

# Croyance, expérimentation, fiction

## La crise de croyance dans les médias de masse

Jean-Louis Weissberg

Volume 32, numéro 2, automne 2000

Les promesses du cyberspace. Médiations, pratiques et pouvoirs à l'heure de la communication électronique

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/001840ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/001840ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

0038-030X (imprimé)

1492-1375 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Weissberg, J.-L. (2000). Croyance, expérimentation, fiction : la crise de croyance dans les médias de masse. *Sociologie et sociétés*, 32(2), 73–97.  
<https://doi.org/10.7202/001840ar>



# Croyance, expérimentation, fiction

la crise de croyance dans les médias de masse<sup>1</sup>

## jean-louis weissberg

IUT de Villetaneuse — Université Paris XIII  
Avenue J. B. Clément  
93430 — Villetaneuse  
Courriel: weissber@iutv.univ-paris13.fr  
et weissberjl@aol.com

### i. transporter — présence à distance et déplacement de l'événement

Un certain régime de vérité est révolu : celui par lequel l'image enregistrée lors d'une capture directe (photographie, télévision, etc.) renvoyait au caractère apparemment immuable du passé. Les formules reliant croyance<sup>2</sup> et mise en forme visuelle du monde — qui ont assuré les beaux jours des techniques d'enregistrement — entrent en crise, inassouvies par la restitution inerte des prélèvements opérés par les divers systèmes de l'ère de la capture directe (photographie, télévision, etc.). J'y vois la confirmation d'un processus logique. Les techniques d'enregistrement classiques sont parvenues aux limites de leur promesse de restitution audiovisuelle de la réalité. Nous exigeons désormais des images incarnées, vivantes : des moyens pour expérimenter l'actuel — et même le passé — et non plus pour en reproduire de simples traces indéformables. Au prélèvement événementiel, s'ajoute l'épreuve d'une animation simulée de modèles, prolongeant les dynamiques vivantes auxquelles ils réfèrent. Progressivement,

1. Les matériaux utilisés pour cet article sont: Weissberg (1999a, le chapitre ii surtout, et 1999b); la partie iv est totalement inédite.

2. Problème délicat de définir la croyance (de même que les notions connexes de crédit, confiance ou conviction). Je me contenterai du sens commun qui associe la croyance au fait qu'un acteur (individu ou groupe) est persuadé qu'une chose est vraie (ordre idéal où la croyance voisine la foi) ou réelle (ordre pratique où la croyance touche à l'attestation d'existence).

en effet, se mettent en place grâce à aux nouvelles formes de présence à distance (réseaux, supports numériques interactifs) les moyens d'une certaine *expérimentation directe de l'information*.

### Méfiance

On met trop souvent la suspicion à l'égard des images sur le compte de la facilité de trucage qu'offre le numérique. Or le trucage est rivé aux techniques d'enregistrement et cela depuis l'invention de la photographie. Ce qui est remarquable et nouveau dans la crise de légitimité de l'audiovisuel, ce n'est pas tant l'accumulation des scandales (interview reconstituée de Fidel Castro, images détournées du charnier de Timisoara, etc.), mais le doute généralisé que suscite désormais toute image enregistrée ; doute révélateur d'une séparation croissante entre le « voir » et le « croire ». Le pacte de conformité qui liait jusqu'à présent l'enregistrement et la chose enregistrée commence à se rompre. Et, à mon sens, la méfiance n'est pas le produit de la tromperie mais plutôt, à l'inverse, celle-ci peut être débusquée parce que l'état de méfiance nous habite désormais<sup>3</sup>. Aujourd'hui, notre croyance dans les images dépend d'une implication, non pas simplement audiovisuelle, mais aussi sensible, tactile, corporelle. Dans ce sens, nos régimes d'adhésion (ce qui nous porte *spontanément* à tenir ce qu'on nous montre et ce dont on nous parle pour conforme à la réalité, *sans même qu'on se pose la question* de l'adéquation du signe et de son référent) sont profondément solidaires des grands remuements qui affectent les modes de production, de diffusion et de réception des images<sup>4</sup>.

La forme télévisuelle borne les limites de la tentative de faire se rejoindre le spectacle et la vie. Impliquant ce que, par abus de langage, on nomme le « temps réel<sup>5</sup> » (quasi-coïncidence de l'émission et de la réception), elle interdit un retour sur le message autre que mental. Et l'on connaît la difficulté d'un tel exercice. Que la télévision tente de mettre fin à la séparation entre spectateur et spectacle (*reality show*, par exemple), c'est une chose, mais qu'elle y parvienne en est une autre. Et l'on a vu les apories de cette tentative. Il est courant d'entendre et de lire que les images électroniques sont

3. On pourrait, je crois, généraliser le propos. En effet, la méfiance à l'égard des médias de masse en est une composante du discrédit des élites (politiques notamment). Conformément à la logique qui porte ombrage aux médias de masse, la désaffection à l'égard des élites est plus une conséquence des ratés de la démocratie représentative — le sentiment qu'elle tourne de plus en plus à vide — qu'une cause. Remplacez les mensonges dans l'audiovisuel par les concussions, compromissions, abus financiers en politique et vous constaterez qu'ils ont toujours eu lieu, mais que maintenant on les rend publics et surtout qu'on les ressent comme insupportables.

4. Ajoutons que ces remuements sont fondamentalement indexés sur la *programmaticité* informatique — plus que sur le numérique qui en est le corollaire —, *programmaticité* qui en est à la fois la cause et la conséquence.

5. On fait du concept de « temps réel » un usage décalé. Né dans l'univers de l'informatique militaire des années cinquante pour désigner un temps de calcul acceptable pour un programme contrôlant un phénomène (et donc présumant une durée effective), il est adopté aujourd'hui pour caractériser l'émission-réception instantanée telle que la radio, la télévision ou le téléphone la concrétise. Les réseaux numériques fonctionnent quant à eux selon de toutes autres modalités temporelles... basées sur le découplage de l'émission et de la réception.

indicielles, fascinantes, séductrices, charnelles, obsédantes, aveuglantes, hallucinantes et qu'elles tiennent de ce fait une place déterminante dans notre système politico-médiatique. Or, selon notre hypothèse, les images électroniques de télévision ne sont pas trop charnelles, mais plutôt insuffisamment. D'où le désenchantement qui commence à les assaillir. S'il est vrai que le partage commun simultané de la retransmission l'estelle celle-ci d'un fort pouvoir de conviction et assure donc les arrières de la télévision, ce sentiment de communauté est lui aussi, comme on le verra, en cours de redéfinition.

L'hypothèse de la crise fiduciaire des médias de masse (au sens de la perte de confiance dans la « monnaie » du visible) est fondée sur celle d'un creuset techno-culturel de la croyance dressé sur deux pieds : le média et le type de transport. Ce que l'on exige, c'est en quelque sorte un déplacement de l'événement qui ne l'altère pas trop ; et à la limite que le transport se rende invisible, semblant venir inscrire l'événement tel quel, sans déformation, sur les supports que nous consultons. Ainsi sera préservé le sentiment qu'événement et information sont une et même chose, qu'on peut passer, dans les deux sens, de l'un à l'autre. Il y aurait ainsi une forme de croyance attachée à l'écrit, à l'oral, à l'image, et aujourd'hui à l'expérimentation des modèles numériques. De même doit-on postuler des régimes fiduciaires propres aux transports différés (écrit, enregistrement), immédiat (direct radio ou télévisuel) et aujourd'hui à temporalité dé耦plée (pluralité des régimes temporels sur les réseaux, de l'immédiateté au temps différé).

À l'heure où le coefficient corporel augmente dans la communication à distance<sup>6</sup>, il y aurait une investigation à prolonger (dont les travaux « médiologiques » sont l'une des directions possibles) pour montrer comment au récit écrit du xix<sup>e</sup> (presse), à l'image commentée transmise en direct du xx<sup>e</sup> (reportage télé) se substituent progressivement dans ce xxi<sup>e</sup> siècle débutant, d'autres formules de croyance basées sur des médiations et des types de transport singuliers de l'événement, alliant un engagement par modèle interposé et une absence de risques directs. Comment analyser ces régimes de croyance ? Y aurait-il altération irrémédiable de toute référence communes et donc de toute communauté ? Comment s'y combinent récit, fiction et expérimentation ? Telles sont les principales questions que se propose d'aborder cet article.

### Délimitations

La nature des champs de questionnement abordés exige une mise au point méthodologique. Les propositions qui précèdent, de même que celles qui suivent, ne sont pas fondées sur des enquêtes sociologiques de terrain, des études de corpus et *a fortiori* des analyses quantitatives. Ajoutons : elles ne pourraient l'être. Notre réalité médiatique vécue est bien trop complexe pour cela. Elle hybride indistinctement les tendances actuelles avec les inerties passées. Aussi tentons-nous de saisir ce qui émerge en liant niveaux sémiotique (modélisation numérique et mise en réseau de l'événement).

6. Au son, puis à l'image, les réseaux numériques ajoutent la circulation dans des espaces interactifs tridimensionnels. Le retour d'effort physique s'annonce et la transmission des odeurs pointe, si j'ose dire, son nez.

ment), empirique (pratiques d'expérimentation de l'information) et culturel (modification des régimes de croyances). L'intuition argumentée est notre principale boussole, corrélée par une conception des tendances techno-culturelles profondes de l'Occident mettant l'accent sur la densification les représentants (perspective, photographie, cinéma, image numérique...). Il s'ensuit un diagnostic du paysage médiatique (et des forces culturelles qui le travaillent) qui radicalise les évolutions en cours et qui, de ce fait, n'a pas une vocation descriptive, mais plutôt analytique. Je ne dirai pas prospective, car l'avenir se chargera de distribuer les tendances à l'expérimentation de l'information selon des combinaisons difficiles à prévoir aujourd'hui. Ce mouvement participe d'ailleurs à la redéfinition permanente naturelle de la place et des fonctions des médias de masse. Mais sans appareils de vision, ces redéfinitions se ne seraient pas perceptibles. C'est à l'élaboration de tels appareils qu'appelle notamment cet article. Ajoutons, enfin, qu'un certain parti pris en matière de politique informationnelle ne saurait être dissimulé. Celui-ci ne se contente pas d'enregistrer les rapports de force, mais essaie de valoriser ce que la crise des médias de masse peut avoir de fructueux dans la perspective d'un renouvellement d'une démocratie de représentation déprimée, c'est-à-dire favorisant l'exercice collectif de la discussion et de la décision.

#### **ii. expérimenter : logique de la communication et logique de l'action**

Les chemins de l'expérimentation sont multiples. Ils ne recouvrent pas exactement les mêmes pratiques, ni les mêmes objectifs, ni surtout les mêmes intentionnalités. Il me semble possible cependant de regrouper sous cette même notion quelques exemples montrant comment l'expérimentation tend à devenir un horizon polarisant à des degrés variables toutes les pratiques de communication. Et cela n'est pas réductible simplement au fait que tout exercice communicationnel peut être considéré, dans un sens très général du terme, comme une activité : transmission, réception, interprétation et, dans un sens épistémique, double travail de transfert et de constitution-maintien de la relation. On se souvient, par ailleurs, que la cybernétique avait défini la communication comme un comportement d'échange d'information entre des systèmes. La dimension active de « comportement » est à souligner. Mais expérimenter ne se réduit pas à agir, il y faut, en outre, un horizon de questions et de doutes.

#### **« L'affaire Simpson »**

Le traitement télévisuel des affaires de mœurs exerce, on le sait, un attrait considérable chez les Américains. Sur le terreau fertile des affaires judiciaires, l'expérimentation de l'information commence à investir les supports adaptés à ses logiques. La reconstitution du procès relatif à « l'affaire Simpson » aux États-Unis a considérablement accéléré le processus. cnn a édité, fin 1994, un cd-Rom édifiant<sup>7</sup>. À coup de clic, on chemine dans des vidéos montrant l'état sanglant des lieux découverts après le meurtre. S'y bousculent la foule, la police. Deux clics sur le dossier « L'arrestation » et s'affiche la course-poursuite sur les autoroutes de Los Angeles. On peut aussi écouter

---

7. Voir à ce sujet Briançon (1995).

une ancienne bande audio où la femme du footballeur, terrorisée, appelle les urgences policières. Le *spect-acteur* poursuit son exploration entrant dans les méandres de la procédure, examinant, par exemple, les réponses des experts aux questions juridiques posées.

Les abonnés à Compuserve pouvaient aller chercher directement les documents publics de l'affaire sur des bases de données : photos officielles, dessins des médecins légistes incluant les traces de coups de poignard ainsi que le texte intégral des comptes rendus du procès. Des conversations directes avec des experts leur étaient proposées. Sur America On Line, on trouvait les questionnaires que les jurés avaient dû remplir, portant sur la connaissance qu'ils avaient de l'affaire, préalablement à leur nomination. On pouvait aussi accéder à des banques de données juridiques ou participer à des groupes de discussions. Des clips audio des moments forts du procès (témoignages, plaidoiries, réquisitoires) étaient disponibles ainsi que, à la demande, des pièces du dossier telles qu'une photographie du visage tuméfié de la victime après l'une de ses confrontations musclées avec son mari. Hors services privatifs, de nombreux groupes de discussions ont vu le jour, et la controverse y a battu son plein, spécialement autour de la fameuse question du supposé parti pris raciste des enquêteurs. Bref, l'utilisateur du cd-Rom était devenu enquêteur. Et, fait remarquable, ceux qui étaient convaincus de la culpabilité de l'accusé, tout comme ceux qui étaient persuadés de son innocence, y trouvaient matière à nourrir leur conviction.

### Modélisations au Kosovo

On sait que les *wargames*, lointain successeurs du *Kriegspiel* prussien, ont été dopés par la guerre du Golfe en 1990 (des parties simulant l'opération « Tempête du désert » ont été diffusées par des télévisions américaines et, au moment du conflit, l'état major US a, semble-t-il, lui-même utilisé un jeu du commerce pour tester ses plans). Mais depuis les choses se sont accélérées et surtout rapprochées de l'actualité. On trouve dans Internet des scénarios sur les opérations turques contre les Kurdes, les affrontements dans l'ex-Zaïre et les guerres dans l'ex-Yougoslavie (voir Wasserman, 1999). En juin 1999, un magazine spécialisé (*Cyber-Stratège*) avait déjà édité plusieurs modélisations des opérations au Kosovo. Plus intrigant encore, je crois, ces conflits dans les Balkans ont provoqué des simulations à caractère historique (guerre de 1912-1913 et Seconde Guerre mondiale) destinées à situer les données actuelles dans leur terreau ancestral. Toujours en juin 1999, l'hypothèse d'une invasion terrestre par les troupes de l'otan était proposée à la sagacité des adeptes de simulation conflictuelle par Internet et l'extension régionale possible du conflit est étudiée par d'autres scénarios<sup>8</sup>. On ne va pas supposer que ces activités concernant un public spécialisé — mais dont Internet étend les cercles — sont appelées à se généraliser telles quelles. En revanche, on notera la poussée de ces pratiques vers l'actualité, dépassant largement le cadre ludique, car pour les adeptes de ces jeux, la modélisation est une manière de comprendre et d'in-

8. Wasserman (1999) nous informe que d'autres conflits actuels sont modélisés en Érythrée, en Éthiopie ou au Cachemire.

terpréter l'Histoire en train de s'accomplir. Nous faisons l'hypothèse qu'ils actualisent radicalement des inclinations de plus en plus largement partagées.

### L'auto-médiation comme expérimentation

Dans son article sur la presse face aux enjeux d'Internet, B. Giussi (1997) — *cyberjournaliste* ayant mis sur le Web le magazine *L'Hebdo* de Lausanne — explique que, dans le contexte de l'édition électronique, « le rôle du journaliste en tant qu'expert décline » et que le réseau confère à chacun « le même pouvoir communicationnel<sup>9</sup> ». Même si ce diagnostic demande à être discuté plus finement, il n'en reflète pas moins une part de vérité qui alimente les espoirs visant à contourner les médias établis. Affirmant que les fonctions de producteur et de consommateur d'informations tendent à se confondre, il ajoute : « Les faits et les informations circulent souvent sans médiation du journaliste, amené à renoncer à une partie de son pouvoir traditionnel pour devenir animateur. C'est tantôt un agent qui dirige le trafic, parfois un explorateur, souvent un "facilitateur" de discussion » (*ibid.*). Internet ne supprime donc pas la médiation journalistique, mais la transforme. La profusion d'informations disponibles majorera l'importance du travail de tri, de comparaison, de recoupement des sources, bref tout ce qui constitue le savoir-faire d'un rédacteur. Mais il fera ce travail sans pouvoir se mettre à l'abri, en quelque sorte, du regard des lecteurs. Ceux-ci peuvent, à tout moment, vérifier par eux-mêmes certaines informations, en débusquer d'autres ou solliciter directement des experts, en ayant éventuellement recours à la communauté des internautes intéressés par les mêmes sujets. C'est ce qui fait dire à Alain Simeray (1997), rédacteur en chef de l'hebdomadaire en ligne *LMB Actu*<sup>10</sup> : « Le journaliste ne peut plus se placer comme celui qui révèle des informations qui lui étaient réservées, il devient le médiateur d'une ressource partagée ». Deux mouvements semblent donc affecter la médiation journalistique. D'une part, le rôle de passeur s'affaiblit au profit de celui d'expert, détenteur d'une connaissance en surplomb. D'autre part, la médiation tend moins à s'exercer entre des informations et des personnes qu'entre les personnes elles-mêmes.

De plus, les nouveaux langages annoncés, pour l'édition dynamique de documents dans Internet (de type xml — pour *eXtensive Mark up Language* — succédant au html) autoriseront le récepteur à modifier les pages Web selon la nature des sites et lui permettront d'y intégrer ses propres informations. La rupture avec le mode de consultation de la presse classique en sera encore approfondie et accentuera l'aspect expérimental et productif de la réception.

### Le devenir médiateur de l'acteur

Mais ce qui se profile remet en cause de manière bien plus profonde encore la structure de la médiation puisque le réseau permet aux acteurs d'un événement de devenir *les producteurs et diffuseurs naturels de l'information qui concerne cet événement*. Par exem-

9. « Dans le cyberspace, chacun est simultanément écrivain et journaliste, éditeur et lecteur, vendeur et acheteur » (Giussi, 1997, p. 27).

10. *LMB Actu* est publié par le cnrs.

ple, parmi les sites qui ont couvert le procès Papon, l'un d'entre eux a été créé et tenu seul par l'un des plaignants, Jean-Marie Matisson. Il proposait la consultation du dossier d'accusation, la présentation des familles plaignantes, les témoignages tout aussi bien que des forums ou l'intervention de spécialistes ; toutes propositions hors de portée des médias traditionnels et qu'à lui seul il offrait. Ce qui en dit long sur les nouvelles possibilités éditoriales ouvertes par ce nouveau canal d'expression. Plus même que l'abondance de l'information, c'est la tonalité qui était remarquable. Acteur engagé, Jean-Marie Matisson ne s'encomrait pas du style impersonnel des médias de masse, présent même chez ceux qui avaient ouvertement pris parti. Par ailleurs, il ne faut pas opposer mécaniquement médias de masse et édition de sites. La notoriété du site Matisson était fondée dans une large mesure sur des médias traditionnels : ce sont des articles de presse, en l'occurrence, qui ont annoncé et validé ce site.

Autre exemple d'une auto-médiation devenant pour le coup une véritable action collective, la construction d'un site web collaboratif à l'occasion de la marée noire sur le littoral atlantique français, en décembre 1999. Avant même le naufrage de l'*Erika*, un habitant de l'île de Ré avait créé un site d'information dédié aux différentes formes de pollution. Après la catastrophe, ce site devient vite le point de ralliement des internautes de la région. Se met alors en place un réseau d'information alimentant en permanence le site d'informations fraîches, avec des veilleurs dans les 192 communes touchées. Si bien que le site est rapidement plus fiable que les informations « officielles » diffusées par la préfecture. Les autorités locales (maires, élus, etc.) sont quelque peu bousculées par cette marée informationnelle moléculaire et le site, logiquement, organise la mobilisation contre Total Fina. Plus intéressant même, dans les forums et groupes de discussion, des techniques de dépollution inédites sont proposées, à l'encontre parfois de celles qui sont préconisées par les experts professionnels. Citons M. Zablocki, initiateur du site : « Plutôt que d'aller grossir les rangs des bénévoles sur les plages, nous proposons à tous ceux qui sont connectés d'être *actifs* (Labbé et Recasens, 2000 ; nous soulignons) via le Net ». On ne saurait mieux indiquer à quel point le régime de la communication est entré dans une nouvelle phase mêlant collecte d'informations, transmission, collectivisation et action. Symétriquement, il est assez logique que, dans sa tentative de museler le cyberspace politique, le gouvernement chinois ait interdit la mise en ligne de reportages originaux ; toute information devant être puisée dans le stock des médias officiels. Pour combien de temps encore ?

On s'accorde à constater que la médiatisation accomplie par des institutions spécialisées (presse, télévision, etc.), participe de la construction de l'événement. Dans le contexte de l'auto-médiation, cette idée demande alors révision. Ici, en effet, événement et médiatisation sont inséparables puisque ce sont les mêmes acteurs qui les portent. Tout au plus peut-on considérer qu'il s'agit de moments particuliers dans un même processus.

On voit se dessiner, en fait, une double évolution. Avec de faibles moyens — et une grande dépense d'énergie — on peut atteindre une audience sans commune mesure avec ce que coûterait une diffusion par les médias classiques. C'est l'un des ver-



sants de ce que j'ai appelé « l'auto-médiation ». Mais parallèlement, les principaux acteurs de l'édition en ligne (grands quotidiens, chaînes d'information comme cnn, etc.) investissent des sommes importantes dans des programmes et moteurs de recherche offrant exhaustivité, rapidité et convivialité aux utilisateurs. L'industrialisation de l'*auto-médiation* devient l'un des principaux enjeux socio-techniques d'Internet. Mais cette industrialisation porte dans ses flancs des outils facilitant l'expression directe des acteurs sociaux. Dans cette course-poursuite, rien ne garantit le succès final des industries informationnelles, si on le mesure non pas aux chiffres d'affaires dégagés mais par l'étouffement des expressions qu'ils ne contrôlèrent pas.

### La fluidification réception-production comme horizon de l'expérimentation

La notion d'expérimentation de l'information ne saurait se déduire uniquement de la confrontation aux médias dans un sens classique (presse, télévision, etc.). Elle prend forme sur une terre nourricière beaucoup plus vaste et en référence à des pratiques expressives très variées. Parmi celles-ci, l'observation des mutations des rapports entre réception et production en milieu numérique me semble du plus haut intérêt parce que, comme on pourra le constater, information et communication y deviennent très directement production et action.

L'alliance des technologies d'inscription numérique et d'usages plus répandus qu'on ne le croit dessinent en effet des perspectives *intermédiaires* entre consultations, conservations, citations, collages, émissions de liens et création originale de contenus. Une offre logicielle grand public accompagne et fortifie cette alliance : boîtes à outils de toute nature, progiciels de design d'hypermédias, logiciels de traitement d'image fournis avec les appareils photographiques numériques et décalqués des outils professionnels de type *Photoshop*, logiciels d'échantillonnage musicaux, de *sampling*, etc. Des *homes-studios* aux pratiques de copier/transformer/coller musicales (*techno*, *house music*)<sup>11</sup> en passant par les *mix* des *raves*, le domaine musical offre un bon écho de ce qu'une réception/production hypermédia est en passe de généraliser : un *home multimedia* élargi aux agencements conjoints des univers textuels, graphiques, iconiques et sonores dans le contexte de la communication collective et de la documentation partiellement automatisée. Si on décrit concrètement ce que signifie réaliser une *home page* dans Internet ou un site collectif dans une classe, par exemple, on découvrira une nappe graduée d'activités où la recherche documentaire automatisée par moteurs et guides, la citation, l'emprunt non référencé, le collage, la transformation de sources originales occupent une place considérable.

L'usage de robots chercheurs est, par ailleurs, une manière naturelle de se déplacer sur le réseau : la mobilisation de tels automates devient une pratique de lecture/recherche « grand public ». De multiples propositions s'amorcent pour cartographier et exploiter

11. Dans son introduction au catalogue d'*Imagina 98*, Bernard Stiegler (1998, p. 5) développe une argumentation similaire balançant la puissance des industries mondiales du « *broadcast* numérique » par le traitement local des images : la « *housevidéo* » qui devrait conduire à « un changement profond de l'attitude comportementale du consommateur ». Voir aussi l'excellent commentaire que Pierre Lévy (1997, p. 168-172) fait de la musique techno.

les gisements de données ainsi collectés<sup>12</sup>, étendant ainsi des savoir-faire d'organisation de connaissances aujourd'hui encore spécialisés. Sur ce terrain aussi, le passage à la *home* exploitation dynamique des paysages d'informations est amorcé. Le développement de nouvelles normes d'édition évoquées ci-dessus (tel que xml métalangage permettant d'adapter les langages de conception) — augmentera l'initiative des internautes. Ils'agira en effet, de plus en plus, non pas de « consulter » des sites, mais de transformer les pages reçues, de les recomposer et d'y ajouter des informations personnelles.

L'offre de logiciels auteurs se renforce (maquettisme, traitement d'images photographiques, gestion d'hyperdocuments, langages de conception de sites Internet, etc.) rendant de plus en plus transparent aux utilisateurs l'usage d'outils élaborés (même si, parallèlement — et ce n'est pas contradictoire — les versions professionnelles se complexifient)<sup>13</sup>.

Bien entendu, une part plus originale, personnelle, lieu de la créativité dans un sens plus traditionnel, complète ces activités : établissement de chemin de navigation, *design* d'interfaces graphiques, et... rédaction de textes où il se vérifie que les savoirs de la lecture-écriture demeurent fondamentaux dans ces nouveaux espaces expressifs. Et l'on voit bien que ces dernières compétences sont majorées au fur et à mesure qu'on évolue vers les univers professionnels. Mais les premières strates d'activités de sélection et d'agencements documentaires sont d'une richesse heuristique considérable.

### La production multisupport

Le développement attendu de la production *multisupport* est un autre indicateur de la propension expérimentatrice qui fait dériver vers le récepteur final des compétences d'agencement du type *home multimedia*. Même si ces perspectives sont encore mal dessinées, leurs motivations sont significatives et rejoignent, finalement, notre propos. Avec la production *multisupport*, développée notamment par l'ina, le téléspectateur peut accéder, au-delà de l'émission diffusée, à la production « grise », c'est-à-dire aux *rushes*, archives et images associées, dont une infime partie seulement est diffusée, faute de temps, à l'antenne. Dès la phase de production, l'objectif n'est plus de produire des émissions mais des ressources documentaires déclinables dans plusieurs directions :

12. Le logiciel *Umap Web*, conçu par la société Trivium, par exemple, cartographie les proximités entre les thèmes consultés au fur et à mesure de la navigation dans des pages Web. L'internaute construit ainsi un paysage graphique de données, miroir explicite de ses inclinaisons.

13. Parmi les récentes annonces, et à titre d'exemple, nous relevons le logiciel ingénieux mis au point par la société Realiz. Celui-ci produit une image tridimensionnelle à partir de quelques photographies d'un même objet (meuble, visage ou monument). Visant dans un premier temps des usages professionnels, cet outil démocratise incontestablement l'image 3d. Ses concepteurs envisagent de l'associer aux logiciels de retouche livrés avec les appareils de photographie numérique. Dans le même ordre d'idée, la société Virtools propose aux *designers* de jeux vidéos un logiciel interactif 3d « temps réel » — *Nemo* — permettant de s'affranchir de la programmation informatique. Avec *Nemo*, on peut animer directement et interactivement, à l'écran, des scènes en attachant des comportements à des objets, lesquels comportements peuvent être puisés et combinés dans une bibliothèque étendue. Bien sûr, *Nemo* ne s'adresse pas au grand public, mais tout porte à croire que des versions simplifiées permettront aux passionnés de fabriquer bientôt leurs propres jeux.

films, cd-Rom, banque d'images, etc.<sup>14</sup>. Il s'agit là d'une réorientation majeure pour les auteurs qui devront non plus sélectionner des matériaux pour servir un propos unique dans un format délimité (le fameux 52 minutes, par exemple), mais construire des scripts exploitant les ressources documentaires rassemblées, grâce aux logiciels idoines disponibles. Évidemment, dispositions inédites aussi pour le *télespect-acteur* qui passera d'un régime réglé sur le flux linéaire temporel à une proposition d'exploration en profondeur rejoignant celle qui s'impose avec les hypermédias. Plus radicalement encore, et c'est ce qui nous intéresse ici, il est envisagé que le public puisse avoir accès aux *outils* utilisés par les auteurs afin de fabriquer d'autres programmes hypermédias avec le stock de matériaux rassemblé par l'équipe initiatrice. Le partage, même inégal, des outils logiciels entre professionnels et amateurs avertis<sup>15</sup> est, en effet, source de remaniements profonds dans la structure des rapports auteurs/publics dans la logique même de ce que nous avons nommé ici, le *home multimedia*.

### Devenir auteur

L'évolution propre des langages hypermédias devrait inciter l'Éducation nationale à prendre résolument l'orientation du *home multimedia*. « Devenir auteur », tel devrait être la devise inscrite au fronton de l'école du xxi<sup>e</sup> siècle. Utopie démocratique, que les nouveaux systèmes symboliques numériques se doivent de prolonger, s'il est vrai que le contexte de l'hypermédiation fait émerger de nouvelles pratiques d'expression/réception (que, par exemple, la notion de *home multimedia* présentée plus haut tente de circonscrire). Levons, ici, une éventuelle méprise. L'auteur-citoyen dans l'aire de la culture de l'écrit n'est pas obligatoirement un auteur au sens académique du terme (journaliste, écrivain, homme de lettres ou de sciences, etc.). De la même manière, l'auteur hypermédia n'est pas appelé à maîtriser les savoir-faire spécialisés qui demeureront l'apanage de professionnels. Mais à des niveaux différenciés, chacun est conduit à utiliser des outils de complexités échelonnées pour des usages eux aussi échelonnés. La mise au point du langage scol<sup>16</sup> est un bon exemple d'usage échelonné d'un même logiciel. Ce langage de conception d'espace tridimensionnel et interactif dans Internet — véritable prodige technique permettant le *design* personnel, d'espaces de communication — est proposé dans plusieurs versions de complexité et de prix différents selon qu'il s'adresse au grand public ou à des professionnels. scol devrait permettre aux internautes de créer assez facilement leurs propres mondes virtuels en trois dimensions et d'y déposer leur avatar en scannant une photo, par exemple. Toutes les composantes des scènes conçues sont cliquables et peuvent renvoyer par liens à d'autres lieux, afficher des sources documentaires ou lancer des

14. Dès 1998, l'ina mettait en place un « studio de production multisupport ». Plusieurs projets sont déjà en cours, en particulier avec France Télévision pour des émissions de la série « Un siècle d'écrivain ».

15. Le coût des systèmes de production de programmes en vidéo numérique a été divisé, en francs constants, par 10 en 15 ans, et cela avec des performances techniques en constante progression. Et cette diminution de prix se poursuit. (Début 1999, on peut acquérir une station de production pour un investissement allant de 50 à 100 000 F. L'entrée de gamme, sous forme d'ordinateur portable connectant caméscope, appareil photo, *Minidisc*, etc. et officiant comme banc de montage numérique se situait à moins de 20 000 F). Voir Poguszer (1999).

16. Ce langage est développé par la société Cryo.

applications. De même, dans sa version de 1998, *Le deuxième monde* distribue à ses «habitants» des outils simples pour configurer, en trois dimensions, leur *homepage* ainsi que leur domicile virtuel, limité dans la version antérieure à un appartement-type dont ils ne pouvaient que personnaliser la décoration. Là encore, l'habileté et les motivations des usagers donnent forme à des réalisations de qualités différenciées.

Tous les internautes, par exemple, savent bien que l'usage du réseau met en œuvre des compétences variées passant du simple *surfing* (l'équivalent de la lecture classique) à la maîtrise des téléchargements de logiciels et à l'exploitation de grandes masses d'informations acquises grâce aux robots et autres guides de recherches, dont les langages de requêtes se font sans cesse plus acérés et complexes. Les réglages et manipulations logiciels dans Internet dérivent parfois même vers des savoir-faire quasi experts (chargement d'applications et autres *plug-ins*, réception de chaînes multimédias en continu, etc.). On voit se multiplier sur le réseau, des offres d'outils «grand public» de création de sites, proposant aux Internaute néophytes des formats préétablis qu'il s'agit de paramétrer et d'illustrer grâce à des banques d'images libres de droits<sup>17</sup>. Il suffit d'agencer ces textes, photos et liens hypermédias pour construire un site personnel sans maîtriser la programmation classique.

#### **Continuité réception-adaptation-création**

On peut repérer la même continuité réception-adaptation-création dans certains jeux vidéos. L'exemple de *Pod* est, à cet égard, révélateur. *Pod* est un jeu de course automobile d'un réalisme surprenant déployant l'arsenal du décorum des circuits (seize circuits évoquant les univers de *Blade Runner*, *Mad Max*, etc.) et multipliant les degrés de réglage des engins (accélération, adhérence, braquage, etc.). Les voitures concurrentes sont dotées d'une «intelligence propre» de la course assez évoluée. Mais l'innovation réside ailleurs. Un forum sur Internet, permet aux «mordus» de concevoir de nouveaux circuits dans lesquels ils peuvent inviter des concurrents. Gagner la course n'est plus alors l'unique objectif. S'éloigner du circuit et visiter les paysages présente, pour certains, autant d'intérêt. De nouveaux véhicules peuvent aussi être fabriqués avec des caractéristiques techniques propres. Et finalement, bouclant le circuit, les créateurs de *Pod*, conçoivent les nouvelles versions du jeu en s'inspirant de l'imagination des adeptes de ces sites. Ainsi est-on passé, par touches successives, d'un jeu vidéo à une expérimentation collective d'un cadre scénographique, où les participants sont à la fois acteurs de leur spectacle et spectateurs de leurs actes : *spect-acteurs* donc, avec toutes les gradations de savoir-faire qu'on peut imaginer.

#### **La culture de l'hypermédiation comme percolation réception/expression**

Au terme de ces entrelacements, réception et production hypermédias s'enchaînent — sans se confondre — comme se font écho aussi lecture et écriture et se couplent fon-

17. De tels services existent depuis des années aux États-Unis. En France, la société Multimania ainsi que le moteur de recherche Lycos proposent gratuitement ces instruments, non sans lorgner sur la surface publicitaire ainsi créée par la multiplication des sites hébergés.

damentalement les activités de réception et d'expression dans les environnements mus par l'informatique<sup>18</sup>. Tendance fondamentale qui pousse à accroître, parmi les usages du réseau, ceux qui tendent à la production d'hyperdocuments.

On dira, bien entendu, que nul n'est tenu de devenir rédacteur hypermédia et que la rédaction de textes linéaires sur papier n'est pas condamnée à quitter notre horizon. C'est aujourd'hui exact, mais cette opposition devient de plus en plus abstraite, dès lors que les savoirs de l'écriture s'hybrident naturellement à ceux de l'hypermédiation. L'usage documentaire dérivera alors fréquemment vers la production hypermédia. Nous ne supposons pas que, au nom d'on ne sait quelle injonction normative, des pratiques de simples consultation et navigation soient appelées à devenir obsolètes, ni que l'hypermédiation doive effacer les frontières entre les activités triviales et expertes de création multimédia. Mais nous imaginons toutes sortes de strates, aujourd'hui déjà observables, entre ces deux positions<sup>19</sup>. Nous conjecturons que, même si les frontières se déplacent avec l'évolution techno-culturelle, ces deux pôles et donc aussi les zones intermédiaires, maintiendront leurs spécificités. Ces zones médianes forment le terrain fertile de projets individuels et collectifs formateurs, et surtout en harmonie techno-culturelle avec les nouveaux instruments symboliques en émergence.

Faire fructifier les savoir-faire intermédiaires de l'hypermédia est un enjeu éducatif, bien sûr, mais plus fondamentalement politique, si l'on comprend que se construisent ici les formes symboliques et par là même les outils expressifs de la vie collective en général et de la démocratie, en particulier. Même sans démarche volontariste, les pratiques du *home multimedia* se développeront nécessairement, mais plus lentement et sans que soit mise en lumière leur valeur. Il est de la responsabilité de ceux qui ont en charge les politiques éducatives de commencer par *reconnaître*, au sens fort du terme, les pratiques du *home multimedia* comme condition actuelle de la citoyenneté; et ensuite, il leur appartient de les systématiser.

Cette perspective pourrait, de surcroît, donner un contenu concret à l'appel au décryptage des images, objectif récurrent proclamé, ici et là, par tous ceux qu'inquiète une supposée domination — à démontrer, par ailleurs — du règne iconique sur le scripturaire. La seule manière de dégonfler la baudruche de la manipulation par les images consiste à faire de chacun des manipulateurs — au sens premier du terme —

---

18. Par exemple, le cd-Rom *Odyssey*, conçu par la société Arkaos pour Jean-Michel Jarre offre aux utilisateurs un environnement pour «jouer» de l'ordinateur sur sa musique, comme on joue d'un instrument. Les touches du clavier commandent l'affichage d'images que l'on peut déformer en utilisant des effets spéciaux et dont on peut régler le rythme. Le logiciel *Xpose LT* commercialisé par Arkaos permettra à ses acquéreurs de «jouer» leurs propres images sur des musiques de leur choix.

19. On retrouve, sous certains aspects seulement, la querelle qui avait enflammé le milieu de l'informatique éducative dans les années quatre-vingt, entre les partisans d'un large enseignement des principes de la programmation (ce qu'assumait Logo, notamment) et ceux qui optaient pour les usages pédagogiques de l'informatique (é.a.o., simulation, etc.). Notre option pour des «savoirs médians» ne recouvre pas exactement cette confrontation. Elle retient le côté «productif» des premiers, tout en mettant l'accent sur la diffusion des outils intermédiaires de création qui déplacent les savoirs requis, de l'informatique classique (algorithmique, programmation) vers les langages applicatifs et les pratiques généralisées du couper/coller/relier/créer.

d'hyperimages. Pour former des citoyens capables de déjouer les prétendus pièges des images numériques, rien ne vaut tant que de développer leur réception-production, c'est-à-dire leur mobilisation expressive. On s'apercevra alors que l'hypermédiation fait apparaître en pleine lumière ce que savent tous les professionnels de l'image, à savoir que toute image est bordée par du langage — souvent écrit — (de même que le langage se déploie sur fond d'images). Œuvrant naturellement dans les savoirs croisés de l'écriture, de l'icône et du son, l'hypermédiation est une propédeutique sémiocritique naturelle.

### **Graduation dans l'ouverture des modèles et horizon de la communication-action**

Pour clore cette partie, une indication importante : la notion d'expérimentation exige d'y inscrire des graduations. Les « enquêteurs » du cd-Rom de l'affaire Simpson se déplaçaient dans un univers plutôt fermé, un cd gravé. (Mais l'accès par Internet pointait déjà vers une certaine ouverture). Avec *l'auto-médiation* (site Matisson sur l'affaire Papon, par exemple) se signale une ouverture intermédiaire. Certes le site n'est pas modifiable à la consultation, mais il est évolutif jour après jour et, à travers le forum, les internautes peuvent influencer, dans une certaine mesure, sur la source émettrice. Degré d'ouverture supplémentaire : la coopération sociale telle qu'elle se manifeste dans certains sites, certains forums où un processus continu d'informations, controverses, vérifications, validations alimente le flux communicationnel (voir l'exemple, décrit plus haut, du site collaboratif sur la marée noire ainsi que les propos de B. Giussi et A. Simeray sur la fin du monopole informationnel des cyberjournalistes, cités plus haut). Gravissons une marche de plus et l'on découvrira les pratiques du *home multimedia*, en tant que fluidification réception-production. Certes, on peut contester à la réception-diffusion de musique techno ou à la création de sites personnels le statut d'activités d'information-communication en marquant les écarts avec la pragmatique de la réception des médias de masse. Ce serait, je crois, une profonde erreur car on sous-estimerait gravement à quel point le régime de la communication est entré dans un commerce singulier avec celui de l'*action* et peut-être plus encore de la *production*. De cette communication-action, l'activité coopérative de création de logiciels libres en fournit une image paradigmatique (mais l'exemple du site sur la marée noire est non moins illustratif). Le réseau y joue à l'évidence non pas simplement un rôle de transmission d'informations *mais directement d'outils et de milieu de production*. Et la force d'attraction de ce régime communicationnel se révèle si on observe qu'il se déploie dans des activités collectives aussi différentes que la musique techno, la mobilisation sociale (Seattle ou la marée noire) et le décryptage du génome humain. Le ministère de l'expérimentation de l'information, qui concerne des champs pragmatiques plus restreints, se constitue cependant sous ces fortes polarités. Décidément, le grand défi pour le renouveau et le prolongement de la théorie de la communication semble bien concerner ces modalités de composition *directe* entre communication, action et production<sup>20</sup>.

20. Il y aurait, bien sûr, à reprendre sous cet angle les travaux d'Habermas sur « l'agir communicationnel », mais dans un sens probablement autre que la visée d'obtention de consensus. De même

### iii. adhérer : expérimentation, médiation et vérité

#### Une expérimentation véridique, sans mise en scène ?

Le *spect-acte* est-il à l'abri du soupçon ? Doit-on lui reconnaître une meilleure aptitude à convoier la vérité grâce à son expérimentabilité ? Peut-on considérer que l'ingénierie interactive est, par nature, plus véridique, qu'elle approche de plus près l'événement qu'un article ou un reportage filmé ; bref, qu'elle ne recèlerait aucune mise en scène ? Non, mais elle est tout simplement plus adéquate à l'esprit du temps, expérimentateur en diable. Évitions de distiller l'illusion qu'avec ces formules d'expérimentation, on parviendrait à une présence directe, im-médiate, dans la vie réelle, et que la séparation entre information et événement serait abolie. Dissipons toute croyance en la possibilité d'une expression directe de la réalité, qui, sans médiations, sans travail de construction, viendrait s'inscrire, transparente, sur l'écran des ordinateurs. Gardons-nous des mirages objectivistes qui assimileraient vérité et expérimentabilité, authenticité et réalisme des doubles, exactitude et similarité des représentants.

L'expérimentation virtuelle est aussi une médiation, la présence à distance demeure une scénographie, l'interactivité se joue dans un théâtre. Mais ces formes obéissent à de nouvelles distributions de rôles ainsi qu'à des systèmes de valorisation inédits. Ce qui diffère dans le nouveau régime de légitimation de la croyance, ce n'est pas qu'il serait plus « réaliste » que l'ancien mais qu'il est construit selon des procédures plus homogènes aux exigences de l'incarnation croissante et à l'espérance d'une élaboration individuelle d'un point de vue. Mais cette construction individuelle recèle des limites.

#### Nouveau régime de vérité et de légitimation « relativiste »

Si elle devient plus charnelle, plus expérimentable, l'information sera moins indicielle, plus construite. On n'expérimente que ce qui a été modélisé de manière pertinente. L'événement est mis en maquettes, articulé en rhétoriques cohérentes. Le processus informationnel sera l'aboutissement d'une épreuve publique de légitimité (au sens où la légitimité scientifique s'acquiert à travers la confrontation publique des hypothèses). Ces modèles sont-ils de fidèles représentants ? Où se situent leurs limites, leurs points aveugles ? La modélisation est, dans le domaine de l'ingénierie, une épreuve opérationnelle, et dans le domaine social une épreuve herméneutique. Quels partis pris le cd-Rom modélisant le procès Simpson aux États-Unis exprime-t-il ? Sur quelles ignorances est-il édifié ? Quelles interprétations juridiques sont-elles à sa source ? Ces questions affleurent obligatoirement dès lors que l'interrogation et les choix de circulation sont délégués à l'interactant.

Curieux procès, c'est le cas de le dire, de légitimation. On renvoie au public le soin de choisir ses présupposés : un procès pour les Blancs, un autre pour les Noirs. La formation d'une légitimité, l'émergence d'un point de vue, apparaît comme la mise à

la notion de « dispositif », chez Foucault (agencement de techniques, de formes de communication et de rapports de pouvoir) pourrait être utilement mobilisée. Voir Jean-Pierre Esquenazi (1996, p. 23-29, particulièrement).

l'épreuve d'un ensemble d'*a priori*. Fonction miroir de l'expérimentation : en cela elle n'est ni plus véridique, ni moins, que la preuve télévisuelle, qui, elle, fonctionne selon la formule « cru parce que vu » et précisément cru parce que tout le monde, y compris les experts, peut voir. La maxime émergente « cru parce que expérimentable » pose des problèmes bien plus complexes. Elle altère, par constitution, l'idée d'une vérité unique et engendre, le plus naturellement du monde, la relativisation de toute démonstration, de tout jugement.

Ce qui est essentiel, c'est le mouvement de consolidation réciproque entre progrès dans l'incarnation tangible des représentants et fondation culturelle de la vérité sur l'expérimentabilité. La figure du réalisme aurait ainsi changé de costume : d'une facture essentiellement liée à la capture visuelle, elle est en passe de se lier au test pratique. Et la représentation virtuelle numérique permet, à la différence du spectacle audiovisuel plat et plein, d'inclure dans le *spectacle*, une multiplicité de vues, éventuellement contradictoires. À charge pour le *spect-acteur* de choisir l'angle (ou les angles) d'éclairage qui lui convient. Transfert de source de légitimité, de l'émetteur vers le récepteur, telle serait la mission, ou le fantôme, de la présentation virtuelle. Et l'on perçoit immédiatement certaines apories qui en découlent. Le récepteur peut-il devenir la seule source de légitimation des informations et de leurs mises en récits? Évidemment pas. Le paradigme de l'expérimentation n'affirme pas l'extinction des foyers qui surplombent l'acteur individuel et irradient les normes sociales, foyers à travers lesquels l'expérience est à la fois vécue et construite. La référence au groupe n'a pas disparu dans ces jeux expérimentaux, elle s'est simplement assouplie, libérant des espaces de parcours singuliers. On ne saurait substituer une caricature à une autre en échangeant le modèle hétéronome des médias de masse supposés conditionner le social avec celui de l'expérience, laquelle assurerait la parfaite autonomie d'une subjectivité individuelle. Il faut, en revanche, prendre la mesure de la mise en critique généralisée et du relativisme que le dispositif expérimentateur du *spectacle* véhicule et induit à la fois.

**Vouloir croire : la fonction « communautaire »  
vaccine-t-elle la télévision contre la crise de confiance ?**

Pour caractériser la crise du régime classique d'adhésion, j'ai surtout insisté sur l'affaiblissement du pacte visuel, le vacillement du régime de vérité fondé sur le « voir pour croire ». Deux aspects de la question méritent une discussion : l'accompagnement langagier de l'image télévisuelle et surtout le sentiment communautaire, qu'on peut aussi appeler la valeur « culturelle » de la télévision.

En effet, l'image télévisuelle apparaît rarement de manière isolée. Elle est mise en scène par un discours, un commentaire omniprésent qui cadre, définit, contextualise les images montrées. Le régime de croyance propre à la télévision serait donc non pas « croire ce qu'on voit "mais" croire ce que le commentaire fait voir ». (En fait, les rapports entre voir et entendre à la télévision sont complexes. Bien souvent, on croit avoir vu ce qu'on a simplement entendu. La prégnance de l'image aboutit à verser la dimension sonore au compte du voir.) C'est un fait universel, le cadrage langagier ne contraint



pas mécaniquement la signification. Par ailleurs, lorsque le sujet est brûlant, le commentaire se heurte — et cela, depuis toujours — aux horizons d'attente basés sur les convictions et engagements préalables des publics. Outre ces données générales, l'activité discursive est majorée dans le contexte actuel de la crise de confiance, dans la mesure où elle doit vaincre en permanence le sentiment partagé que « les médias nous trompent ». D'où une surcharge souvent pénible — un appareil de persuasion redondant — qui tente désespérément de rattraper le déficit d'adhésion et qui participe finalement à notre désaffection.

Venons-en maintenant à la valeur culturelle de la télévision, soit encore sa fonction de lien social. Cette question ouvre à une discussion plus complexe. Le sentiment que des millions de personnes sont rassemblées dans une même vision à distance leste l'événement télévisuel d'un crédit incontestable. Croire c'est aussi faire partie d'une communauté, avant d'être un exercice intellectuel. L'adhésion procède d'un mouvement volontaire, ou plutôt nécessaire : « entrer dans l'orchestre », comme le dit Daniel Bounoux. Appartenir à une communauté, serait-ce une communauté séparée comme celle des téléspectateurs, s'avère un engagement, selon des modalités tout autres (l'intérêt, le maintien des liens...) qu'une opération raisonnée disséquant la validité d'une proposition. La dimension culturelle, religieuse de la télévision, au sens propre du terme, la prémunirait-elle donc de l'altération « fiduciaire », au sens de la perte confiance dans la « monnaie » du visible ? Et la formule émergente « cru parce que expérimentable » demeure-t-elle valide dans ce contexte de l'adhésion engagée ? Je le pense, pour l'essentiel. S'il est vrai que la fonction communautaire assure pour une grande part la pérennité du modèle des médias de masse — et la réception simultanée a donc encore de beaux jours devant elle — cette fonction n'est pas à l'abri des transformations en cours. J'ai le sentiment que cette fonction communautaire joue plus sur la dimension narrative — le besoin que l'on nous raconte les mêmes histoires — que sur un plan informatif ou cognitif : croire les experts ou les médiateurs patentés.

C'est plutôt cette deuxième opération qui est tarudée par le désir d'expérimentation. Et la force de cette option, c'est qu'elle assure un compromis acceptable entre une participation intime — par l'entremise de modèles — et un risque limité, c'est-à-dire un engagement protégé par la distance. Mon hypothèse ne conclut d'ailleurs ni à la disparition future de la télévision, ni à celle du « grand public », mais à l'effritement de son pouvoir référentiel et persuasif au profit d'autres régimes de croyance appuyés sur les pragmatiques socio-techniques de l'expérimentation.

Par ailleurs, la fonction culturelle est à la source de controverses sur les rapports médias de masse/espace public. En effet, au moment où se multiplient les signes annonciateurs d'une baisse de régime « fiduciaire » des médias de masse, se font jour des évaluations quelque peu nostalgiques. Elles suggèrent que les médias de masse, comme forme, sont peut-être inséparables de l'idée de démocratie (c'est le point de vue, par exemple, de Wolton, 1999). Dans cette perspective, en ces temps de rigueur individualiste, le grand public serait plutôt une réserve de liens sociaux à protéger qu'une survivance totalitaire à dissiper.

Comment en effet penser un espace public qui ne serait plus construit selon le modèle de la pyramide ? D'où viendraient les références communes à l'expérience, les normes réglant l'échange ? Ceux qui partent en guerre contre les formes diffractées de l'espace public — telles qu'Internet — défendent, je crois, une conception rigide et archaïque de l'espace public. Présupposant un lien consubstantiel entre médias de masse et démocratie, ils restreignent la crise de la démocratie représentative à ses aspects régressifs (le *Monicagate*, par exemple), oubliant que même à travers cet épisode scabreux se manifeste une véritable recherche de rapports latéraux, non— ou anti—étatiques. Ils ramènent les modalités actuellement encore dominantes de la médiation à des formes absolues et veillent jalousement sur le monopole professionnel dont ces formes jouissent encore et que certains usages d'Internet, notamment, menacent (ce qui ne signifie pas un épuisement de la médiation comme principe).

Demeure la question des formes de l'espace public que dessineraient les scénographies hybrides mêlant simulation, réception directe, accès à des banques de données et échanges latéraux. Qu'induiront ces nouveaux cadres de réception/action ? Ils posent effectivement nombre de questions quant à la détermination de références communes dans l'échange social. Ne concluons pas trop vite à leur disparition, si tant est que ces références « transcendantales » qu'on croyait disparues ressurgissent souvent à travers le processus même qui les disperse. On doit même constater que ces processus sont inducteurs de relations spécifiques, y compris locales, à l'image des regroupements, associations, communautés nés de la fréquentation des réseaux. Ils sont aussi à l'origine de liens collectifs, comme l'automatisation de la médiation dans Internet, dont nous reparlerons. Ces processus définissent des normes communes, y compris morales, dans l'affrontement à l'État et aux groupes privés. Et l'on pourrait même aller jusqu'à considérer le désir de fortifier la présence à distance comme l'un de ces ciments collectifs.

Ces nouvelles formes de lecture par navigation — qui s'opposent, par nature, aux logiques de l'instantanéité — enrichissent l'éventail des pratiques de communication. Elles réévaluent ce que signifie « s'approprier », rajeunissent la notion de durée. Et ce n'est pas la disponibilité technique de ces nouvelles formes de lectures qui, par contagion d'usage, transformerait le « grand public » des médias de masse en enquêteurs attentifs, recoupant les sources et testant des interprétations. C'est plutôt l'inverse qu'il faut considérer : l'émergence de ces dispositifs expérimentaux comme indice d'une redistribution des normes de croyance. Et finalement, pour évaluer ces propositions, il conviendrait de les appliquer récursivement à elles-mêmes. Ce qui revient à observer dans quelle mesure elles peuvent servir à nourrir de nouvelles expérimentations de l'information modélisée.

#### iv. référence : déterminisme technique et logiques culturelles

**La tendance à l'incarnation des représentants (et corrélativement le paradigme de l'expérimentation) est-elle d'origine technologique ?**

La thèse de la crise fiduciaire des médias de masse — adossée au principe d'expérimentation, lui-même propulsé par la programmaticité informatique — pourrait

parfaitement s'ordonner dans un cadre « médiologique ». On y trouverait alors un principe technique de diffusion-réception des messages (la programmaticité informatique) ainsi qu'un code approprié, avec ses potentialités et ses contraintes bien connues (le numérique). Faisant tourner la machinerie médiologique, on en déduirait la crise fiduciaire (opérativité, efficacité symbolique). Ce schéma séduisant ne me convient pourtant pas vraiment. Il postule, en effet, un opérateur technique (en tant que forme et opérativité) identifiable comme facteur isolé, principal producteur du *cycle*. Tout en accordant sa part d'élucidation à un tel cheminement « matiériste », comme le nommerait peut-être Régis Debray, il n'emporte pas mon assentiment.

La formulation de notre question sur les fondements techniques du mouvement d'incarnation laisse peut-être aussi entendre qu'il serait possible d'autonomiser le facteur technologique dans l'ensemble des déterminations à l'origine du phénomène. Laissons de côté, ici, une discussion sur la possibilité même d'isoler le technique du symbolique et admettons, sous réserve d'inventaire, cette hypothèse. Dans quelle mesure cette critique d'un déterminisme technologique pourrait-elle alors s'appliquer à notre hypothèse centrale postulant l'émergence d'un paradigme de l'expérimentabilité virtuelle comme nouveau régime de croyance ? Serait-ce un mouvement technique — la réflexivité des programmes informatiques et la numérisation de l'information — qui provoquerait la déstabilisation de notre régime visuel de croyance<sup>21</sup> ? Ou, dit autrement, la tendance à l'augmentation de l'incarnation des représentants puise-t-elle son énergie dans la sphère de l'innovation technologique ?

Notons d'abord que la vocation expérimentatrice n'est pas née avec les technologies numériques interactives. Ce désir a sous-tendu toutes les technologies de représentation : dessin, perspective, photographie, cinéma muet, parlant, etc. On peut en effet considérer que l'appétit pour l'expérimentation est déjà manifeste dans la production de représentants analogiques. Cette tendance s'est adossée à un mouvement social et culturel, en Grèce antique, avec l'émergence de l'apparence comme question éthique et pratique. Elle s'est renouvelée et accentuée lors de la Renaissance (imprimerie, perspective), et a été décuplée par la révolution industrielle (photographie, enregistrement). On peut en effet lire l'histoire des techniques de représentation, au moins depuis le xix<sup>e</sup> siècle, comme une quête de modèles sans cesse plus proches de la réalité référentielle, et pour cette raison plus ductiles. L'invention de la photographie a joué un rôle majeur dans cette accélération. L'enregistrement est, à cet égard, une rupture essentielle. Mais on ne saurait comprendre les intentions profondes — explicites et muettes — qui sont à la source de la photographie en ignorant la dimension pro-

21. Dans son commentaire critique des thèses de Régis Debray, Jean-Louis Missika appelle, lui aussi, à ne pas accorder une primauté de principe au facteur technique : « [...] encore plus naïfs sont ceux qui [...] pensent que la télévision a révolutionné le régime de la preuve et de la croyance » (*Le Débat*, n° 85, 1995, Paris, Gallimard, p. 42-43). Passons donc pour un naïf, nous qui tenons pour l'idée qu'un régime de vérité - distribuant des intérêts, et donc des partis pris, parfois contradictoires — se forge dans l'alliage d'un système technique, d'institutions et d'orientations culturelles dominantes. Le système technique — ne serait-ce que comme surface active réfléchissant ces orientations culturelles — devrait donc se voir reconnaître sa part d'efficacité dans l'attelage qui tire un régime donné de vérité.

prement expérimentatrice de la perspective, de la lanterne magique ou encore de la géométrie descriptive, véritables technologies propices à inventer d'autres technologies, torpilles exploratrices lancées pour investir à la fois le monde et la perception humaine.

La dimension représentative — imiter le monde — n'est que l'une des faces de ces exercices démiurgiques. L'autre réside dans leur fonction *poïétique* : l'émergence d'un univers inouï, totalement hétérogène à ce que l'expérience humaine avait conçu jusque-là. L'inscription visuelle permanente d'une co-présence passée dans la photographie en est un exemple-type. La prise de vue photographique est d'emblée une prise de temps. Ce geste participe de l'auto-construction d'un rapport au temps, où le passé peut être re-présenté. Il constitue aussi une expérience sociale princeps de l'automatisme et, depuis la fin du xix<sup>e</sup> siècle, de l'instantanéité de l'enregistrement. Ainsi, le mouvement d'expérimentation dans la production de représentants possède des dimensions tout à la fois corporelles, mentales et axiologiques : blocs de gestes, d'attitudes corporelles, de dispositions d'esprit, d'épreuves perceptives et de systèmes de valeur.

Ce serait donc plutôt une tendance techno-culturelle profonde, de nature anthropologique, qui serait à la source du mouvement d'incarnation croissante des représentants. « Techno-culturel » désigne ici une dynamique née, non pas directement dans la sphère de la production de biens matériels mais dans celle des activités scientifico-artistiques (même si on peut invoquer le « fusil » de Marey ou la mécanique de la caméra, la photographie ne se rattache pas principalement à la lignée des machines énergétiques, ni au cinéma). Nous avons déjà tenté de montrer dans quel complexe de déterminations-langagières, scientifiques, imaginaires — il convient de situer la notion de présence à distance (voir Weissberg, 1999). Cette tendance constituerait même, *répétitions-le*, un fondement anthropologique, si on considère que le mouvement de substitution et de transport de la présence à distance se confond avec le processus d'humanisation lui-même.

### Dispositif et disposition

On prolongera la notion de dispositif, vers celle de « disposition », dans le sens d'inclination historique qui prépare et incite à la réalisation de dispositifs techniques, relançant, précisant et inventant à la fois de nouvelles trajectoires pour le mouvement de présence à distance. Entre disposition et dispositif, la relation est alors bijective. (L'invention de la perspective géométrique est un bon modèle pour envisager cette bijection car, on le sait, cette perspective est aussi un dispositif favorisant la disposition à imaginer d'autres dispositifs : géométrie projective, dessin industriel... jusqu'à l'image tridimensionnelle interactive). Alors qu'un certain confort intellectuel recommanderait de ne pas choisir (et de faire jouer une pure circularité disposition/dispositif), je ne dissimulerai pas la prépondérance relative que j'accorde au premier terme : la disposition prépare le dispositif, lequel rétroagit ensuite sur elle et en modifie, plus ou moins, la trajectoire. S'agissant de tendances fondamentales, comme la présence à distance, cette trajectoire — la disposition —, éventuellement déviée, ou

accélérée par le dispositif, se maintient comme structure. Disons que pour croire, il faut toujours des représentants (disposition), alors que les dispositifs techniques et institutionnels varient considérablement (de la parole échangée *hic et nunc* au réseau numérique, en passant par la presse ou la télévision). Ainsi considéré, le dispositif serait le point d'application de la disposition.

#### v. narration : modèle réticulaire, fiction et expérimentation

L'espace creusé par la crise fiduciaire des médias de masse offre d'intéressants prolongements sur des questions classiques relatives au discours de l'information, questions qui se situent même à la source de la philosophie de l'histoire. Il s'agit, bien sûr, des rapports entre restitution, narration et fiction. Mon propos n'est évidemment pas, ne serait-ce que d'esquisser un état des lieux d'une telle discussion, mais d'en signaler les résonances très actuelles avec le paradigme de l'expérimentation des modèles dans l'univers de l'information.

Ainsi dans son dernier livre, *La société des clones à l'ère de la reproduction multi-média*, Isabelle Rieusset-Lemarié (1999) revient sur certains écrits de Walter Benjamin où celui-ci dévalue le discours de l'information (au sens journalistique du terme). Pourquoi? Parce que, écrit Benjamin, l'information se soumet à une « rhétorique du plausible » (Rieusset-Lemarié, 1999, p. 355) et parce que, de ce fait, elle impose « un enchaînement des événements ». Mais sa prévention fondamentale est plus précise, l'information est disqualifiée parce qu'elle est impuissante à se prolonger dans le temps. Ainsi écrit-il : « L'information [...] n'a de vie qu'en ce moment où elle doit se livrer à lui tout entière. Il n'en est pas de même de la narration : elle ne se livre ni ne s'épuise jamais entièrement. Elle conserve ses forces concentrées, et longtemps après sa naissance elle reste capable d'éclosion » (Benjamin, 1991, p. 212 ; cité par Rieusset-Lemarié, 1999, p. 355). Et Isabelle Rieusset-Lemarié ajoute que cette incapacité est précisément fondée sur son imposition comme fait indiscutable, restreignant l'espace de l'interprétation dans une coulée déterministe d'événements se succédant nécessairement.

Deux commentaires sur cette analyse. D'abord l'absence d'espace interprétatif valait pleinement, admettons-le en première approximation, à l'époque de Benjamin. Les années reines de la télévision ont renforcé la pertinence du diagnostic. Aujourd'hui la crise fiduciaire provoque plutôt un excès d'interprétation allant jusqu'à une forme de négation sous les espèces du rejet, de la non-croyance. Ensuite, plus important, on peut interpréter l'expérimentation des modèles événementiels comme un retour du narratif dans l'informatif. Mais un retour singulier : une pluralité de récits contenue en bottes dans le modèle et que des instanciations répétées viendront expliciter ; cette expression du modèle est toujours en tension entre deux extrêmes : la singularité d'un parcours particulier et l'unité de tous les parcours subsumés sous la configuration du modèle (ses logiques, ses sélections, sa physionomie propre, bref son intrigue). La notion d'intrigue, élaborée par Paul Ricoeur dans *Temps et récit* — principe qui noue les faits pour les disposer en histoire signifiante — est ici féconde. Car au cœur d'un modèle se tient une intrigue, sinon ce serait une simple base de données.

L'attaque de Benjamin portant sur le caractère à la fois incontestable et clos du discours de l'information n'appelant pas de germination ultérieure (parce que, en particulier, chaque séquence chasse et annule la précédente), peut bien sûr être discutée. Elle rejoint la critique traditionnelle de la télévision : à la fois futile, superficielle et manipulatrice (ce qui ne manque pas, notons-le, de contradictions). Mais Benjamin ne connaissait pas la télévision. Il est probable qu'il en aurait durci encore plus sa prévention à l'égard de l'information. J'ai le sentiment que l'hypothèse de l'expérimentation renoue par certains aspects avec la proposition benjaminienne valorisant la narration. Pourquoi ? Parce que la disposition réticulaire de l'information dans un modèle rompt avec une concaténation, une linéarité qui se veut incontestable. Qu'est-ce qu'un événement ? Comment présenter un nœud situationnel, un complexe de rapports de force ? Le journaliste de la presse écrite décrit les composantes de l'action et les coiffe d'un ou deux scénarios, une ou deux directions de propagation. À la télévision la mise en image semble mimer le déroulement des faits et crédite l'idée d'un déroulement inéluctable. L'actualité, à la différence de l'histoire, n'admet pas une distance fondée sur la pluralité des récits possibles : et le récit télévisuel (oral et imagé), semble photographier les événements ; enfin, c'était l'ancien régime de conviction avant que son épuisement croissant vienne dévoiler ses failles, dont nous héritons. Or, la réticulation sous-tend la mise en modèle : la pluralité des chemins ouverts s'y substitue à la linéarité de l'information écrite, radio ou télévisuelle. Si tout modèle recèle bien une structure réticulaire<sup>22</sup> plus ou moins ouverte, celle-ci offre une abondance de parcours possibles, une multiplicité d'agencements, une diversité de causalités dans lesquelles le *spect-acteur* viendra établir ses préférences (certes pas dans une « totale liberté » ; nous ne présupposons pas, en effet, une autonomie du jugement individuel, à la fois impossible et peu désirable).

On pourrait invoquer une référence systémiste en soulignant la dimension de prise en compte de l'incertitude dans la pensée systémiste de bon aloi (et non le réductionnisme qui est aussi l'une de ses tentations). L'incertitude forme désormais notre horizon de certitude, et la modélisation événementielle en exprime parfaitement la formule. Soulignons une fois encore cette adéquation entre une figure culturelle et un système techno-social de mise en forme de l'information (mise en forme, c'est-à-dire constitution et transport).

Autre éclairage : on peut penser que pour qu'une narration débute, il faut que l'événement soit terminé. Si on suit cette voie, on devrait admettre que le direct télévisuel ne raconte rien, il enregistre. Or on sait bien qu'il n'en est rien et que les modalités de cet enregistrement sont façonnées par des formes narratives plus ou moins explicites, déjà déposées dans les institutions qui mettent à l'image et en images. La réticulation,

22. Il faudrait traiter plus à fond les rapports entre modèle et réseau. Disons pour faire court que si tout modèle possède une structure en réseau, celui-ci est dans la plupart des cas fini et non évolutif. En revanche, un réseau n'est pas nécessairement sous-tendu par un modèle (par exemple, la navigation par liens associés sur le Web ne suppose nullement la préexistence d'un schéma en surplomb dans lequel cette navigation précise est anticipée). Les problèmes posés par l'usage conjoint de ces deux concepts demandent à être notablement approfondis au-delà de cet article, notamment de par ce qu'ils induisent en matière d'ouverture, de collaborativité et de liberté informationnelle.

quant à elle, présuppose une distance, notamment temporelle, avec l'événement ; distance qui peut voisiner des délais très courts, par exemple, avec des réactions rapides dans des forums ou sites spécialisés dans Internet, mais qui échappe en tout cas au principe de l'enregistrement et, en particulier, à l'immédiateté de l'émission-réception de la télévision.

Engageons-nous plus loin dans cette voie : il ne s'agit peut-être pas seulement de retour du narratif mais bel et bien du fictionnel. (Sartre par exemple disait, dans ses études sur l'imaginaire, que le réel ne raconte jamais d'histoire). Ou plutôt, c'est la fiction qui se révèle dans la trame narrative informative telle que le modèle réticulaire l'actualise. Non plus des acteurs qui provoquent l'enchaînement des situations mais des lectures plus ou moins probables de ces enchaînements : causes échangeant leur place avec des conséquences, facteurs mineurs devenant primordiaux, agencements improbables, etc.

Ajoutons que le modèle est bâti sur des principes constitutifs choisis, sinon, répétons-le, ce serait une simple collection de faits, une base de données dont on pourrait seulement questionner les critères de rassemblement. Le modèle est donc lui-même dépositaire d'une forme particulière de narration : une méta-narration, c'est-à-dire une puissance de fabrication de narrations sous contraintes (celles du modèle). Et à la notion d'intrigue qui noue les faits (Ricœur) on substituera, dans cette logique, celle de méta-intrigue qui distribue des familles d'intrigues.

D'abord subrepticement, puis de plus en plus clairement, le statut du récit informatif mute : non plus récit indiscutable, cascades de scènes reflétant fidèlement la disposition linéaire des segments événementiels, mais hypothèses, possibilités, mises en scène, fictions ? Certes, une fiction dont les règles sont fermement tenues en laisse par la plausibilité, la vraisemblance (au sens de Ricœur toujours dans *Temps et récit*, « semblance du vrai » ; la notion de vraisemblance s'oppose ici à celle de vérité, introduisant ainsi une distance constitutive et corrosive entre le discours et le constat, entre la représentation et la réalité). Et dans ce sens, la vraisemblance qui vise un ajustement intime avec l'événement produit un espace où de multiples potentialités se libèrent derrière le masque de l'adéquation à un horizon de sens pré-fondé.

Malgré son caractère fortement construit (allant jusqu'à la modélisation), l'expérimentation réticulaire serait donc curieusement plus « réaliste » (au sens d'une plus grande intimité avec l'événement) que le récit « réaliste » des médias de masse. En effet, nous n'avons aucun autre accès direct aux grands mouvements collectifs, sociaux qui rythment nos existences (même lorsque nous en sommes partie prenante), pas plus, par exemple, qu'aux faits divers exemplaires dont nous ne sommes pas les acteurs. Le contact par réseaux et modèles est un bon compromis entre accès distant, présence partielle et prise de risques quasi nuls. Mais cette expérimentation est aussi plus « fabuleuse », re-composant les trames, bousculant les logiques apparemment indiscutables et les enchaînements les plus solides.

La mise en scène du prélèvement indicial prétend à la vérité (quels que soient les écarts) alors que l'expérimentation inclut le point de vue différentiel. La relativité est son

milieu naturel, avons-nous dit. Elle actualise une autre configuration véridique : la multiplicité des points de vue possibles. Est-ce la fin de toute possibilité de mise en commun ? Probablement pas, mais cette mise en commun passe par l'expérience commune de la différence : chacun sait que les autres — comme soi-même — mettent en jeu des trajectoires singulières dans un cadre commun. Le dispositif d'expérimentation est, en effet, unique, partagé par tous, et recèle de modalités discursives et pragmatiques nullement anodines (sinon, aporie, on expérimenterait la réalité sociale elle-même et non pas un modèle). Avec la mise en scène indicielle (dans laquelle la parole joue un rôle essentiel) c'est la vérité, disions-nous, qui est visée. Avec l'expérimentation des modèles, ce serait plutôt la vraisemblance (toujours au sens de Ricoeur, « semblance du vrai »).

J'ai conscience d'avoir éclairé certaines logiques de la communication, alors que nous sommes dans un régime de transition dont l'aboutissement précis demeure incertain. Mon objectif est de radicaliser des tendances à l'œuvre sans le souci, en tout cas dans cet article, de décrire la complexité des interactions entre anciens et nouveaux régimes de croyance. Il me semble que pour décrire il faut avoir des instruments matériels et des théories intellectuelles adéquates, faute de quoi — affirmons-le une fois de plus — la description enregistre l'insondable complexité de la réalité sociale et s'interdit toute aperception des lignes de forces émergentes. J'ajoute que l'esprit expérimentateur me semble se manifester en dehors même de la fréquentation des médias interactifs. Il constitue désormais, à des degrés variables, nos modes d'accrochage aux médias « traditionnels ». Notre manière de regarder la télévision, par exemple, en est profondément modifiée, occupés que nous sommes à déceler le moindre effet de mise en scène, la tentative d'influence la plus ténue, la plus petite démarcation d'un discours « objectif ». Bref, une certaine pulsion d'analyse sémiotique est devenue la chose la mieux partagée si bien que plus, peut-être, qu'une désaffection fondamentale, c'est la nature de la croyance qui en sort affaiblie, certes, mais aussi remodelée.

Le principe d'expérimentation, répétons-le, ne signe pas l'arrêt de mort des médias de masse. Ceux-ci poursuivront leur trajectoire aux côtés des médias de communication-action. Ils continueront à assumer une fonction de collectivisation, de référence commune (nous n'avons pas tous les mêmes investissements et donc les mêmes inclinations et dispositions expérimentatrices) mais le désir de politique passera de plus en plus par des formes directes. D'où l'hypothèse d'une gradation d'intensité participative distribuée sur une échelle qui va de la télévision aux médias collaboratifs. Celle-ci alimente des plages de référence étendues mais une participation faible, ceux-là une pluralité identitaire mais de forts investissements en communication-action-production (activité coopérative du type logiciels libres, aide désintéressée où l'on passe du temps à répondre à des gens qu'on ne connaît pas, etc.). Ces pratiques sont bien sûr quantitativement minoritaires, mais elles constituent un repère symbolique et rayonnent bien au-delà de leur sphère effective, bref elles constituent progressivement un modèle politique qui mérite d'être reconnu et étendu.



Le lecteur parvenu à la fin de cet article peut parfaitement le considérer lui-même comme une narration, c'est-à-dire une sélection d'observations qui confortent l'analyse proposée. Pour voir, il faut des instruments d'observation et cette perspective en propose quelques-uns. Sans doute faudra-t-il s'en servir de manière plus intensive pour vérifier sa capacité à agencer une plus grande série d'observations. Cette manière d'ordonner montée des présences à distance, formes de transport de l'événement (ce qu'on appelle couramment l'information), promesses déçues de l'enregistrement, crise de croyance adossée aux formes actuelles de transport de l'événement (sa modélisation réticulaire et donc son expérimentabilité) est donc sans doute un récit ; peut-être une fiction, mais dans un sens expérimentateur. î

### résumé

On propose de relier la crise actuelle des médias de masse à l'accentuation de l'incarnation de la communication. Les formules reliant croyance et mise en forme visuelle du monde qui ont assuré les beaux jours des techniques d'enregistrement, entrent en crise, inassouvies par les systèmes de l'ère de la capture directe (photographie, télévision, etc.). Le développement de nouvelles formes de présence à distance (réseaux) permettent, en effet, un rapport plus intime avec l'événement. Les modalités de la croyance sont alors recomposées sous la pression de ces exigences de participation plus directe. L'hypothèse d'une *expérimentation* plus directe de l'information engendre de nombreuses questions. Par exemple, un accès pur de toute médiation serait-il désormais possible ? Dans les nouveaux régimes de croyance en émergence, y aurait-il altération irrémédiable de toute référence communes et donc de toute communauté ? Comment s'y combinent récit, fiction et expérimentation ?

### summary

We are proposing to make a link between the present crisis in the mass media and the accentuation of the movement toward the incarnation of communications. Formulas linking belief and the visual imaging of the world which ensured the heyday of recording techniques are now in crisis, unappeased by systems in an age of direct capture (photography, television, etc.). The development of new forms of being present as great distance (networks) in fact makes a more intimate relationship with events possible. The modalities of belief are in this way redrawn under the pressure of requirements for more direct participation. The hypothesis of a more direct *experimentation* with information engenders many questions. For example, would access untainted by mediation of any sort any longer be possible ? In the new emerging belief systems, would there be an irremediable alteration of all common reference points and therefore of all community ? How do narrative, fiction and experimentation combine ?

### resumen

Nosotros proponemos relacionar la crisis actual de los medios de comunicación de masa y la acentuación de la encarnación de la comunicación. Las fórmulas que ligan creencia y puesta en forma visual del mundo que han asegurado los días felices de las técnicas de grabación, entran en crisis, insaciadas por los sistemas de la era de la captura directa (fotografía, televisión, etc.). El desarrollo de nuevas formas de presencia a distancia (redes) permite, en efecto, una relación

más íntima con el evento. Las modalidades de la creencia son entonces recompuestas bajo la presión de esas exigencias de participación más directa. La hipótesis de una experimentación más directa de la información engendra numerosas cuestiones. Por ejemplo, un acceso exento de toda mediación sería posible de ahora en más? En los nuevos regímenes de creencias en emergencia, existiría una alteración irremediable de toda referencia común y de toda comunidad? En ese contexto, de que manera se combinan relato, ficción y experimentación?

### bibliographie

- Briançon, P. (1995), « O.J. Simpson, le dernier réseau où l'on cause », *Libération*, 7 février.
- Debray, R. (1991), *Cours de médiologie générale*, Paris, Gallimard.
- Derrida, J. et B. Stiegler (1996), *Échographie de la télévision*, Paris, Galilée.
- Esquenazi, J.-P. (1996), *Le pouvoir d'un média : tfl et son discours*, Paris, L'Harmattan.
- Giussi, B. (1997), « Révolution dans l'information », *Le Monde diplomatique*, octobre, p. 27.
- Labbé, C. et O. Recasens (2000), « www.radiopnare.net », *Le Monde*, 8 janvier.
- Lévy, P. (1997), *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob/Conseil de l'Europe.
- Rieusset-Lemarié, I. (1999), *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Arles, Actes sud.
- Simeray, A. (1997), « La pêche à la ligne », *Libération*, supplément multimédia, 21 novembre, p. vii.
- Stiegler, B. (1998), « Élaborer une grammaire des images et des sons », in *Actes d'Imagina 98*, Bry-sur-marne, ina.
- Wasserman, F. (1999), « La tactique des gens d'armes », *Le Monde*, 30 juin, p. v.
- Weissberg, J.-L. (1999), « L'Hypermédiation, une mutation des savoirs symboliques ». Communication au colloque « Hypertextes et Hypermédias : Réalisations, Outils & méthodes », Université Paris 8, *HERMES Sciences*, Paris, 1999, p. 185-197.
- Weissberg, J.-L. (1999), *Présences à distance — Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan.
- Wolton, D. (1999), *Internet et après?*, Paris, Flammarion.
- Le Débat* (1995), « Régis Debray contre Régis Debray », n° 85, Paris, Gallimard.