

Le longform multimédia l'illustration réinventée

Depuis l'antiquité, l'oeuvre est régie par des règles qui régissent les rapports entre les différents arts, aussi appelés media: le dessin qui accompagne le texte ne doit pas être tout puissant, mais soumis au dessein du livre entier. L'usage des figures, que la rhétorique nomme « enargeia » ou « evidentia », est nécessairement subordonnée à l'objectif global de l'orateur ou du poète, au choix cohérent des matériaux du livre. Le livre ne peut ni se prêter à l'hétéroclite ni céder au manque d'unité, au risque d'apparaître comme monstrueux⁹. Toutefois, dans l'art du livre, c'est à la fin du XIX^e siècle, grâce à des conditions technologiques et culturelles, que tout change. Il devient impossible de penser la profusion des images en termes d'union ou de fusion avec le texte. C'est l'entrelacement, l'interpénétration, ou l'immixtion qui seraient plutôt les termes adéquats. Les conséquences poétiques sont nombreuses, et les règles sont bouleversées. S'opère une rébellion de l'image, qui entend soudain passer au premier plan et soumettre le texte à sa loi¹⁰. Ainsi, le montage d'images sur une même page, qu'elle soit papier ou web, résulte d'une longue tradition, et la toute puissance qu'elle peut acquérir face au texte est un sujet de questionnement depuis plus d'un siècle.

Le questionnement et les réflexions d'Evaghélia Stead, chercheuse spécialisée dans le livre fin-de-siècle à l'Université de Versailles- Saint Quentin en Yvelines, s'ancrent dans un contexte culturel bien précis. Si la question de l'intermédialité pose problème aux historiens et aux artistes depuis l'invention de la perspective, et l'édiction de ses règles par Alberti à la Renaissance, sa place au sein du débat n'a fait que grandir au fil des époques. Le paroxysme de cette fusion, ou con-fusion entre les arts, comme le souligne l'ouvrage de Stead, a lieu à la fin du XIX^e siècle, sous l'influence d'artistes qui ont changé le visage de l'art, tel que Richard Wagner, dont le travail sur l'usage de tous les arts à la fois a permis de faire tomber les limites du champ d'action de chacun.

Cette expérience multimédia existe en théorie dès le grand essor de la presse et du journalisme, au milieu du XIX^e siècle. L'utopie d'utiliser les arts, et donc les médias tous sensibles dans le but d'un récit a été dès le départ très lié au désir de récit journalistique. Historiquement, il est intéressant de noter que l'enregistrement d'une interview d'Eugène Chevreul par Nadar¹¹ marque un tournant à bien des égards: il s'agit du premier reportage photographique

⁹ STEAD, Evaghélia, *La chair du livre, Matérialité, imaginaire et poétique du livre fin-de-siècle*, Paris, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, 2012, p. 45

¹⁰ *Idem*, p. 43

¹¹ Août 1886.

dans la presse, du premier enregistrement d'une interview de voix, et de la première impression tramée sur du papier dans la presse. Ainsi, dès l'essor historique du journalisme, le son, l'image, et l'écrit ont été enregistrés conjointement, dans une sorte de récit total, sans que les conditions techniques ne permettent d'exploiter complètement cette possibilité, cette utopie.

Michel Melot a observé l'évolution de l'illustration photographique des grands reportages à travers les âges, et a déterminé qu'après la deuxième guerre mondiale, la photographie n'est « plus seulement témoignage concret d'un événement sensationnel, elle peut aussi résumer une situation dans une synthèse ténue et profonde, arrachée à l'éphémère, qui fait de l'image banalisée le contraire d'un spectacle ordinaire. Il y a de l'ordre à mettre, du sens à saisir dans le foisonnement des faits photographiques: le reporter se charge de cette mission. »¹². Mais il note également que les images en mouvement ont également été liées, dès la naissance du cinéma, aux récits journalistiques, avec les actualités au cinéma. C'est l'image ponctuelle, et brute, qui trouve sur les écrans son domaine de prédilection. Le dessin n'est pas en reste puisque délestée de la nécessité d'être sensationnel, il se fait image symbolique, à travers laquelle c'est au lecteur de trouver un sens, une vision du monde¹³.

1) Inventer un nouveau *storytelling* multimédia : un équilibre précaire entre le texte et son illustration

S'il s'agit pour lui uniquement d'histoires vraies, de non fiction, le journalisme se pose aussi cette même question: comment raconter de la meilleure manière possible une histoire, en accord avec le médium utilisé, tout en utilisant toutes les ressources techniques qu'il a à disposition? Il faut raconter d'une manière adaptée au support, et au public. À travers les différentes étapes de l'histoire du journalisme, tous les media ont su trouver leur place, et inventer une manière de créer leur propre récit journalistique, parfois même jusqu'à devenir média. En général, chaque média correspond à un medium, c'est à dire un canal par lequel exprimer son art de la meilleure manière possible: le dessin, la sculpture, le son, l'écrit, etc. C'est ainsi que chacun trouve le mode d'expression qui lui correspond le mieux.

De nos jours, la donne a changé. Grâce au web et à la technologie, le récit journalistique peut devenir multimédia c'est à dire utiliser les ressources de chaque média sur un même support. Les expérimentations de cette multiplicité de médias, et donc de media, dans un seul et même récit

¹² MELOT, Michel, *L'illustration : histoire d'un art*, Genève : Skira, 1984. p. 231

¹³ *Idem*, p. 163

fleurissent. Avec l'arrivée du web, il s'agit de réinventer la grammaire de l'article illustré. Et même de poser la question suivante: quel media peut revêtir le statut d'illustration?

Des oeuvres hybrides

Chaque *longform* que nous avons sélectionné semble faire appel à différents media, autres que l'écrit. Sur l'écran de l'ordinateur, l'oeuvre journalistique nous apparaît hybride, comme une chimère à la fois linguistique et plastique: les limites de chaque medium sont brouillées, et l'oeuvre finale emprunte des petits morceaux de la grammaire de chaque moyen d'expression.

Pour commencer, sur l'écran, la lettre tout comme l'image sont composées de pixels. Le pixel, c'est « l'unité de base permettant de mesurer la définition d'une image numérique matricielle. Son nom provient de la locution anglaise *picture element*, qui signifie « élément d'image » . Pour la première fois, le texte, composé de lettres, et l'image sont soumis au même régime d'apparition, luminescent et dynamique: tous deux sont numérisés et recomposés au seul profit de l'oeil¹⁴. Les traditionnelles deux soeurs ennemies sont donc remises sur un pied d'égalité grâce à la technologie.

Plus encore, c'est grâce à internet que tous les médiums semblent enfin être réconciliés. Son, image, texte, cinémagraphe, tous apparaissent grâce à une seule et même innovation technique: le signal électrique, qui fait tout apparaître ensemble sur l'écran et dans l'ordinateur, sans hiérarchiser les moyens d'expressions, comme pouvaient le faire les théories traditionnelles et les règles édictées au préalable. Il s'agit donc de construire une nouvelle donne pour l'illustration.

La première chose que l'on peut constater en observant l'intermédialité de ces *longforms*, c'est qu'il n'y a pas de règle: chaque *longform* utilise les media qu'il souhaite sans contrainte de choix ou de préséance d'un médium sur l'autre. Le choix de chaque media et l'importance qui lui est accordée dépend donc de l'histoire racontée, des désirs des journalistes et des directeurs artistiques, ainsi que de la ligne éditoriale du média qui édite l'article.

Ainsi, si l'on compare trois articles abordant le thème général de la musique que sont « *Machines for life* » de *Pitchfork*, « *Women are making the best rock music, and here are the bands that prove it* » du *New York Times*, et « *Joey Badass, political MC* » de *Shoes Up*, on peut observer trois choix complètement différents en termes de media. Le plus évident, pour parler de musique, serait de mettre le son, ou bien une vidéo avec du son, en avant. Or, seul l'article du *New York Times* met vraiment le son en avant. Si l'on devait faire un classement des media utilisés par ordre d'importance pour traiter le sujet, il faudrait d'abord mentionner le son (morceaux en écoute,

¹⁴ SOUCHIER, Emmanuël. « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique », *Communication & Langages*, numéro 107, 1er trimestre 1996. pp. 105-119.

playlist, ambiances, voix des artistes), puis les vidéos qui sont à certains moments supports, vecteurs du son, puis le texte, qui sert à rapporter le son en images, en lettres, et enfin les images statiques, qu'elles soient photographiques ou dessins, qui sont plutôt vectrices d'une ambiance que d'un véritable propos. En 2013, pour parler de Daft Punk, *Pitchfork* avait fait le choix audacieux de ne pas intégrer le son dans son article. On y trouvait donc le texte, prééminent sur la page, puis des images et des cinémagraphes, c'est à dire des images en partie animées. Ainsi, force est de constater que malgré le statut légendaire du groupe dans l'histoire de la musique, c'est une histoire visuelle et textuelle que Ryan Dombal a choisi de raconter, et non une histoire musicale et sonore. Tandis que de son côté, le *New York Times* ne racontait pas une histoire musicale, mais une histoire politique, sociale et militante, tout en choisissant le son comme vecteur. Ces deux traitements montrent que le thème ne dicte pas toujours la manière de racontée, mais c'est bien l'angle qui dirige le choix du medium à adopter pour raconter. « Joey Badass, political MC » en témoigne également: la mise en page alterne des textes, qui sont vraiment le coeur du récit, agrémentés d'images, puis de vidéos qui diffusent le son. Les sons ne se lancent que lorsque le player de la vidéo est activé, ce qui veut dire que les deux ont la même utilisation: montrer et faire entendre. *Shoes Up*, qui raconte également une histoire politique et militante, a choisi de donner à voir et à entendre, mais pas autant que de donner à lire à son lecteur-spectateur.



Figure 1: capture d'écran de « Joey Bass, political MC » montrant les players qui incitent à l'écoute.

Les trois autres *longforms* revêtent plus un caractère d'information que de divertissement, ce qui pourrait caractériser les trois objets d'étude précédents. Toutefois, là aussi la hiérarchie entre les

media est variable, même si le texte semble rester roi dans les médias d'information dits sérieux. Les trois objets ne dérogent pas à la règle. « The 21st Century Gold Rush, How the refugee crisis is changing the economy », publié sur *Highline*, met en avant le texte en premier, qui occupe la plus grande place sur la page. Vient ensuite l'image, utilisée dans de grands portfolios sur lesquels le regard du lecteur est forcé à s'arrêter par une scroll ralenti, ce qui montre son importance, suivi de près par des images en mouvement et des vidéos à caractère immersif, afin de mieux se rendre compte des différentes étapes du parcours que suivent les migrants, sujet du papier. Arrivent ensuite les mises en forme de la data, qui sont nombreuses et mises en mouvement. Les animations, bien que spectaculaires et bien présentes, semblent bénéficier d'un statut à part, car elles font office d'introduction, et n'apparaissent plus dans la suite de l'article. Il en est de même pour « Deadly Spiral, In Russia, HIV/AIDS denialists & conspiracists find a soft target », où c'est également le texte qui a la plus belle place. Les images dessinées, quant à elles, n'ont pas le même rôle, et semblent plutôt raconter les histoires intérieures des personnages, que le texte, attaché au grand récit du Sida en Russie, n'éclaire pas toujours longuement. Les vidéos et la data visualisation font office de preuves contre les pouvoirs russes qui nient l'ampleur de l'épidémie. Enfin, dans « Interdictions-Administratives-Stades, présumés coupables », c'est encore le texte qui domine. Mais cette fois, la mise en forme des données en data visualisation semble monter sur la deuxième marche du podium, devançant de peu la vidéo et les images.

Ces trois *longforms* nous font ressentir leur héritage: ils sont issus de la presse papier, et des longs reportages des magazines où, bien que les photos et les graphiques puissent y avoir leur place, le texte régnait en maître. Mais il est tout de même important de constater que tous trois utilisent la data visualisation afin d'appuyer leur propos, ancrant toujours le texte dans la vérité et lui conférant une dose supplémentaire de sérieux, à l'ère des *fake news* et des informations non vérifiées sur internet. Ces graphiques, et ces mises en forme de données ne sont plus des tableaux ou des graphiques statiques, mais deviennent bien, en mouvement, des manières de raconter à part entière, par les chiffres et les graphiques, montrant le mouvement sur une carte, les évolutions d'une tendance, certaines transformations, etc, qui peuvent être comprises par le lecteur sans avoir recours au texte, se laissant guider par des schémas simples et concrets.

Dans certains cas, on peut également observer des emprunts à d'autres univers médiatiques, qui ne sont pas utilisés à proprement parler dans les *longforms*, mais dont les usages et les structures sont repris dans la narration. C'est notamment le cas avec le cinéma. On peut observer l'utilisation du *split-screen* dans différents *longforms*. Très à la mode dans le cinéma des années 1960, le *split-screen*, ou « écran divisé » est un effet consistant à diviser l'écran en plusieurs parties, sur lesquelles apparaissent des images différentes (différentes scènes ou différents points de vue). C'est

notamment le cas dans *Coda*, où la vidéo contient également une partie texte distincte, ou bien dans « *Machine for life* », où l'écran peut être divisé entre le texte et l'image, qui ont leur rythme et leur défilement propres.



DAFT PUNK ARE STANDING ON A HELIPAD overlooking downtown Los Angeles as fireballs make their acquired suits glow with hot heat. It's a few days before this year's Coachella, where the duo's shiny new duos will premiere by way of a futuristic trailer for their new album, *Random Access Memories*. But for now, only a very select few have laid eyes on the outfits—and everyone involved in today's photo shoot desperately wants to keep it that way.

This task proves to be somewhat difficult. The helipad is inside a public park, and there's a pedestrian path right next to it. Errant runners and bikers are all but inevitable, and if one of them decides to whip their phone out, snap a photo, and upload it to Instagram without breaking stride, this important piece of Daft Punk's meticulous rollout strategy will be ruined.

For the first part of the day's shoot, Thomas Bangalter (silver helmet) and Guy-Manuel de Homem-Christo (gold helmet) stand behind a wall of eight-foot flames. Members of the crew, some of whom wear white gloves in order to avoid smudges on the pair's glittering goggles, remain vigilant for curious passersby. And as the fireball sequence begins, a guy in a suit

Figure 2: Capture d'écran de « *Machines for life* », montrant l'utilisation du *split-screen*

On retrouve également dans certains cas une reprise des codes de l'animation, voire les jeux vidéos. C'est le cas de l'effet parallaxe. Sur l'écran un fond mouvant défile à une vitesse différente du premier plan, comme un calque, dans un univers en deux dimensions, de la même manière que dans les dessins animés, où on faisait défiler les celluloids à des vitesses différentes. Cette technique de développement est aujourd'hui très utilisée dans le monde du jeu vidéo.

Ainsi peut-on observer que les *longforms* utilisent un vocabulaire issu de nombreux domaines et de nombreux médias différents, qu'ils soient utilisés visuellement pour raconter l'histoire, ou bien qu'il s'agisse de références et d'emprunts dans leur construction.

Une utilisation des médias chaque fois différente: un espace d'expérimentation

Bien que chaque *longform* utilise des langages issus de médias différents, on peut même aller jusqu'à dire que l'utilisation et la valeur de chaque media varie selon l'article.

« *Machines for life* » observe une construction plutôt classique, mais il ne faut pas oublier qu'il s'agit du plus anciens de nos *longforms*, puisqu'il a été publié en 2013. Le texte est plus important, c'est lui qui raconte l'histoire et retranscrit le portrait et les interviews. L'image, bien que très travaillée, y est un support esthétique du texte, tout en éclairant un angle bien précis de l'article: la peinture d'une esthétique et d'un genre musicale robotique, analogique pour être vraiment précis,

par le groupe. C'est cet aspect, ainsi que l'esthétisme travaillé du duo dans leur musique comme dans leurs apparitions qui est mis en avant. Les photographies ainsi que les cinémographes sont issus d'un même photoshoot, par le photographe Nabil, ce qui témoigne d'une construction esthétique de l'article dès le départ, en accord avec le ton et la direction donnée aux entretiens et au portrait, et plus encore au titre, qui annonce déjà la couleur. L'image fait preuve, en montrant visuellement ce que le texte avance, et on peut observer que les exergues apparaissant en code binaire avant de se révéler au lecteur ont la même fonction.

Le *longform* de *Highline*, bien que très audacieux dans son introduction, montre aussi une claire dichotomie entre le texte, qui raconte l'histoire, et l'illustration, rôle assumé par tous les autres médias présent en son sein. Le texte est le plus fort, et raconte l'histoire. Les images ont une autre fonction: montrer des réalités et des ambiances, de manière plus concrète, afin que le lecteur se rende compte de ce qu'il se passe en visualisant le récit au plus juste. Elles permettent de s'ancrer dans une réalité, de s'immerger, plus encore quand les images s'animent. On pourrait avancer que les vidéos, qui se différencient des images en mouvement du fait qu'elles sont beaucoup plus longues, ont encore un autre rôle, qui serait le même que celui de la data. Elles ne montrent pas seulement, elles donnent à comprendre car elles sont construites en mouvement. Il s'agit pour le lecteur d'aller au delà de voir, de mettre sa pensée en mouvement de la même manière que les images se sont animées. Mais il semblerait même que dans la narration, les images animées, contrairement aux images statiques qui peuvent apparaître comme assez froides, prennent un rôle dans cette narration conjointe qui traditionnellement aurait pu être considérée comme l'apanage du texte, qui est de procurer de l'émotion, de manière saisissante, comme les animations de sable du début, et donc d'aller au delà de la simple délivrance de l'information.

Dans le *longform* du *New York Times* consacré au rock féministe aux Etats-Unis, ce n'est pas le texte qui raconte l'histoire, mais le son, illustré d'images, qui ont différents aspects. Elles peuvent tout d'abord servir à créer une ambiance, à ouvrir une porte vers un univers qui est celui de l'univers de la chanteuse où du groupe qui parle. Sous ce régime, les vidéos qui succèdent à la musique et aux images prennent des allures de citations non écrites, en son et images mêlées: il s'agit d'extraits de dialogues filmés particulièrement parlant ou révélateurs lors de l'interview. Ainsi, les frontières entre le texte, le son, l'image, la vidéo sont complètement brouillés. C'est quand les mots prononcés lors de cette table ronde résonnent ou bien se répondent les uns aux autres, termes qui pourraient présupposer l'utilisation du son pour les transmettre, les citations apparaissent pourtant écrites. S'agit-il d'un souci de clarté? Ou bien il pourrait peut être aussi s'agir de donner un statut au texte qui est autre que celui de légende, auquel il est relégué le long de l'article: c'est d'écrire ce qui est important de la manière la plus claire et efficace possible. Il s'agit donc dans ce *longform* du médium de la fidélité à la vérité, aux paroles dites, ainsi que du médium

de la clarté et de l'efficacité sans fioritures ni agréments, comme en témoigne l'écran noir sur lequel il apparaît. Enfin, les images peuvent revêtir un aspect assez subversif en délivrant un véritable discours sans paroles, l'air de rien, alors qu'il ne s'agit que d'images d'arrière plan. Les images d'ambiance deviennent alors manifestes subversifs, l'air de rien, et sont alors le medium de la revendication et du souterrain, propre aux mouvements féministes sont il est question dans le papier.



Figure 3: Capture d'écran de l'article du New York Times, montrant la mise en scène orale d'une citation.

Coda nous présente un aspect intéressant: il est le seul à construire un récit conjoint principalement autour du texte et du dessin, deux figures traditionnelles. Les deux autarcies, la journaliste et l'illustratrice, ont construit un récit double. Le texte raconte l'histoire techniquement, sans oublier l'empathie et l'émotion, mais les images racontent une histoire intérieure, des états d'âmes. Bien sûr, elle éclaire aussi, comme voulu traditionnellement, les grands moments du récit, mais ces grands moments sont toujours intimes, intérieurs. Le dessin devient donc le médium des histoires personnelles et silencieuses, tandis que le texte est le vecteur de l'histoire factuelle, et de la grande histoire. Mais parfois, les frontières se brouillent et l'image utilise le texte, l'écrit, mais toujours afin de mettre en images des paroles silencieuses, non prononcées. Enfin, même quand on pourrait croire l'image passée du côté de la grande histoire, avec les dessins du bureau du KGB recouvert de papiers, là encore il s'agit d'un bureau personnel, d'une personne, avec des signes de vie. La data visualisation et les vidéos sont prises entre ces deux modes de récit. D'un côté, ils sont factuels et montrent l'horreur de la situation par des preuves tangibles, mais d'un autre côté, ils provoquent des émotions chez le lecteur, que ce soit la peine ou l'indignation.



Figure 4: Capture d'écran de l'article de Coda, montrant que les illustrations intimes montrent ici l'intériorité des intervenants.

La construction du portrait de Joey Badass par *Shoes up* présente un caractère particulièrement visuel. Le texte sert à raconter les éléments dans l'ordre. Mais la narration est agrémentée d'images qui, de manière traditionnelle, servent à ancrer le texte dans le réel, mais met aussi le texte à l'épreuve des documents réels. L'image n'est plus le royaume du doute, que l'on peut remettre en question, mais donne de la force aux mots et aux propos abordés. L'image fait office d'archive documentaire, tout en y ajoutant quand les directeurs artistiques trouvent cela nécessaire une dimension émotionnel qui justifie les éléments racontés dans le texte, comme la photo de la petite fille qui pleure au tribunal. Grâce aux images, les mots ont une consistance, et résonnent avec une réalité. L'image est ici fenêtre sur un monde qu'on ne soupçonne pas, vers un autre espace temps qui, bizarrement, est si proche: celui du quotidien des noirs américains d'aujourd'hui. Les vidéos et les sons, quant à eux, n'ancrent pas dans la réalité, mais dans un contexte artistique et culturel, à l'ère où les rappeurs sortent bien souvent des clips avant même de sortir des morceaux. Mais ces vidéos ont avant tout pour rôle de montrer les artistes qui ont influencé le rappeur.

« Interdictions-Administratives-Stades, présumés coupables » se présente différemment. Le fait que les images défilent horizontalement, et non verticalement, semblent pouvoir montrer que tous les media sont mis sur le même plan, sans hiérarchisation. Par ailleurs, ils sont particulièrement imbriqués les uns dans les autres. Le dessin peut apparaître en fond, ou bien intégrer en son sein une vidéo: les frontières entres les différents media se font poreuses. La vidéo, élément du réel, du témoignage, y ancre le dessin, la représentation, lui donnant ainsi une légitimité. Ainsi, le dessin

peut alors succéder au texte pour raconter, comme en une sorte de roman graphique. Les vidéos sont elles-mêmes parfaitement intégrées au récit. Elles racontent des faits réels, vécus par les intervenants, et plus précisément encore une histoire intime, personnelle, qui donne encore plus de force au récit. Ces témoignages ont bien un statut à part, qui succède au texte, car ils ne sont pas repris en mots écrits, et ne sont donc pas dissociés de la voix et du visage de ceux qui les prononcent. Les dessins et les photos, de leur côté, semblent lier ensemble les différentes phases du récit, auquel participe également la data. Au coeur du papier qui se veut enquête exhaustive, la data est elle-même illustrée de dessins symboliques qui les replace dans leur contexte et leur domaine d'étude, et donnent des éléments concrets, encore plus réels que tout ce qui a été proposé, afin de mieux comprendre en voyant. L'enjeu est ici le suivant: voir, c'est comprendre.



Figure 5: Capture d'écran de « IAS » permettant de voir la mise en scène de la data dans le récit journalistique.

La tradition mult média des récits journalistiques

Au delà de l'utilisation d'un médium en particulier, il est important de noter que tous empruntent des éléments au récit journalistique traditionnellement lié aux différents médias. Ils se placent ainsi dans la lignée de récits journalistiques issus de différents supports, radiophoniques, écrits, télévisuels, photoreportages, etc.

Il ne faut pas oublier que dans les structures étudiées, c'est la figure du journaliste qui a la primauté. Son médium sera ainsi mis en valeur par rapport aux autres, reléguant parfois les autres médias à un rôle moins important. Ainsi, selon les capacités du journaliste et la place accordée au concepteur et au *webdesigner*, la place d'un médium face à un autre peu changer, et reflète une entreprise et ses valeurs, ainsi qu'une ligne éditoriale, une hiérarchie et des personnalités.

Mais n'oublions pas à nouveau de souligner que chacun de ces objets est une expérimentation unique. Chaque *longform* reprend les codes d'un médium, qui lui sont spécifiques, et aucun de nos récits ne se ressemblent, dans leur forme comme dans leur fond. Chaque *longform* utilise chaque médium à sa manière, afin de mettre en valeur une histoire qui leur est propre. Il s'agit ici de trouver une nouvelle manière de raconter les histoires en ligne. Lors de notre entretien avec l'équipe de *L'Equipe Explore*, Aurélien Delfosse déclarait: « Il faut maintenant créer une culture du web »¹⁵. Ce qui passe d'abord pas le fait de raconter des histoires en ligne, mais également de trouver un mode de narration qui corresponde aux usages des lecteurs. Il s'agit donc d'une co-construction d'une nouvelle forme de narration, entre les concepteurs, c'est à dire les journalistes et les directeurs artistiques, et le lecteur, récepteur de l'histoire, qu'ils prennent en compte et qui les influencent.

Ainsi, chaque cas diffère. Les *longforms* utilisent les médias dont ils ont besoin pour raconter leur histoire, et l'utilisation varie en fonction de l'histoire racontée. Ces *longforms* utilisent donc des techniques préalablement inventées, pour créer un récit qui leur est propre. Il n'y a donc pas de règle, et chaque *longform* adopte la forme qui lui convient le mieux en fonction de son histoire, mais aussi de son Histoire avec un grand H, qui est aussi l'histoire de son média, en intégrant les médias qui sont nécessaires, et classe l'importance de chaque « art » selon l'histoire qu'il a à raconter.

Ces *longforms* sont des oeuvres hybrides. Chacun d'entre eux utilise un grand nombre de media, créant parfois des associations insolites, qui sortent de l'ordinaire et de la tradition de l'illustration. C'est le fait du média web, qui délivre l'illustration de ses carcans théoriques habituels. Grâce à elle, le web crée ici de nouvelles formes de récit, sans que l'illustration et les différents media renient leur héritage. Le fait que chaque *longform* adopte son propre monde de narration et sa propre utilisation des différents media fait que les frontières traditionnelles sont brouillées, ce qui est aussi le fait du support. Si les rapports traditionnels entre les différents médias sont modifiés, on observe la naissance de nouvelles valeurs, et de nouvelles manières de raconter.

¹⁵ Entretien 1, en annexe.

2) Le *storytelling* multimédia : un lecteur immergé dans le récit?

Mais pourquoi cette volonté d'allier tous les arts? Afin d'en mettre plein la vue au lecteur? Et certainement de toucher tous ses sens afin qu'il soit pris dans l'histoire jusqu'au bout, et intensément. Comme en témoignent nos entretiens et nos observations, le lecteur est important dans la construction de ces *longforms*, et la réflexion sur comment l'engager et mobiliser son attention est très présente.

Le lecteur participe activement à la création du longform

Tout d'abord, les *longforms* sont pensés de telle manière qu'ils ne peuvent exister sans l'intervention du lecteur. Contrairement au livre, la page change en fonction des actions du lecteur. Ici, il doit *scroller*, ou *swiper*, selon les modes d'affichage choisis par les concepteurs du *longform*. C'est le lecteur qui fait apparaître l'article, et sa fonction est donc capitale: sans lecteur, pas d'article.

Les articles auxquels nous sommes confrontés utilisent deux modes d'affichage et de défilement différents: le scroll (la page défile verticalement) et le *swipe* (la page défile horizontalement). Ces deux modes de défilement sont les premières manifestations du geste narratif présent sur la page, car ils permettent d'engager le récit. Le *scrollytelling* et le *swipytelling* sont deux modes de narrations adaptés à l'écran, tous les deux très inclusifs et immersifs à l'égard du lecteur, grâce à différents outils, et apparaissent comme deux formes de narration interactive. Comme l'explique Benjamin Hogue:

La narration interactive est l'art de raconter des histoires qui incorporent des formes d'interactions technologiques, sociales ou collaboratives pour proposer des contenus adaptés aux nouveaux modes de consommation du public.¹⁶

Le *scrollytelling* et le *swipytelling* en sont deux manifestations. Tout d'abord, le *scrollytelling* utilise une nouvelle manière de raconter les histoires en ligne, déjà citée plus haut: le *parallax scrolling*. C'est l'action de la souris qui fait apparaître les différentes parties du texte, les chapitres et différents enrichissements. C'est un nouveau dispositif de navigation qui apparaît, avec de nouveaux éléments de lecture qui émerge sur la page à mesure qu'on scroll, tout en apportant une dimension esthétique. Dans ce procédé, l'immersion est efficace, bien que les mouvements du

¹⁶ HOGUET Benjamin, *La narration réinventée. Le Temps dans la narration interactive*, Edition DIXIT, 7 juin 2016, p. 15

lecteur soient très limités par les concepteurs du *longform*. La plupart du temps, quand le *longform* est techniquement réussi, *scroller* est le seul geste requis par l'internaute, qui n'a donc pas à lancer les vidéos etc. Grâce aux *scrollytelling*, les enrichissements multimédia s'ancrent de manière harmonieuse dans le récit. Bien qu'il apporte une dimension esthétique, ce sont les contenus qui priment: la parallaxe ne permet que de rendre un récit plus complexe et fouillée, tout en l'agrémentant d'une expérience ludique, donnant ainsi à la lecture sérieuse une valeur de divertissement. C'est un dispositif léger qui remet le temps de la lecture au goût du jour, et qui permet de générer une audience supplémentaire en agrémentant un article d'une nouvelle raison de le lire. C'est l'utilisateur qui compose son récit, en fonction de ses clics.

« La force de ces créations ludiques repose sur l'interaction [...] de plus en plus poussée. Un des modèles de développement du journalisme pourrait bien être là. »¹⁷

Le récit par le *swipe* est également doté de cette dimension ludique et interactive en ce qu'elle sollicite un geste de la part du lecteur. Le geste de *swiper* a été inventé par l'application de rencontre Tinder, et a été élaboré à partir de gestes simples et ancrés dans nos usages¹⁸. Inès Garmon, dans son mémoire « Tinder Modèle et modélisation », montre bien que le geste a été pensé par Tinder afin d'entrer en interactivité avec l'utilisateur. Il donne à effleurer l'écran, grâce à un geste hybridé « de manipulation de l'iPhone, une caresse sur un écran, avec le geste routinier de lecture et de feuilleté, en les combinant à un modèle de pensée organisé selon ses bords. »¹⁹ C'est ainsi un geste routinier, digital ou non, qui est repris. « Depuis la sortie de l'iPhone en 2007, nous sommes habitués à effleurer des écrans tactiles à l'aide de nos doigts, de notre index, ou de nos pouces. »²⁰ Le *swipe* consiste à faire défiler latéralement des blocs de texte ou d'image grâce au doigt, et donc fait automatiquement participer le lecteur. Le récit sur le mode du *swipe*, aussi appelé *swipytelling* est le défilement latéral des différents écrans, constitués en blocs, qui constituent l'article. Le geste latéral permettrait donc de lire l'article comme on tournerait des pages, tout en faisant apparaître les augmentations du texte par un simple geste.

¹⁷ GANTIER Samuel, BOLKA Laura, « L'expérience immersive du web documentaire : études de cas et pistes de réflexion », *Les Cahiers du journalisme*, numéro 22/23, Automne 2011, p. 16.

¹⁸ GARMON, Inès. *Donner à lire, donner à toucher : L'application de dating Tinder, modèle et modélisation de la communication*. Mémoire de recherche, Sciences de l'Information et de la Communication, CELSA - Université Paris- Sorbonne, 2016, p. 60.

¹⁹ *Idem*, p. 8.

²⁰ *Idem*, p. 61.

Il est très intéressant de noter ici que le geste du *swipe* est ici la plupart du temps déporté vers l'écran d'ordinateur, et le geste serait donc très différent du défilement latéral par un geste du doigt. L'écran d'ordinateur étant l'endroit de lecture de prédilection des articles au format long, le geste du doigt a été transformé en un geste de la souris pour faire défiler les écrans latéralement. Cette pratique fait également signe vers le fait que les médias qui ont choisi ce mode de récit sont peut-être conscient de leur potentiel de lecture du *smartphone* ou tablette, et ont donc choisi un format qui permettrait d'optimiser également ce type de lecture.

Le lecteur et son interaction avec le texte sont donc imaginés dès le choix du mode de récit et de l'apparition de l'article sur l'écran, montrant ainsi son importance cruciale aux yeux des concepteurs. Toutefois, son importance dans la construction du récit n'est pas sans limite, puisqu'elle dépend des séquences narratives pensées au préalable par les développeurs du *longform*: on pourrait donc dire que nous sommes face à une illusion de contrôle, pensée pour le lecteur, afin de solliciter son attention au maximum en lui donnant comme une prise sur le texte et le récit, par un simple geste du doigt et du regard qui lui donne un rapport presque charnel au *longform*.

Le fait que le récit utilise différents médias place le lecteur dans une position encore plus cruciale. Du fait de la présence de différents médias, la page organise deux lectures parallèles, simultanées: le texte, à lire, et les augmentations à voir, entendre, lire et comprendre. Les augmentations assument un rôle poétique et symbolique que le texte narratif n'a pas, et se transforment en manifestes de la puissance et de l'autonomie qui gagnent la vision. Mais ces deux lectures ne se font pas simultanément, dans le même temps. Il y a le temps de la lecture du texte, et le temps de la lecture et de la réception des augmentations. Ces différents temps se superposent sur la surface de la page. Si on lit en même temps, on crée encore une autre forme de narration. Forte de son indépendance, l'augmentation du texte propose une transformation, et elle constitue une nouvelle recherche de sens ou une projection. Le système binaire et antinomique texte/image serait ainsi à dépasser au profit d'une lecture co-inventive et d'une troisième dimension, interactive dans la compréhension et donc la construction de l'oeuvre journalistique, tendue vers la métaphore et la superposition des sens, qui invite à prendre le tout comme un ensemble.

Cette construction conjointe demande donc une forte implication du lecteur, qui doit co-crée l'objet. *Scroller* ou *swiper*, c'est faire passer le temps, celui du récit. Le temps passe, à mesure que le texte lui-même défile. Mais on le joue, on en joue, grâce au récit, qui fait avancer, ralentir, accélérer le temps. Ce jeu, c'est le rôle des augmentations du texte, des illustrations. On peut faire un arrêt sur image, arrêter le temps. Même si on scroll en voulant le faire continuer. Ainsi, par une

lecture guidée, pensée, le spectateur se retrouve plongé dans un temporalité spécifique. Il y a une temporalité propre à chaque média, alors combinée pour créer la temporalité spéciale. La théorie selon laquelle « La poésie a le temps, l'image: l'espace » change donc profondément: la poésie a le temps, les mots permettent de jouer avec le temps, mais pas autant que la mise en page, donc l'aspect visuel, et la combinaison de ces média qui créent une temporalité si particulière, et presque expérimentale. Le récit augmenté de son et d'images, c'est aussi un temps bien particulier.



Figure 6: Capture d'écran de « Joey Badass, political MC » montrant l'incitation à scroller en bas de la page.

Un récit augmenté pour capter l'attention du lecteur

Plongé dans ce temps du récit, le lecteur se retrouve aussi plongé dans la réalité. L'image et les augmentations sont tant de moyens de plonger le lecteur dans la réalité, tout comme les formes de narration utilisées.

Comme le signale Benjamin Hogue, l'interactivité est aujourd'hui une nouvelle proposition de valeur, liée à la transformation brutale des usages. Cela reste une bonne alternative de nos jours pour représenter le réel et engager un dialogue avec un public toujours plus sollicité et submergé de contenus. Il est nécessaire de changer la narration pour comprendre notre réalité: les nouveaux modes de narration interactive permettent de représenter la complexité du réel.²¹

Car « la froideur de l'écriture peut bien, parfois, paraître insupportable. La parole est présente, vivante. L'écriture apporte au grain de la parole une paille non négligeable: c'est la parole objectivée, immuable, reproductible et transportable. La conséquence de cette commodité que

²¹ HOGUET, Benjamin, *La narration réinventée. Le Temps dans la narration interactive*, op. cit., p. 15.

constitue la double réduction de la chose au son et du son à l'alphabet, c'est de nous priver de la réalité. Et la greffe si répandue des figures sur l'écriture pourrait bien y trouver sa première raison. »²²

Dans beaucoup de pensées le signe n'est pas considéré comme distinct de la réalité mais un mode d'existence de cette réalité²³. Ainsi, si le signe ne suffit pas, les augmentations remplissent ce rôle. Les augmentations ont un rôle crucial dans les médias, car contrairement à l'écrit, ils sont reçus avec naïveté et se substituent directement à la réalité. C'est leur grand pouvoir dans le récit. Raconter conjointement, autrement qu'avec des signes, est une nouvelle manière de plonger le lecteur dans le réel.

Ainsi, c'est l'intégralité du dispositif de *storytelling* inventé par le *longform* qui permet l'immersion du lecteur dans une réalité virtuelle, que les journalistes et les concepteurs essayent de lui montrer. Pour Christian Salmon, c'est le récit, le *storytelling* lui-même qui immerge le lecteur-récepteur dans une réalité virtuelle, un univers multisensoriel et fortement scénarisé²⁴. Pour lui, le *storytelling* est déjà une immersivité.

La question soulevée ici est particulièrement intéressante: quels sont les liens qui unissent l'histoire racontée et la réalité? L'histoire raconte la réalité, mais la transforme-t-elle? Il est intéressant de se poser cette question, puisque dans ce journalisme multimédia, le plus important est d'être au plus proche de la réalité, de montrer le monde tel qu'il est vraiment, et par tous les moyens. Mais parfois l'histoire va jusqu'à se substituer au réel. On découvre le pouvoir qu'ont les histoires de constituer une réalité. et le *storytelling* se met à rivaliser avec la pensée logique pour comprendre tout. Le lecteur pourrait donc se retrouver transporter dans un autre mode d'existence de la réalité.

Une interactivité qui laisse place à l'histoire

Fort heureusement, les *longforms* ne laissent qu'une place limitée au lecteur. Les limites de son action se cantonnent aux limites de l'univers qui a été pensé par le créateur de l'histoire en ligne. L'immersion est totale mais les mouvements du lecteur sont très limités, contrairement au

²² MELOT, Michel, *Op. cit.*, p. 7.

²³ *Idem*, p. 8.

²⁴ SALMON, Christian, *Storytelling la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, 240 p., La Découverte, 2007, p. 8.

webdocumentaire. Quand on demande à *L'Equipe Explore* la différence avec le webdocumentaire, voici leur réponse.

La différence réside dans l'éditorialisation. Il y a dans ces *longforms* une importance du récit linéaire. Le rôle central des *longforms* est de raconter une histoire. Les webdocumentaires sont trop pluriels, pas homogènes. Alors quand dans les *longforms*, le *storytelling* décide de tout le reste. Dans leurs maquettes, les webdocumentaires misaient sur le web, et le long format interactif.²⁵

L'interactivité est donc au service de l'immersion, tout comme les augmentations, et les nouveaux modes de narration, qui plongent le lecteur dans la réalité décrite par le récit. Il s'agissait de « dépasser l'interface « déshumanisée » et engager un véritable dialogue avec leur public provoquant la réaction, la participation voire la contribution à une histoire. »²⁶ Ainsi, l'interactivité avec la machine trouve son paroxysme sur le web, et c'est cette modernité technologique qui permet une immersion qui engendre non seulement une réconciliation de tous les modes de narration en une narration multimédia, mais aussi une réconciliation entre l'univers du récit constitué de signes et la réalité

Ces illustrations sont l'instrument d'une oeuvre attirante pour un lecteur-spectateur. Grâce à elles, il devient non seulement admirateur de la prouesse technique, mais fait également exister l'article à travers ces gestes et son corps. Toutefois, cette impression de contrôle n'est qu'un simulacre. En réalité, les concepteurs des *longforms* ont imaginé cette illusion en construisant le récit de telle manière que l'attention et la présence du lecteur soit optimale de bout en bout.

3) La modernité, espace et temps de la réconciliation.

C'est bien le média web qui permet de réaliser une oeuvre totale en ce qu'elle utilise tous les arts à la fois, plus complète que jamais Wagner n'aurait pu l'imaginer. C'est grâce au web que tous les media peuvent se retrouver sur la même page, et servir conjointement la même histoire. La réconciliation des media semble passer par le média web lui-même.

²⁵ *Idem*, p. 8.

²⁶ HOGUET, Benjamin, *Ibid.*, p. 37.

Le web: espace du multimédia

L'abondance et la portabilité précipitent les médias vers l'hyperspécialisation, vers une diversité plus grande et des publics dispersés sur l'ensemble de la planète. Les médias sont précipités par le numérique vers les contenus ou les services multimédias: non pas la simple juxtaposition sur un écran de langages différents, des textes, des vidéos, des bandes-son et des chiffres, mais la possibilité d'utiliser chacun d'eux à bon escient, c'est-à-dire pour ce qu'il peut exprimer le mieux et transmettre le plus commodément. Le multimédia permet de naviguer entre ces différents langages, mais aussi à chacun de se surpasser: l'écrit est libéré de sa linéarité grâce à l'hypertexte, l'audiovisuel n'est plus prisonnier des grilles... Le multimédia permet à chacun des arts de surmonter ses propres handicaps techniques, et de sortir de ses carcans.

Outre le fait de pouvoir exprimer des choses parfaitement à travers différents media, c'est la hiérarchie entre les différents arts qui se trouve ici abolie. Le texte et l'image sont enfin sur un pied d'égalité. Sur l'écran, « l'image est une multitude de points, et peut être réduite à une multitude de chiffres, et peut être éternellement conservée, rapidement transmise par signaux et même restituée sur un papier argentique dont la résolution satisfait le regard le plus aigu »²⁷. Sons, texte et images sont traduits dans un même langage numérique. Une seule et même technique mélange pour la première fois des formes d'expression ou des catégories de signaux qui avaient chacune leurs médias attitrés: c'en est fini de la belle harmonie où l'écrit, l'image, le son et les données informatiques avaient chacun ses outils de prédilection. Grâce au langage binaire, l'image, le texte et les autres sont réduits à un même dénominateur commun: le chiffre, qui permet d'appliquer à l'une et à l'autre le même traitement, car ils y retrouvent la figuration au niveau le plus élémentaire. La fonction binaire simule notre logique, dans ce qu'elle a de plus manichéen, mais peut aussi simuler l'image qu'elle fait apparaître et ses caractéristiques. Elle oppose bien le noir/blanc, le positif/négatif, des oppositions que l'on retrouve dans le trait noir du crayon sur la page, une photographie en noir et blanc, le silence qui s'oppose au son sur une bande sonore, etc. Néanmoins, l'usage n'est pas indifférencié grâce à ces nouvelles techniques. Chaque medium a bien sa place définie au sein de l'article final, selon les règles que la direction artistique a fixées. Toutefois, bien que les médias racontent tous des histoires différemment, ils peuvent enfin raconter ensemble, conjointement, et non face à face, en opposition.

Ainsi, la binarité des rapports entre le texte et l'illustration, mais aussi par le même mécanisme entre le fond et la forme (si l'on prend le fond comme texte et la forme la disposition de ses différents embellissements), se trouve dépassée. C'est paradoxalement grâce à la binarité de la

²⁷ MELOT, Michel, *op. cit.*, p. 242.

machine et à ses multiples possibilités que les différents média sont non seulement réconciliés, mis sur un pied d'égalité, mais aussi portés à leur paroxysme, chacun ensemble et non séparément.

Décadence ou réconciliation?

Cette hybridation des media suscite bien des inquiétudes, puisque la décadence de l'art, en théorie, commence par le fait que les frontières entre les différents arts se brouillent, signe du déclin des grandes formes artistiques fixées et dites « pures ». En revanche, dans les *longforms* multimédias étudiés, il ne s'agit pas d'une « décadence » des formes d'expression, bien que les transformations soient liées à l'hybridation. En renversant l'ordre établi des différents media, c'est un geste créatif qui s'opère. Utilisé main dans la main et en totale coopération avec d'autres formes d'expression, les media brisent leurs chaînes et s'emparent de leur nouvelles libertés de dire, de raconter. Utilisés tous ensemble, ils créent une oeuvre qui prend la forme d'une chimère, qui agit contre l'ordre établi afin d'établir une nouvelle grammaire, et ainsi un nouvel ordre des choses. La page web, l'écran d'ordinateur, c'est donc bien l'endroit où la modernité s'exprime, dans des expérimentations autour de différents langages, la créativité née de nouveaux moyens d'expression, la transgression des codes, montrant ainsi le web tel qu'il est: un immense terrain de jeu pour ceux qui souhaitent raconter des histoires, à la mode d'aujourd'hui. Car selon Anne-Marie Christin, le web n'est autre que la « participation de tous à une immense production écrite sans frontière ni ordre. »²⁸

Image et modernité sur l'écran

La machine qu'est l'ordinateur, mais plus encore le web et ses techniques sont de nos jours les symboles de la modernité et de l'innovation, mais en sont aussi les instruments et les vecteurs. Grâce à eux, la modernité s'exprime dans les manières de raconter qu'ils utilisent, notamment en réconciliant les différents media qui jusqu'alors n'avaient que rarement utilisés conjointement dans un récit. L'écran de l'ordinateur se place ici comme la surface de réconciliation entre les différents media, c'est-à-dire les différents arts. Mais force est de constater que la « modernité », telle qu'elle a été conceptualisée, se constitue déjà comme un lieu de la réconciliation, de rencontre, et de création de nouvelles formes.

²⁸ CHRISTIN, Anne-Marie (dir.), *Histoire de l'écriture, de l'idéogramme au multimédia*, Flammarion, 2012. p. 396.

C'est au XIX^{ème} siècle qu'apparaît la notion de modernité. Balzac a employé le terme le premier,²⁹ mais c'est Baudelaire qui lui donne ses lettres de noblesses dans *Le Peintre de la Vie Moderne*, qui paraît pour la première fois en 1863. Dans ces essai, Baudelaire définit le concept de modernité comme la quête de la beauté des tendances éphémères, pour l'intégrer à ce qui est éternel en lui donnant une fin artistique.

La modernité, c'est le transitoire, le fugitif, le contingent, la moitié de l'art, dont l'autre moitié est l'éternel et l'immuable.³⁰

L'ouvrage montre un homme qui court les rues de Paris, après la « Modernité », qui se traduit plus particulièrement dans le changement de la manière dont on fait les images, et dont on les conçoit en tant qu'artiste. Il s'agit donc d'un intérêt pour la mutation des pratiques de l'image. À l'époque, la quantité des images change, ce qui influe sur leur qualité et résulte en la perte de leur aura, apparition visible une seule et unique fois lorsqu'on découvre l'oeuvre, comme le théorise Walter Benjamin dans *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*³¹. Grâce à de nouvelles techniques, non seulement l'oeuvre devient reproductible à l'infini, mais les artistes trouvent dans l'art une forme d'instantanéité, car la fabrication des oeuvres est plus facile et plus rapide. On retrouve ce type d'instantanéité dans la sculpture et dans la photographie, par exemple, qui ont alors le pouvoir de saisir une forme avant qu'elle ne disparaisse. L'image étant sans cesse en mode d'apparition, il faut que l'artiste l'attrape avant qu'elle ne disparaisse.

« À une passante », de Baudelaire, publié dans *Les Fleurs du mal* en témoigne, comme dans ces vers:

« Un éclair... puis la nuit ! - Fugitive beauté
Dont le regard m'a fait soudainement renaître,
Ne te verrai-je plus que dans l'éternité ? »³²

Baudelaire y croise une passante, et décèle une « jambe de statue ». Mais d'un autre côté, la passante est celle que l'on croise dans la fulgurance du regard, d'un moment, la femme qui se détache de la foule. Elle réunit toutes les caractéristiques plastiques de la modernité, conjugué à un aspect antique. Car la modernité, c'est la manière dont le passé fait résurgence dans le présent, dont le présent entend encore les échos du passé. Pour Baudelaire, la modernité est la concomitance dans un moment de l'éternité et de la mode, de ce qui est fugace. Selon lui, l'artiste de son époque entre dans une quête. « Il cherche ce quelque chose qu'on nous permettra d'appeler la modernité ; car il

²⁹ En 1823, d'après le *Dictionnaire historique de la langue française*.

³⁰ BAUDELAIRE, Charles, *Écrits sur l'art*, Paris, Le livre de poche, 1999. p. 518.

³¹ BENJAMIN, Walter, *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris : Gallimard, 2000.

³² Baudelaire, Charles, *Les Fleurs du Mal*, Paris, Nouvelle revue Française, 1996, p. 133

ne se présente pas de meilleur mot pour exprimer l'idée en question. Il s'agit, pour lui, de dégager de la mode ce qu'elle peut contenir de poétique dans l'historique, de tirer l'éternel du transitoire. »³³

En cela, l'image de la modernité est une image dialectique par excellence. Décrite par Benjamin, elle est l'image qui rassemble la violence de la rencontre de deux éléments contradictoires. Elle a à voir avec le temps et avec la manière dont le passé manifeste encore sa présence dans le présent.

Au delà de cette réconciliation qui donne lieu à la modernité, ces nouvelles images à la fois éternelles et fulgurantes donnent lieu à un nouvel imaginaire, qui est celui de la fragmentation. Les images prennent désormais en compte l'intervalle, et une vision interstitielle. Marquée par son apparition et sa disparition rapide, l'image enregistre l'impossibilité d'une vision à former un tout. L'expérience de la vision et de l'appréhension du monde est à partir de là alors comprise comme fragmentaire.

L'image du texte et de ses embellissements que nous présente l'écran d'ordinateur quand il s'agit de nos *longforms* est ancré dans ces questionnements. L'écran, en tant qu'élément de la modernité, semble avoir ce pouvoir de réconcilier ce qui semblerait inconciliable, ici différents media que nous n'avons pas l'habitude de voir conjugués. Par ailleurs, on peut constater que l'image moderne telle que le XIX^{ème} siècle l'a connue est toujours d'actualité, sur la surface de l'écran auquel nous avons accès aujourd'hui. Le design de nos *longforms* semble avoir retenu l'idée de fragmentation de la vision et donc de l'écran en différentes images, différents éléments, qui sont d'autant plus forts à montrer le monde moderne qu'ils entrent en collision pour mieux représenter le présent. Fragmentaire, l'image que l'écran nous délivre du récit reflète la modernité, et nous offre une forme et un récit innovant, aussi fondé sur le statut esthétique des images. L'écran semble donc bien être ici un espace de la réconciliation des images et des media, dialectique, en ce que leurs différents temps s'accordent et finissent par concorder.