

**Lecture et énonciation : quelques réflexions sémiotiques à propos *d'Agir***

**Dr. Hani Georges Fanous Sourial**

**Professeur adjoint de linguistique**

**Faculté des lettres**

**Université de Damiette**

**Egypte**

**hanigeorges78@gmail.com**

## **Lecture et énonciation: quelques réflexions sémiotiques à propos d'*Agir***

### **Introduction**

*Agir*(2017) <sup>1</sup>est un récit numérique interactif conçu, par Serge Bouchardon et al, pour les tablettes et les portables . Cette installation se compose de quatre tableaux<sup>2</sup> dont chacun représente une expérience interactive articulée autour de l'un de ces verbes: s'adapter, agiter, éclairer et oublier .Tout en mobilisant un mode spécifique de lecture et d'interactivité, chaque tableau exige une certaine activité de construction de sens. Ainsi, la lecture d' *Agir* ne peut-elle se concevoir que dans les étapes successives qu'offre le déroulement du logiciel et les actes divers effectués par le lecteur. Nous avons alors affaire à un objet sémiotique dont le sens ne se révèle qu'en acte, dans le processus même de sa constitution.

La lecture de cette installation s'avère alors un processus où le lecteur doit constamment effectuer des choix et des adaptations qui portent, entre autres, sur des signes ou sur des textes et font parfois appel à des activités étrangères à la lecture. Nous concevons donc la lecture d'*Agir* comme une pratique sémiotique au sens où l'entend Fontanille (2008,2011,2015), à savoir une suite syntagmatique dont le sens ne se découvre que dans le cours même de l'action, c'est –à-dire en immersion dans la pratique .Celle-ci engloberait dans ce cas le dispositif numérique, les modes d'interaction du lecteur, à côté bien évidemment du texte à lire. La lecture ainsi conçue ne se limitera pas à un simple déchiffrement du sens déjà déposé par une instance énonciative mais elle deviendra plutôt une configuration à dimensions multiples où l'énonciation ne s'effectue que moyennant l'agir du lecteur .

### **1.Les pratiques sémiotiques**

Fontanille a élaboré un parcours signifiant allant du niveau des figures-signes jusqu'à celui des formes de vie, tout en passant

---

<sup>1</sup> <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tx.agir&hl=fr>

<sup>2</sup>Dans la page d'accueil, nous avons le choix entre un mode de lecture en tableaux ou un autre en récit . Pour la commodité du propos et des comparaisons qui seront effectuées, notre analyse portera volontiers sur le premier mode qui a la particularité de bien délimiter les expériences interactives.

respectivement par les textes, les objets( et éventuellement les supports qui accueillent les textes et les signes), les pratiques et les stratégies: chaque niveau procède ainsi de manière spécifique pour produire de la signification : tandis qu'au niveau des signes on a affaire à des unités isolables, on traite les réseaux et les isotopies au niveau textuel et les scènes prédicatives au niveau des pratiques (Fontanille, 2008:110 et suiv.,2015:44)

Dans cette perspective, le niveau des pratiques s'avère le plus important pour la constitution du sens car la pratique englobe, par un effet d'intégration descendante, les niveaux inférieurs, à savoir les signes, les textes et les objets-supports et en même temps, elle fait appel, par intégration descendante, aux stratégies ,voire aux formes de vie: la lecture *d'Agir*, on le verra, nous met en confrontation avec un ensemble hétérogène fait, entre autres, de signes linguistiques ou visuels, de support, de gestes interactifs mais la lecture se trouve en même temps en relation avec d'autres pratiques comme l'écriture, la reconstitution des phrases ,...ce qui place la lecture au niveau stratégique, défini comme celui où on a affaire aux pratiques en tension ou en harmonie .

D'ailleurs, c'est seulement au niveau des pratiques que l'on pourrait saisir le sens en acte, c'est –à-dire, dans le processus même de sa construction: contrairement au niveau textuel où les limites du texte sont facilement identifiables par un début et une fin, la pratique sémiotique semble constituer un processus et non un état définitif de la signification( Dondero,2006): la lecture envisagée au niveau des signes ou des textes s'intéresse au résultat de l'action , à savoir le sens déjà réalisé tandis que la lecture envisagée comme pratique sémiotique s'avère une opération où le sens émerge et se construit en processus( Frame, 2013)

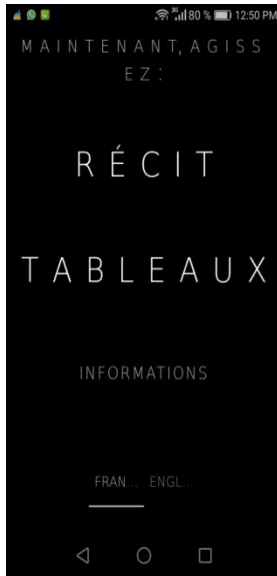
### **1.1.La lecture *d'Agir*: une pratique sémiotique**

En tant que pratique, la lecture *d'Agir* se présente comme un cours syntagmatique qui se poursuit au prix des confrontations et d'adaptations multiples que le lecteur doit effectuer(Fontanille,2008:130,131,Dondero,2017) . La lecture de chacun des quatre tableaux *d'Agir* peut alors être analysée comme une séquence pratique ayant comme point de départ un défaut de sens et comme point d'arrivée une accommodation avec d'autres pratiques: puisqu'on ne

connaît, d'avance, ni la fin ni le sens de l'action qu'on est en train de faire en lisant, on essaie alors d'en chercher un certain schéma organisateur déjà connu ou innovant . Suite à cette schématisation qui tient à ouvrir les possibilités signifiantes, on passe à la régulation où on projette une solution sur l'occurrence tout en engageant l'interaction( en l'occurrence entre le lecteur et le dispositif numérique), avant d'atteindre enfin l'accommodation de la pratique avec d'autres pratiques concurrentes ou semblables, l'accommodation ne se réalisant que via des points –clés dits des zones critiques qui portent les traces de cette interaction stratégique entre les pratiques(Fontanille, 2008: 142-145, Fontanille,2011). La séquence pratique pourrait être ainsi schématisée:

Défaut de sens       $\longrightarrow$       Schématisation(répétée ou innovante )  
 Régulation(projection / interaction )       $\longrightarrow$       Accommodation( avec d'autres pratiques)

Juste après le choix de la langue( français ou anglais) et du mode de présentation (en récit ou en tableau)(fig. 1), le lecteur se trouve face au mot Agir (fig.2) dont les lettres adviennent à l'écran, deux de chaque côté: à ce orientant le lecteur, celui-ci essaie alors de cliquer sur le mot ou sur l'une de ses lettres, comme ce qui se passe normalement dans les installations numériques, afin de sortir de cette situation problématique. Cette schématisation déjà connue, à savoir le fait de cliquer , une fois appliquée, c'est-à-dire projetée sur le verbe qui apparaît sur l'écran, aboutit à l'apparition d'un tableau différent selon la lettre sur laquelle on clique: le A par exemple conduirait à s'adapter, le G à agiter, le I à éclairer et le R à oublier .L'apparition de la lettre puis du verbe correspondant constitue ainsi une accommodation provisoire car , outre le fait qu'elle ouvre la pratique sur d'autres pratiques (ici, la lecture d'écran et le choix par le clic) constitue aussi un point de départ signifiant, un nouveau défaut de sens encore à combler.



Capture d'écran (1)



Capture d'écran (2)

La lecture de chacun des tableaux *d'Agir* constitue ainsi une séquence pratique qui aurait son propre cours syntagmatique et son mode spécifique d'interaction

### 1.1.1. Adapter

Le mot "adapter" disparaît sitôt apparu sur l'écran et le lecteur trouvera ainsi trois phrases dont la deuxième est encadrée (fig. 3): *J'ai peur de ne pas savoir m'adapter, Mais je dois avant tout changer de cadre et Pour élargir mon champ de vision.* Le cadre qui entoure la phrase nous fait immédiatement penser au mot cadre : faudra-t-il le prendre au sens concret en tant que cadre du logiciel sur l'écran? Ou bien au sens abstrait pour désigner le cadre de vie ou de vision? D'ailleurs, la relation entre les trois phrases est loin d'être claire: faudra-t-il les lire linéairement tout en postulant un lien logique entre les trois: faute de savoir m'adapter, je dois changer de cadre, ce qui me permettrait d'élargir mon champ de vision? Ou bien une relation de concession: j'ai beau essayé de m'adapter, je dois encore changer de cadre pour élargir mon champ de vision?



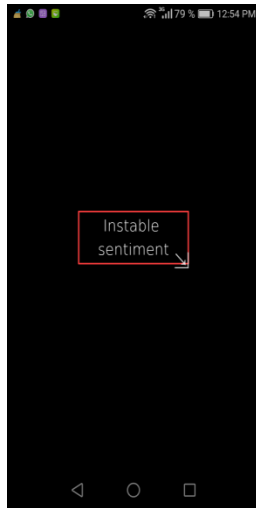
capture d'écran (3)

Le défaut de sens provient encore du fait qu'après avoir lu les phrases, le lecteur ne sait quoi faire après: s'il clique sur la phrase encadrée ou sur l'une des deux autres, le résultat de cette action serait le même: le mot "instable" à l'intérieur d'un cadre rouge(fig. 4) La régulation qu'il vient d'effectuer n'a donc abouti qu'à un nouveau défaut de sens car le lecteur se demandera alors à quoi réfère " instable" et quelle est sa relation avec les phrases de la page précédente: le lecteur serait ,peut-être , en mesure d'imaginer un lien entre la phrase encadrée: *Mais je dois avant tout changer de cadre* et le qualificatif "instable": la ressemblance entre les deux cadres inciterait à y voir une sorte d'analogie sémantique, renforcée surtout par les sèmes communs entre "instable" et "changer", "instable" étant défini comme ce qui est changeant( Larousse) .La flèche qui clignote deux fois appuie cette interprétation car elle figurativise visuellement l'instabilité: la flèche fonctionne ainsi comme une icône qui tient à représenter l'idée de changement ( relation de ressemblance entre signe et référent) . Toutefois, elle pourrait fonctionner aussi comme indice adressé au lecteur lui indiquant le lieu où il doit intervenir sur l'écran (relation de contiguïté) . Si le lecteur essayait d'appliquer un schéma connu, répété, à savoir le clic sur la flèche ou même sur "instable", rien ne changera .



capture d'écran (4)

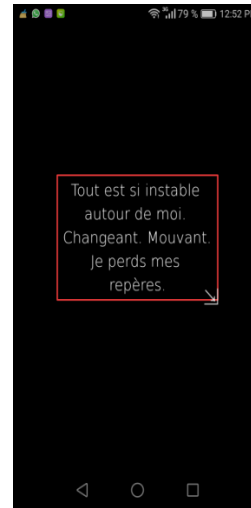
Il lui faut alors essayer un autre schéma: la flèche clignotante pourrait orienter le lecteur vers une autre activité suggérée surtout par d'autres expériences informatiques( ex: l'élargissement des photos ou des documents PDF sur les écrans tactiles) : il doit ainsi traîner le rectangle en l'élargissant en direction de la flèche. La régulation prendrait alors la forme d'une application allongée des doigts sur le rectangle contenant "instable". A mesure que le lecteur étend le rectangle, des mots et des phrases apparaissent en cours de route(fig. 5,6,7) jusqu'à ce que le texte en entier apparaisse(fig. 13). Dans la fig .5 , le mot "instable" apparaît comme le qualificatif d'un substantif ( sentiment) : l'acte du lecteur permet dans ce cas de combler l'ellipse . Le mot "instable" disparaît dans la fig. 6 où on trouve son synonyme "changeant"(*Tout est changeant autour de moi*) . Dans la fig. 7 , le mot "instable" est placé attribut( *Tout est instable autour de moi*). Ce changement du mot ainsi que celui de la fonction grammaticale constitue le plan d'expression de celui de contenu :*changer*



Capture d'écran 5



Capture d'écran 6



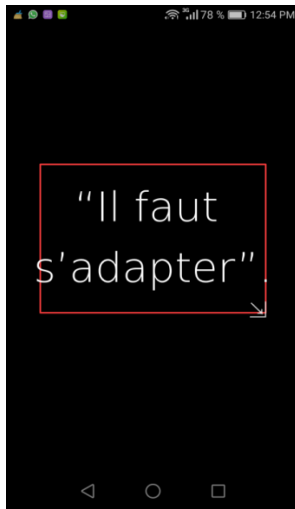
Capture d'écran 7

Rappelons que si le lecteur s'arrête de traîner à chacun des fragments ou des phrases précédents, la lecture serait bloquée car aucune possibilité d'action ne lui serait alors donnée, ne serait-ce que le retour en arrière: le lecteur est donc alors obligé de traîner jusqu'à l'apparition du texte complet : il faut alors qu'il lise les fragments ou les phrases sans jamais quitter des doigts l'écran, sinon il perdrait son fil conducteur: *je perds mes repères* (fig. 7) pourrait donc s'entendre ainsi tant au niveau diégétique ( l'acteur mis en scène ou la figure actorielle du discours narré) qu'au niveau extradiégétique dans la mesure où c'est bien l'utilisateur – opérateur qui se perd et ne peut pas avancer dans le dispositif numérique .D'ailleurs, selon l'activité gestuelle du lecteur soit qu'il s'arrête ou qu'il traîne un peu plus , l'ellipse est différemment comblée: *instable sentiment* ou *tout est instable*

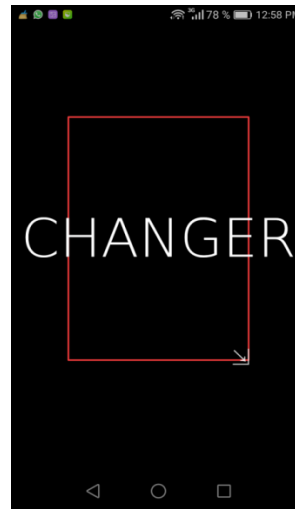
Quelque fois, une de ces phrases ou ces mots qui émergent prennent des dimensions importantes avant de disparaître aussitôt comme dans les fig. 8,9,10,11: dans la fig. 8, les guillemets donnent la tournure d'une doxa anonyme ( un maxime ou un proverbe) qui pourrait bien s'avérer la réponse à la perte de repères et à l'instabilité , déjà évoqués. Dans la fig. 9, c'est le verbe changer qui constitue le pivot sémantique de ce tableau et se présente aussi comme une réponse à la perte des repères: pour faire face à l'instabilité, au changement, il faut que l'on change soi-même. Quant au *mouvant* ( fig.10), et au fragment *le temps s'accélère* ( fig. 11), l'accent y est mis sur la rapidité du mouvement. L'apparition momentanée de ces quatre fragments crée une sorte d'analogie car ce mouvement furtif sur l'écran (apparition / disparition )constitue



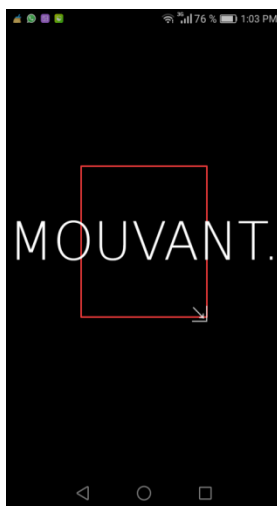
l'expression du contenu: on le voit clairement dans *changer* (fig.9) dont l'apparition instantanée en traduit l'aspect rapide .Ce mouvement du texte irradie sur la fig. 8 qui n'a pas en soi le sème / rapidité/ mais le mouvement et les autres fragments lui donnent alors cette interprétation : il s'agit alors d'une adaptation qui se veut rapide , à rythme accéléré (Saemmer, 2012, sur l'idée d'irradiation iconique) . Ces fragments textuels sont pris au texte entier qui n'apparaît qu'à la fin: on anticipe ainsi l'accommodation



Capture d'écran 8



Capture d'écran 9

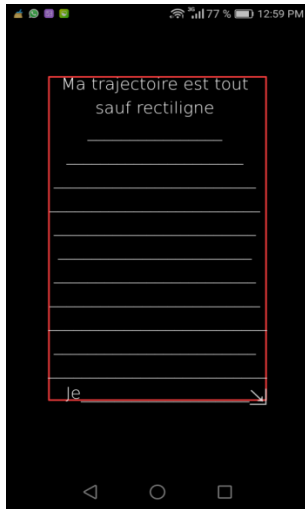


Capture d'écran 10



Capture d'écran 11

Si une fois en traînant, le lecteur s'arrête au mot "linéaire", le texte va alors prendre la forme que voici ( fig. 12)



Capture d'écran 12

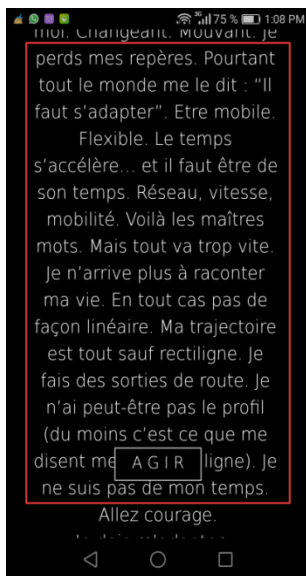
*Ma trajectoire est tout sauf rectiligne*: les lignes droites et parallèles traduisent visuellement le qualificatif "rectiligne"

Contrairement à ce qui se passe dans les autres fragments textuels provisoires où toute intervention de la part du lecteur est bloquée si ce n'est que le retour en arrière, le lecteur peut ici allonger encore le texte à partir de la phrase: *Ma trajectoire est tout sauf rectiligne*: s'il le fait, cette forme textuelle apparaîtra (fig. 13): *je fais des sorties de route*. Chaque mot est écrit sur une ligne : cette manière d'exposer cette phrase rend visuellement l'idée de sortir des lignes , ce qui correspond à son sens: c'est encore une fois l'analogie forme-sens .



Capture d'écran 13

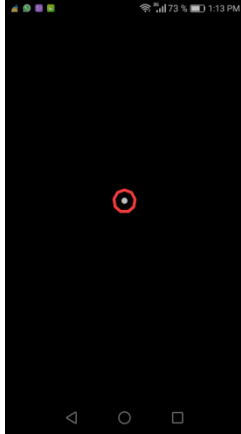
Il faut donc que le lecteur traîne jusqu'à ce que le texte intégral apparaisse( fig. 14) : il peut ainsi le lire au complet. Il semble à ce stade que le lecteur ait atteint l'accommodation, le point ultime de la séquence pratique car après de multiples tentatives, on arrive au texte à lire. Cette accommodation ne s'est réalisée qu'au prix d'une phase critique qu'il faut bien manipuler par une certaine activité gestuelle du lecteur, à savoir le mot "instable" qui ne mène au texte que si le lecteur applique longuement . Le clic allongé ne fait que fortifier la prise sémiotique sur l'objet( Pignier,2012:126): cette prise sémiotique sur le mot "instable" permet au texte de se manifester en entier. Pour que le lecteur soit capable de lire le texte, il faut qu'il change concrètement le cadre moyennant une activité gestuelle qui dépasse le simple clic.



Capture d'écran 14

Après avoir lu le texte, le lecteur doit cliquer sur Agir pour sortir de cette page mais contrairement à ses attentes, il se trouvera à la page d'accueil : la lecture linéaire se termine ainsi en une pratique de lecture numérique, par ce clic : s'adapter serait alors changer ou élargir le cadre et c'est là seulement que l'on pourrait véritablement agir. Sitôt que le lecteur clique sur Agir, le texte disparaît pour céder la place à des formes géométriques qui s'intercalent en disparaissant : un rectangle devient vite un carré puis un cercle avant de disparaître complètement( fig. 15). Ces formes qui diminuent infiniment jusqu'à la disparition semblent constituer le

complémentaire signifiant de l'élargissement du cadre requis dès le début du tableau: agir , c'est d'abord élargir puis réduire au minimum.

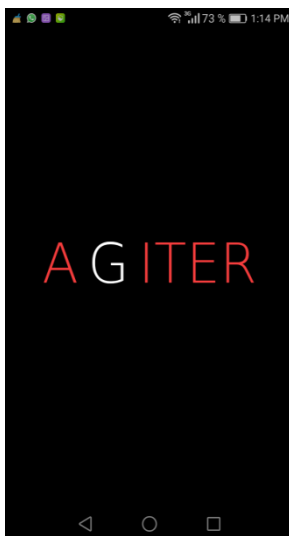


Capture d'écran 15

Pour lire , il faut alors adapter au sens d'élargir et de réduire: le jeu avec le cadre semble ainsi l'acte de s'adapter : il faut ainsi adapter le cadre du texte pour que ce dernier apparaisse et puis faire disparaître le texte pour passer à l'agir .Donc, pour agir, il faut que le texte disparaisse d'abord. La valeur de cette séquence pratique semble donc le pouvoir. savoir-changer : lire , c'est donc changer

### 1.1.2. Agiter

En cliquant sur le G, le verbe "agiter" apparaît sur l'écran(fig. 16), puis une phrase: "*Je dois être plus dynamique. Il faut que je me secoue..*" (fig. 17):



Capture d'écran 16

capture d'écran 17

Ce défaut de sens incite le lecteur à cliquer (comme il l'a déjà fait) et à ce moment là , il se sentira une vibration: le lecteur est dans ce cas la cible et non la source de ce mouvement puisque c'est bien lui qui est corporellement affecté :cette vibration constitue sémiotiquement la première zone critique de la séquence et ainsi la première demande d'accommodation . Si le lecteur répond par cliquer, il trouvera la fig . 18:



Capture d'écran 18

Mais s'il prend à la lettre l'incitation "*il faut que je me secoue..*" tout en exécutant ainsi une secousse de l'appareil, cette schématisation innovante aboutirait encore au même effet ,à savoir la fig. 18. Si le lecteur clique sur le verbe "changer" au- dessus de la page , il va trouver que les verbes et éventuellement l'objet vont changer à chaque clic( ex: Devrais-je changer ma vie? deviendrait Je veux me rappeler mon passé) ( fig. 19):nous aurons ainsi affaire à du texte généré qui nous donne une réalisation différente à chaque nouvelle intervention du lecteur . Ce changement du texte à chaque clic ne fait que traduire visuellement le sens du dynamisme inclus dans la fig. 17: *je dois être plus dynamique* , dynamique étant ainsi à prendre dans son sens concret, celui de non-fixe, en mouvement (Larousse)



Capture d'écran 19

Le lecteur pourra répéter à l'infini cette activité de régulation, si la boîte de dialogue contenant la phrase: *Il faut que je me secoue* n'apparaît pas suite à un nombre de tentatives ( fig.20) . cette phrase suggère une identification entre le lecteur et le dispositif ou en termes sémiotiques une sorte de synchrétisme entre le sujet opérateur ( du mouvement ) et l'objet à manipuler( objet modal) . Donc , pour pouvoir lire les phrases , il faut ainsi secouer l'appareil: le texte ne se développe qu'au prix d'une activité gestuelle du lecteur



Capture d'écran 20

Le dispositif propose ainsi au lecteur une nouvelle voie de schématisation, à savoir le fait de secouer l'appareil. Il faut donc que le lecteur clique sur OK et commence à agiter l'appareil: les phrases continuent encore de changer jusqu'à l'apparition du mot "*Agir*" qui nous

permet de retourner directement à la page d'accueil. Nous avons ainsi affaire à la seconde zone critique qui, sollicitant l'interaction gestuelle du lecteur, conduit à l'accommodation tout en déterminant les changements qui vont apparaître après coup : à chaque secousse, la phrase change . Rappelons que la première zone critique s'avère la vibration dont le lecteur est la cible au début de la séquence et qui l'orient vers la schématisation par l'agitation de l'appareil pour sortir du défaut signifiant. Ici, c'est bien le corps du lecteur qui est la source du mouvement . A l'accommodation , on a alors affaire à de la lecture linéaire mise en relation avec le mouvement. La valeur de cette séquence pratique semble alors pouvoir/ savoir-bouger: lire, c'est alors dynamiser

### 1.1.3.Eclairer

Le I nous fait passer au tableau éclairer ( fig. 21): soit que le lecteur clique ou non , il trouvera l'image d'une torche avec deux phrases (image 22) *Tout semble opaque, Je cherche un éclairage pour donner du sens:*



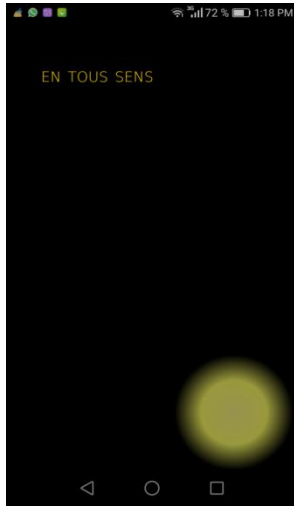
Capture d'écran 20



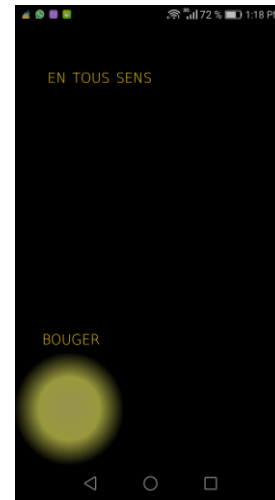
Capture d'écran 21

Devant ce défaut de sens, le lecteur cherche alors soit un schéma déjà connu , par le biais du clic par exemple, qui n'aboutirait à rien, soit un schéma innovant tout en recourant à une sorte d'analogie entre d'une part la figure visuelle ( la torche) et l'objet réel dans la vie et d'autre part de créer une relation entre l'image et les deux phrases. En traitant la torche comme il le fait réellement, le lecteur essaie alors de l'illuminer, toute en simulant d'ouvrir le bouton de la torche. Une fois cette régulation effectuée, la torche s'illumine et disparaît immédiatement pour céder la place à un jeu de gyroscope: la torche serait sémiotiquement considérée comme la première zone critique de la séquence qui exige une

intervention gestuelle : outre le clic qui constitue le degré primaire de l'interactivité( Mitropoulou, 2007:11) , la forme de la gestualité requise ici constitue un processus de sens pendant lequel le corps fait émerger des figures, à savoir des formes iconiques, génératrices de sens dans leurs relations avec le corps du lecteur (Pignier, 2012:127 et 134,135) Quelques mots apparaissent au côté de l'écran et une boule de lumière qui le parcourt (fig. 23, 24)

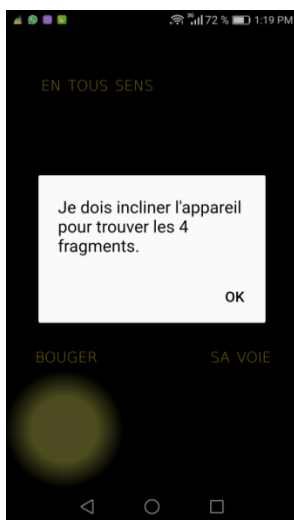


Capture d'écran 23



capture d'écran 24

Pour pouvoir trouver les îlots textuels, il faut que le lecteur incline l'appareil dans différentes directions: une boîte de dialogue apparaît suggérant ainsi au lecteur cette nouvelle schématisation( fig. 25)

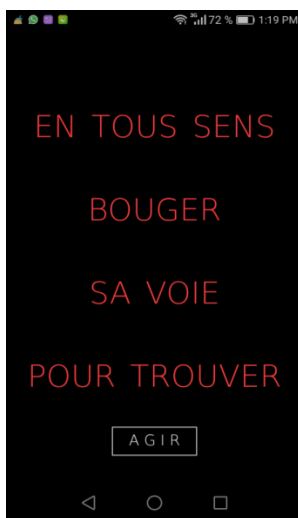


capture d'écran 25

La régulation prend dans ce cas la forme d'un ajustement entre le lecteur et l'appareil car celui-ci tient à épouser la forme du corps de l'utilisateur qui est la source de l'activité gestuelle . C'est la deuxième zone



critique où le corps du lecteur est invoqué: le lecteur guette les mots et ne se content de secouer simplement l'appareil. Une fois la recherche terminée, le lecteur trouvera ces quatre mots ou fragments (fig. 26): *En tous sens, Bouger, Sa voie, Pour trouver*. Le lecteur doit alors mettre en ordre cet ensemble pour en construire le sens ( ex: bouger en tous sens pour trouver sa voie) . Nous avons affaire dans ce cas non à la lecture ordinaire mais plutôt à la lecture-reconstruction . rappelons qu'à chaque nouvelle utilisation , le lecteur a affaire à un ensemble différent de mots ou de fragments . en cliquant sur "Agir" , le lecteur sera ramené à la page d'accueil .



Capture d'écran 26

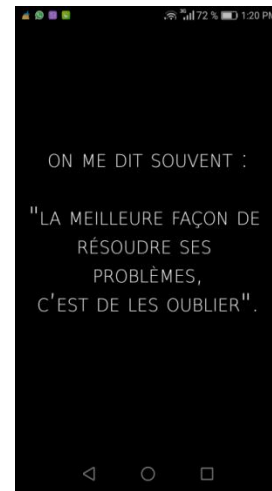
Le cours syntagmatique de cette séquence consiste d'abord à lire , puis à illuminer la torche et faire du gyroscope et enfin à reconstruire la phrase. L'accommodation consiste d'abord à trouver les fragments : la pratique de la lecture linéaire se trouve en tension avec la lecture non – linéaire . La valeur de cette séquence semble donc : pouvoir/ savoir – trouver : lire, c'est donc trouver .

#### 1.1.4.Oublier

Le R nous fait passer à "oublier"(fig. 27) : que le lecteur clique ou non , le mot disparaît et le lecteur se trouvera face à la phrase: *On me dit souvent: "La meilleure façon de résoudre ses problèmes, c'est de les oublier"* ( fig . 28) :



Capture d'écran 27



capture d'écran 28

Une fois la lecture terminée, le lecteur clique sur la phrase et là il trouvera une boîte dans laquelle est écrite une question: *Que devrais –je oublier?*(fig. 29):



Capture d'écran 29

S'il clique sur oublier, la boîte va se secouer , mais s'il clique à l'intérieur de la boîte, un cursus apparaît là-dedans et éventuellement un clavier , invitant ainsi le lecteur à écrire quelque chose: le cursus fonctionne ainsi comme un indice indiquant au lecteur qu'il faut écrire ici et le lecteur, via des expériences semblables en contexte numérique, écrira n'importe quoi( ex: mes fautes) dans la boîte pour essayer de sortir de ce stade de défaut de sens puis il va cliquer sur le mot "oublier"(fig. 30):



Capture d'écran 30

Contrairement à ce que prévoit le lecteur, le mot qu'on écrit ne disparaît pas mais apparaît seul sur l'écran d'abord en petite dimension ( en couleur rouge) fig. 31) et à mesure que le lecteur clique là-dessus longuement ou par intermittence ou qu'il traîne, le mot ( ou le fragment) s'agrandit sensiblement , prend des dimensions énormes à mesure des interventions du lecteur (fig. 32): une fois le mot remplit l'écran, il va irriguer sa couleur (le rouge) sur tout l'écran avant de disparaître définitivement: il s'agit alors d'une régulation par ajustement dans la mesure où le mot ( ou le fragment ) prend des dimensions différentes d'après les interventions du lecteur . Cette régulation , à savoir le fait d'écrire, aboutit à une accommodation où l'on pratique aussi la lecture, le clic et le jeu avec la forme du texte .



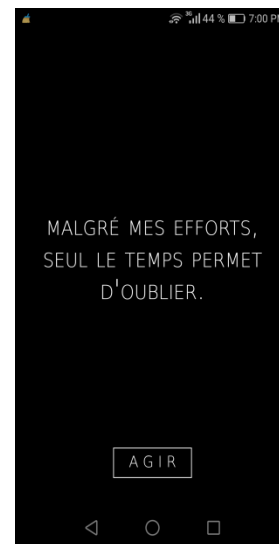
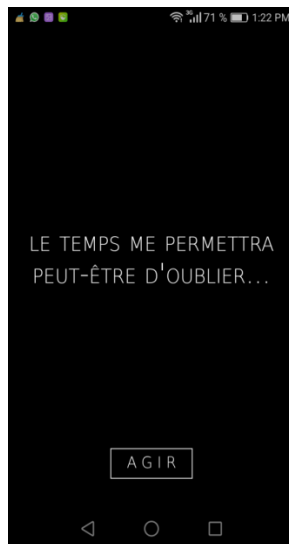
Capture d'écran 29



Capture d'écran 30

Ce mouvement du texte( agrandissement progressif puis disparition) ne fait que l'inscrire dans le temps: on assiste à la

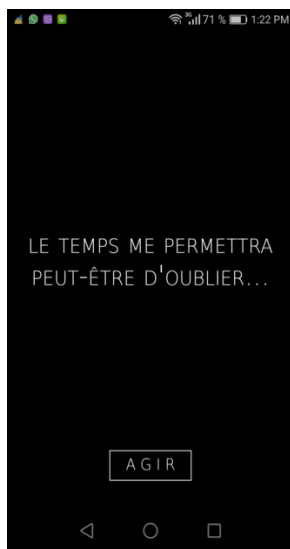
transformation du texte en une icône visuelle par une sorte d'irradiation (Saemmer,2015) car le texte inséré dans la boîte acquiert les caractéristiques de l'image : on assiste ainsi à l'amplification de la dimension iconique au détriment de la dimension linguistique, toute écriture étant tributaire de ces deux dimension inséparables ( Souchier, 2009:31) Plus précisément , les mots ou les fragments que le lecteur insère dans la boîte fonctionne comme des éléments plastiques: on passe ainsi du figuratif , à savoir les mots utilisés comme figures au sens sémiotique du terme , au plastique, à savoir les mots comme des réalisations visuelles , comme dans la pratique calligraphique ( Dondero, 2006) . Cette amplification de la dimension iconique du texte semble le complémentaire signifiant de l'oubli car le mot ou le fragment s'agrandit graduellement à l'instar de l'oubli qui signifie la disparition graduelle de la mémoire . Il est à noter que la dimension iconique du texte ne se réalise qu'au prix d'une certaine activité gestuelle du lecteur : ce stade de la séquence constitue la zone critique où le corps du lecteur est fortement sollicité . Une fois les mots insérés disparus , le lecteur trouvera soit la phrase: *Le temps me permettra peut-être d'oublier* ,fig 31 soit la phrase: *Malgré mes efforts , le temps me permet d'oublier* . , fig 32. En cliquant sur "Agir" , le lecteur sera ramené à la page d'accueil .



La valeur de cette séquence semble donc pouvoir/ savoir faire disparaître : lire, c'est faire disparaître ( pour pouvoir agir)

Du texte qui s'agrandit et qui disparaît ( mouvement dans le temps)  
Cette sorte d'irradiation du texte sur l'icône (Saemmer,2012) figurativise la disparition, à savoir l'oubli en tant que disparition de la mémoire : on amplifie ainsi la dimension iconique : c'est bien l'interactivité qui crée l'iconicité : ici , le niveau linguistique et le niveau iconique sont intimement liés: deux dimensions inhérentes à toute écriture ( Souchier, 2009: 31). Il s'agit d'une interactivité d'introduction de données puis de manipulation car on tient à changer la forme des mots écrits : le texte qu'on insère acquiert les caractéristiques de l'image. La zone critique semble alors le fait d'écrire quelque chose dans la boîte .Les éléments que l'on insère dans le texte seront resémantisés et fonctionnent comme des éléments plastiques : on passe ainsi du figuratif à l'élément plastique comme dans la pratique calligraphique ( Dondero, 2006)

Nous avons ainsi affaire à une prise non –conventionnelle puisqu'oublier signifie la perte progressive de la mémoire: une accommodation contre toute attente, puis on se trouve devant cette phrase :*Le temps me permettra peut-être d'oublier* ( image 31) ou *Malgré mes efforts, seul le temps permet d'oublier* (image 32) : ( figurativiser le temps).



Capture d'écran 31

Capture d'écran 32

Donc , la pratique lectorielle consiste d'abord à cliquer puis à introduire des données : écrire: nous avons bien sûr à côté de la lecture, la pratique de l'écriture : il s'agit donc d'une écriture –lecture. Ce plan syntagmatique formé d'accommodations multiples constitue le plan

d'expression tandis que le plan de contenu en est l'enfouissement qui figurativise l'oubli car le mot , à l'instar de l'oubli, le mot ne s'agrandit pas d'un seul trait mais graduellement comme la disparition graduelle mais prend du temps . Lire, c'est ici enfouir, faire disparaître , savoir/ pouvoir disparaître.

## 1.2.Eléments de synthèse : tableau

	<b>S'adapter</b>	<b>Agiter</b>	<b>Eclairer</b>	<b>Oublier</b>
<b>Défaut de sens</b>	-Trois phrases -Le mot "instable"	- <i>Il faut que je me secoue</i> -"Changer"	Deux phrases puis une l'image d'une torche	-une phrase -la boîte de dialogue et le clavier
<b>Schématismation(s)</b>	Cliquer et traîner	Le clic Secouer l'appareil	-illuminer la torche -trouver les quatre mots ou fragments	Cliquer Ecrire
<b>Régulation</b>	Traîner le texte jusqu'à l'apparition du mot "Agir"	Agiter l'appareil ou cliquer sur le verbe "changer" : les phrases changent à chaque intervention	-Allumer la torche tout en effectuant un geste que l'on effectue dans la réalité -incliner l'appareil (ajustement)	Ecrire Cliquer sur le mot jusqu'à sa disparition
<b>Accommodation</b>	Le texte en entier à lire puis cliquer sur "Agir"	L'apparition d'un texte généré qui se voit changer avec chaque agitation ou chaque clic sur "changer"	Remettre des mots et des fragments en ordre pour donner du	Le mot ou le fragment disparaît pour nous permettre enfin de cliquer sur

			sens à un ensemble qui n'en a pas	"Agir"
<b>Les zones critiques</b>	Le mot "instable" qu'il faut manipuler : cet acte détermine tout ce qui va suivre dans le cours de la pratique , à savoir un texte , un fragment ou une phrase	-la vibration dont le corps du lecteur est cible -l'activité gestuelle du lecteur qui donne naissance et continuité au texte généré	La torche à illuminer Le gyroscope	Le texte inséré dans la boîte qu'il faut manipuler et le faire disparaître

## 2. L'énonciation pratique : éléments de caractérisation

La lecture conçue comme une pratique, à savoir une suite syntagmatique d'actions , c'est aussi un acte d'énonciation pratique . Cette énonciation en processus permet à la signification d'émerger, de s'instaurer à partir d'une certaine expérience , qui est dans le cas *d'Agir* , de caractère sémio-technique .Ainsi, l'énonciation pratique est -elle liée à l'interactivité : le lecteur *d'Agir* , tout en actualisant certaines des possibilités que lui offre le dispositif technique ,énonce par le clic, le geste, le gyroscope , ..pour permettre au texte de s'énoncer . Cette interactivité ne signifie seulement ni le devoir –participer ni même le devoir –être du participant mais plus généralement le fait que l'usager doit agir sur le système pour qu'il y ait processus ( Mitropoulou, 2007:3) : ainsi, avant toute interaction de la part du lecteur, on n'aurait affaire qu'à une sorte d'expérience primaire puis avec la distribution des rôles actantiels et/ ou thématiques au sein de la sémiose interactive, l'expérience se déploie sur l'axe syntagmatique (Fontanille, 2014, Dondero, 2017) : autrement dit, le déploiement syntagmatique de l'expérience, corollaire d'une intensification temporelle et/ ou spatiale constitue la condition essentielle de l'énonciation pratique .

Avant tout clic, le lecteur *d'Agir* serait évidemment dans l'incapacité de prévoir le(s) rôle(s) narratif(s) que le dispositif lui assigne ( objet, sujet de faire, ..) ou thématique(s) ( lecteur, auteur, manipulateur, ..) . Cette expérience de pré-sens ( et éventuellement de présence) se transforme avec le premier clic en une expérience d'interactivité/ énonciation où le lecteur assume au fur et à mesure du déploiement un ou des rôle(s) dans chaque tableau : la lecture nous permet ainsi de passer d'une expérience plastique , encore à former à un objet sémiotique ( Fontanille, 2018:20) Cette pratique de lecture ainsi envisagée ne serait pas loin de celle de la lecture plastique évoquée par Dondero(2006) Laquelle s'intéresse non aux figures déjà constituées mais plutôt aux figures en construction , à ce qui se fait en acte . Pour qu'il y ait énonciation , il faut donc que le lecteur interagisse et que cette interaction se déploie en aboutissant à des manifestations sémiotiques différentes – Dondero, 2006).Les formes multiples de l'interactivité mises en œuvre pour la lecture *d'Agir* constituent alors des modes énonciatifs qui travaillent les formes sémiotiques .

Dans le tableau Adapter, le lecteur doit d'abord cliquer afin de trouver les trois phrases dont il doit ensuite cliquer une pour qu'apparaisse ensuite le mot "instable" qu'il doit élargir ,en appliquant les doigts pour trouver le texte complet: il s'agit alors de l'interactivité –manipulation qui tient à faire apparaître un texte à partir d'un mot . Dans le tableau Agiter, on clique et on doit secouer l'appareil pour pouvoir changer les phrases: il s'agit aussi de l'interactivité –manipulation car on tient à changer la forme des phrases par l'agitation de l'appareil: l'interactivité porte seulement sur des phrases . Dans le tableau Eclairer, le lecteur clique et allume la torche puis il incline l'appareil avec le gyroscope : il s'agit d'abord de l'interactivité-manipulation puisqu'on tient à transformer l'état de la torche de non –illuminée à illuminée mais il y a lieu aussi d'envisager une sorte d'interactivité –reconstruction : le lecteur doit remettre en ordre les fragments trouvés afin de former une phrase: l'interactivité porte d'abord sur une forme visuelle puis sur fragments non-ordonnés. Enfin dans le tableau Oublier, le lecteur clique puis il écrit quelque chose et il clique enfin longuement ou répétitivement pour faire disparaître ce qu'il vient d'écrire : il s'agit ici d'une d'abord d'une interactivité-crédation puisqu'on crée un texte suivie d'une interactivité de manipulation lorsque l'intervention du lecteur fait disparaître le texte écrit.



On pourrait ainsi dire que la lecture *d'Agir* mobilise deux types d'interactivité déjà évoqués par Rastier et Cavazza (2001: 172) : d'abord une interactivité dite transactionnelle , dans la mesure où le sujet lecteur assume différentes fonctions : il est manipulateur, créateur, facilitateur de l'environnement de lecture . Ensuite, une interactivité dite narrative puisque le lecteur assume divers rôles thématiques , au sein de la narration, via surtout les bifurcations narratives qui correspondent plus ou moins aux zones critiques dans la séquence pratique: dans le tableau adapter le lecteur est celui qui fait montrer le texte via le changement des cadres : il est en quelque sorte l'adaptateur . Dans Agiter, il est celui qui change les phrases pour en faire un texte généré : il est ainsi le dynamiseur . Dans Eclairer, il est celui qui trouve le texte via la torche et le gyroscope et c'est bien lui qui remet en ordre les fragments : il est ainsi le trouveur . Dans Oublier, il est celui qui arrive à cacher le texte qu'il vient lui-même d'écrire : il est en quelque sorte le cacheur .

## Conclusion

Envisager la lecture *d'Agir* comme une pratique sémiotique revient à considérer cette installation numérique comme un objet sémiotique dont les potentialités signifiantes ne peuvent se dégager qu'en acte , qu'en le pratiquant : la remarque de Landowski (2009) comparant entre l'utilisation et la pratique tire ainsi toute sa pertinence; le sujet pratiquant est doté non seulement d'intentionnalité mais aussi de sensibilité , à savoir d'un pouvoir sensoriel face à l'objet , contrairement à l'utilisation qui s'avère un simple emploi de l'objet dans un certain but et selon des régularités propres .. Sans pratique , on ne saurait ainsi dégager le sens de l'objet: la lecture serait à cet égard un essai de découverte du sens en acte. La sensibilité du lecteur est sollicitée à plusieurs reprises durant la lecture *d'Agir*: le corps du lecteur est ainsi mis à l'épreuve: à partir du clic jusqu'à l'agitation de l'appareil, tout en passant par le gyroscope , l'application allongée des doigts ,.. Nous remarquons aussi que l'ouverture de la pratique de lecture n'est pas totale car elle est déterminée par les affordances du dispositif qui déterminent les possibilités d'action du lecteur tout en l'orientant vers certains usages et en l'éloignant de certains autres ( Heid, Mélanie, 2015)

Pour évaluer l'efficience des pratiques , Fontanille(2008:134,135) en a distingué certains types selon les modalités dominantes comme l'acte, la procédure, le protocole, ..Nous postulons que la lecture requise par *Agir* constitue souvent une procédure qui implique un savoir –faire ( technique dans ce cas) , présuppose un certain apprentissage de la part du lecteur et où la régulation dépend d'une programmation préalable dépendant du meilleur enchaînement possible . Pourtant, on a parfois affaire à un autre type, à savoir la conduite où la schématisation dépend d'une iconisation auto-adaptative et la régulation d'une manifestation figurative des motivations: on l'a vu dans le tableau Eclairer où le lecteur doit allumer la torche de la même manière qu'il effectue cet acte dans la réalité .

Dans l'analyse du cours d'action de la lecture *d'Agir*, nous constatons que cette pratique dépend principalement du défaut de sens et que l'accommodation se termine toujours par un nouveau défaut de sens :à la fin de chaque tableau, le lecteur , en cliquant sur *Agir*, sera ramené à la page d'accueil : il s'agit alors d'une accommodation à jamais reportée. L'objectif principal de la pratique de lecture est que le texte s'énonce et pour atteindre cet objectif , il faut que le corps du lecteur énoncé via l'interactivité .Celle-ci fonctionne souvent comme opérateur de fonction sémiotique entre forme et contenu ou entre concret et abstrait : on l'a vu par exemple dans le tableau Agiter où l'intervention du lecteur donne du sens au mot "dynamique".

La particularité de cette approche des pratiques sémiotiques réside alors dans le fait de considérer que la lecture est un processus dynamique de construction de sens et non un simple décodage :la lecture s'avère ici une pratique qui englobe d'autres comme l'écriture, la reconstitution , ..Pour lire , il faut ainsi prendre en considération tout le dispositif, tout ce qui entre dans la constitution de l'énonciation éditoriale (Souchier, 2007:33, 34) qui ne se limite pas à la dimension proprement discursive mais englobe toutes les données sémiotiques, matérielles, visuelles du texte et se présente comme une configuration hétérogènes de pratiques différentes : la lecture ne serait-elle pas ainsi envisagée comme une stratégie? *Agir* semble d'ailleurs nous montrer qu'en lisant on doit agir par le corps....

## Bibliographie

-Bouchardon et aii , *Agir* . Récit interactif , téléchargeable sur Playstore ,2017

-Dondero( Maria Julia)," Le texte et ses pratiques d'instanciation": <https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/29659/1/Le%20texte%20et%20ses%20pratiques%20d%27instanciation%20Dondero%20NA>, 2009, consulté le 1/8/2018

-Dondero( Maria Julia), "Du texte à la pratique: pour une sémiotique expérimentale" , *Semiotica* ,n. ,Vol; 219, De Gruyter Mouton , 2017 , pp.335-365

-Fontanille(Jacques),*Pratiques sémiotiques*, Paris, PUF, coll. Forme sémiotiques, 2008

-Fontanille(Jacques)," L'analyse du cours d'action :des pratiques et des corps" , <https://journals.openedition.org/semen/9396>, 2011, consulté le 22/7/2018

-Fontanille(Jacques),"L'énonciation pratique: exploration, schématisation et transposition" , colloque Common'14,2014: <http://www.lucid.ulg.ac.be/conferences/common14/downloads/Expose%20Jacques%20Fontanille.pdf>, consulté le 25/7/2018

-Frame(Alex),"De la sémiotique pour penser la complexité de la communication interpersonnelle: l'approche sémio-pragmatique des interactions sociales" , *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n. 3, 2013, mise en ligne le 1/8/2013, <https://journals.openedition.org/rfsic/508>, consulté le 9.9. 2017

-Heid(Marie- Caroline),Méliani(Valérie),"Evaluation qualitative de site web: comment impliquer l'utilisateur?" , *Recherches Qualitatives*, hors-série,n. 18, 2016, pp. 47-62

-Landowski(Eric), "Avoir prise, donner prise", *Nouveaux acte sémiotiques*, publié en ligne le 12/2/2009, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/285>, consulté le 30/7/2018

-Mitropoulou(Eleni), *Médias, multimédia et interactivité: jeux de rôles et jeux sémiotiques*, HDR, université de Limoges, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/pdf/4540>, 2007 , mise en ligne le 9/12/ 2013, consulté le 21/9/2018

-Pignier(Nicole),"Le plaisir de l'interaction entre l'utilisateur et les objets TIC numériques", *Interfaces numériques* , vol.1,n.1,2012, pp.123-152

-Rastier ( François), Cavazza(Marc),"Sémiotique et interactivité", *MEI*, n. 15, médiation et information , 2001, pp. 169-180

Saemmer(Alexandra),"Irradiations iconiques : réflexions sur le texte animé, à partir de quatre exemples de la littérature numérique", *Nouveaux actes sémiotiques*, publié en ligne le 15 juillet 2012 : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/1930>, consulté le 5/8/2018

-Souchier(Emmanuel),"Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale", *Communication et langage*, n. 154, l'énonciation éditoriale en question, 2007, pp. 23-38

-Treleani(Matteo)," Les vidéos en ligne et le problème de l'interactivité", *CIRCLAV*, n. 24, Paris, L'Harmattan, 2015, pp. 173-185