvertes qui méritent d'être étudiées dans le cadre d'une prochaine recherche. Ces pistes de recherche possibles peuvent nous permettre d'aller plus loin et d'aboutir à une véritable *grammaire de l'écriture interactive*.

Références bibliographiques

- BOUCHARDON, S. (2009). *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris : Lavoisier.
- BOUCHARDON S. (2008). Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique in *Communication & Langages*, 155, 81-97.
- BOUCHARDON, S. (2007). L'écriture interactive : une rhétorique de la manipulation, *Actes du colloque international H2PTM'07*, Hammamet (Tunisie).
- CLEMENT, J. (2008). L'écriture au risque du réseau : une écriture en mouvement, in *Communication et langage*, 155, 39-43.
- CLEMENT, J. (1995). *Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle, Hypertextes et hypermédias: Réalisations, Outils, Méthodes*, Paris: Hermès.
- FONTANIER, P. (1977). *Les figures du discours*. Paris : Flammarion.
- LOUED, A. (2012). *Les enjeux rhétoriques de l'écriture interactives : le récit littéraire interactif*, Mémoire de Mastère soutenu à l'Institut Supérieur des Beaux Arts de Nabeul, Université de Carthage, Tunisie. (Publication en cours)
- Moulthrop, S. (1991), Reading for the Map: Metonymy and Metaphor in the Fiction of "Forking Paths", in *Hypermedia and Literary Studies*, P. Delany and G. Landow. *M.I.T.Press*, p.119-132.
- SAEMMER, A. et MAZA, M. (2008). E-Formes : écritures visuelles sur support numérique. *Presses universitaires de St-Etienne*.
- SAEMMER, A. (2008a). Le texte résiste-t-il à l'hypermédia ?, in *Communication & Langages*, 155, 63-79.
- SAEMMER, A. (2008b). Figures de surface média, in *Protée*, vol. 36, n°1, p. 79-91.
- VUILLEMIN, A. (1995). Informatique et poésie, in *Revue de l'EPI (Enseignement Public et Informatique)*, 77, 175-180.

Webographie: œuvres littéraires interactives citées

(Accès vérifié : dernière consultation le 30 novembre 2013)

- BOUCHARDON, S. et VOLCKAERT, V. (2010). Déprise. In *Situ*, disponible sur : <http://deprise.fr>
- BELISTE, M. (1998). Scriptura et machina : Alter ego. In *Situ*. , disponible sur : <http://www.scripturae.com/>
- CALVEZ, P. (2000). Days in a day. In *Situ*, disponible sur :

<http://www.daysinaday.com/>

CALLE, S. (2001). Vingt ans après. *In Situ.*, 2001 disponible sur :
<http://panoplie.org/ecart/calle/calle.html>