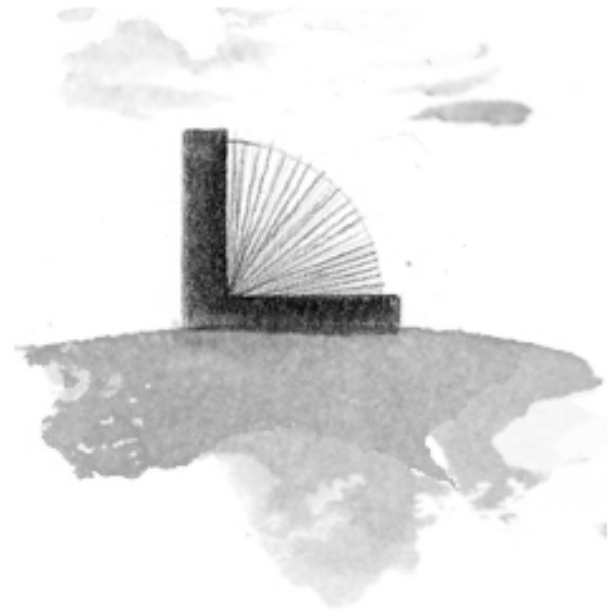


# LIVRE

## La nostalgie du codex

---

Sur Internet, notre rapport au livre et à la grande tradition de l'imprimé se transforme au profit d'un dispositif interactif et dynamique, propre à la logique de l'hypermédia. Ce qui ne veut pas dire que les images du livre, compris ici comme un texte relié ou un codex, du journal ou encore du magazine imprimé disparaissent. À l'inverse, nous avons plutôt vu proliférer à l'écran diverses figures du livre auxquelles le Laboratoire NT2 consacre également un dossier thématique. Je m'attarderai ici aux évocations et aux effets que ces images ou figures du livre suscitent.



Ces multiples représentations du codex opèrent de différentes manières, tantôt interfaces de navigation, tantôt marqueurs des opérations ou du parcours de lecture, tantôt encore toiles de fond ou support au déploiement visible, plus que lisible, du texte. La figure du livre demeure ainsi bien présente sur le Web, réminiscence en partie nostalgique de l'objet livre, symbole par excellence du monde lettré. L'icône du codex évoque plusieurs aspects de la relation au livre, l'activité de manipulation et de lecture de même que la pratique intime ou extime de l'écriture (voir rubrique [Journal](#)). Sans reprendre en détail le débat sur les enjeux de la lecture à l'écran, les théoriciens dans le domaine reconnaissent aisément (Gervais et Vanderdope 2004) que les habitudes de lecture s'y trouvent profondément modifiées, ne serait-ce que par le passage d'une conception linéaire à une conception tabulaire du texte. J'insisterai pour ma part sur le fait que notre rapport au livre à l'écran n'est pas uniquement intellectuel, il est aussi et surtout sensoriel et moteur.

Un premier constat émerge : le livre à l'écran se trouve radicalement transformé, notamment par l'ajout d'une dimension audio. En effet, les œuvres exposées ici comprennent toutes une dimension sonore indispensable. Écho à l'oralité, le son pourrait ainsi être compris comme le retour d'un refoulé ou d'une absence dans la tradition de l'imprimé. Pour donner un exemple concret, *DQ books* (2002), réalisé par 1h05 (le studio de design interactif de Pierrick Calvez), présente quatre livres d'artistes qu'on anime par un simple clic pour faire tourner les pages. Une pièce musicale est conçue pour chacun des livres, comprenant principalement des photographies, illustrations et croquis parsemés de courts textes. La lecture y est ordonnée : on clique soit sur les feuilles, les unes après les autres, soit encore sur les icônes de pages numérotées au bas de l'écran. Les textes et les images sont coordonnés à la trame sonore pour une lecture essentiellement « audiovisuelle ».

De son côté, l'hypertexte *Principes de gravité* (2005) de Sébastien Cliche s'est vite imposé comme un modèle dynamique et polysensoriel de lecture. L'œuvre se déploie à partir de la représentation réaliste d'une main feuilletant un livre. L'acte de lecture s'y développe à partir des principes de la surprise et de la découverte, une lecture dynamique et aléatoire au sein de laquelle le lecteur procède par choix et, par conséquent, par quêtes et renoncements. Dans *Principes de gravité*,

la figure du livre est reprise sous la forme d'un recueil animé comprenant des photographies, des vidéos et une trame sonore. Chaque chapitre, que l'on feuillette virtuellement, propose des réflexions sur des thèmes différents, inspirés par l'écriture de Cioran ou encore par les Truismes de l'artiste américaine Jenny Holzer : abandon, futur, loisirs, paresse, réussite et vie en société. Cette œuvre a su mettre à profit et de manière remarquable le potentiel narratif du son et de l'image en évitant leur instrumentalisation par le texte, ce dernier demeurant la principale interface de la déambulation. *Principes de gravité* est riche en énigmes et résistera longtemps à sa « résolution », du moins à l'épuisement de son sens. Le titre renvoie aux concepts de perte et de gravité, lesquels se trouvent mis à l'épreuve autant dans la manipulation du dispositif que dans l'interprétation des informations données.

*The Diary of Anne Sykes* (2004) d'Andy Campbell se présente aussi sous la forme d'un livre dynamique, sonore et visuel, jouant du contraste entre l'écran et divers objets propres à l'imaginaire du papier : codex, origami, carte postale et papier brouillon. Le jeu graphique prime sur la lisibilité du texte : la lecture y est fragmentée et conditionnée de manière relativement aléatoire, le journal intime, tout comme le modèle du recueil d'aphorismes chez Cliche, servant bien ce principe de lecture par segments à assembler. La dimension audio est diversifiée et soutenue, suffisamment saisissante pour imposer un stress à l'internaute, évoquant davantage l'arcade de jeu vidéo que l'ambiance feutrée de la bibliothèque. La lecture discontinue ou fuyante demeure laborieuse (dans le sens d'un travail à faire), dispersée parmi les divers éléments proposés à l'internaute. La teneur du récit s'efface au profit de l'animation des pièces constitutives de l'œuvre, inspirées de l'origami, comme le mentionne l'artiste. La figure du livre vaut pour elle-même et devient un objet à manipuler, à agrandir ou rétrécir, à tourner et retourner. Le livre est ainsi libéré de son simple rôle de support au texte.

Enfin, l'image du livre en implique toujours une autre : celle de l'accès aux connaissances, d'une insertion dans le monde lettré, démocratisé par l'imprimerie et transformé par l'hypertexte. Loin d'être innocente, cette image inscrira nécessairement l'œuvre qui la présente, malgré la grande hétérogénéité des langages et des éléments, dans la foulée de ce qui est reconnu et validé par les institutions, les éditeurs et les critiques. Le livre pointe le savoir, la littérature, l'érudition. En se l'appropriant, l'hypertexte le transforme tout en s'inscrivant dans une culture de l'imprimé dont il devient une extension naturelle.

#### Références:

Gervais, Bertrand (2004) « Naviguer entre le texte et l'écran. Penser la lecture à l'ère de l'hypertextualité » dans *Les défis de la publication sur le Web: hyperlectures, cybertextes et méta-éditions*, Vandendorpe, C. (dir. pub). Paris, Presses de l'ENSSIB

#### Liens:

Cliche, Sébastien (2005) *Principes de gravité*. En ligne: <http://www.chambreblanche.qc.ca/documents/principes/main.html> (page consultée le 17 avril 2012).

Campbell, Andy (2004) *The Diary of Anne Sykes*. En ligne : <http://www.dreamingmethods.com/annesykes/> (page consul-

tée le 17 avril 2012).

#### **Fiches bonifiées NT2:**

Dubé, Sandra (2008) «Principes de gravité» dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : [http://nt2.uqam.ca/repertoire/principes\\_de\\_gravite/plus](http://nt2.uqam.ca/repertoire/principes_de_gravite/plus) (page consultée le 17 avril 2012).

Dubé, Sandra (2009) dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : [http://nt2.uqam.ca/repertoire/the\\_diary\\_of\\_anne\\_sykes/plus](http://nt2.uqam.ca/repertoire/the_diary_of_anne_sykes/plus) (page consultée le 17 avril 2012).

#### **Dossier Thématique**

Dubé, Sandra (2009) *Figure du livre*, Dossier Thématique du Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : [http://nt2.uqam.ca/recherches/dossier/figure\\_du\\_livre](http://nt2.uqam.ca/recherches/dossier/figure_du_livre) (page consultée le 17 avril 2012).