

Fiche technique

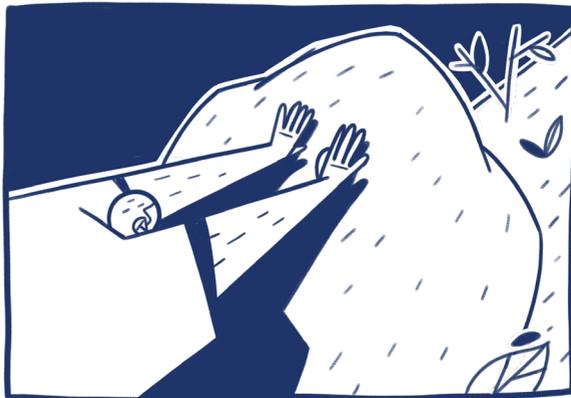
Teste Thomas

Intro'



Afin d'introduire et exposer les différents points de mon macro-projet, j'aimerais résumer le contenu de mon mémoire, et ce qui m'a permis de développer ce travail. Mes recherches portent sur la création de l'absurde. J'utilise le terme création au sens large du mot. La création par exemple d'une situation, d'un discours, ou d'une œuvre.

Pour démarrer ce travail, mes études se sont portées sur la rhétorique de l'absurde, avec notamment les écrits de Camus, ou les thèses existentialistes de Sartre. Par la suite, mon sujet s'est enrichi avec l'analyse du rire et de sa rhétorique. Cette recherche parallèle à mon thème vient de plusieurs expérimentations personnelles, qui m'ont conduit à penser que le rire serait la finalité de l'absurde. Le cerveau humain étant dans l'incapacité de comprendre l'information à laquelle il est confronté, peut répondre par le rire. Il peut être alors analysé comme étant une fuite, une résiliation.





Les écrits de Bergson sur le rire* m'ont permis de développer mes recherches sur l'absurde, et ses différents mécanismes. Ces différentes analyses m'ont conduit à plusieurs conclusions. Il existe plusieurs sortes d'absurdes. L'absurde absolu, qui est défini par l'absence totale de logique ainsi que l'absurde qui est contraire au bon sens, à la morale. Ce dernier point est ce qui a pratiquement constitué l'intégralité de mon mémoire. Ce qui est contraire au bon sens, en d'autre termes, c'est ce qui est contraire à nos règles, nos normes sociétales.



Est alors absurde ce qui est décalé avec ces normes. L'exemple le plus parlant selon moi réside dans cette série sur canal + créée par Moustique. Créé en 1900, le groland est un pays alternatif, ou tous les codes de la société française sont détournés, pour que de notre point de vue, cela nous semble absurde. Dans le même esprit, Bertrand Blier, par le prisme du cinéma, s'amuse à détourner les normes sociétales et les différents tabous. Ainsi, dans buffet froid* l'on peut assister à ce genre de genre de réplique :
"Bonjour, je vous présente l'assassin de ma femme" avant de partager un repas avec le meurtrier et l'inspecteur de police chargé de l'enquête. Ici, le meurtre n'est pas présenté comme quelque chose de grave, il est normalisé, les normes sont complètement différentes et surréalistes.



1. Introduction
(pages 2-3)



2. Expérimentations
(pages 6-7)



Projet(s)
(pages)



Conclusion
(pages)





Cette création d'univers parallèle m'a toujours intéressé, de par son efficacité, et la liberté qu'elle propose. Dans un monde aussi absurde et éloigné du nôtre, il n'y a pas de limites. Ces différentes références mettent en avant l'apparition d'un monde absurde au service du rire. Mais il peut très bien être au service du drame, avec notamment le théâtre de l'absurde. Ce genre met en avant une construction scénaristique décalée, avec des discussions souvent irrationnelles. Les personnages sont alors dans l'incapacité de communiquer, ils sont face à un monde qu'ils ne comprennent pas.

Bien que mes recherches m'ont amené à étudier la part dramatique dans l'absurde, mes expérimentations graphiques se sont plutôt portées sur la création du rire, par l'absurde.

Dans un premier temps avec le travail du détournement de portrait. Comment créer un portrait absurde à partir d'une photographie. Soit en l'associant à un autre visage, ou alors en pliant certaines parties de la photographie, ce qui permet soit de rapprocher les deux yeux, ou de coller les paupières aux lèvres. Cette expérimentation crée alors une nouvelle perspective et une autre facette du visage, qui se rapproche de la caricature. C'est donc tout naturellement que je me suis essayé à cette pratique, avec le dessin. Tête2bite est un projet, visant à changer les visages de personnalité (fictives ou réelles) en pénis. En dehors du portrait, je me suis également questionner sur la notion d'utile. Tout objet est censé avoir une fonction. Alors que devient un objet qui semble répondre



à un besoin, mais qui est totalement obsolète ? Il devient alors absurde. C'est également le propos de Jacques Carelman* avec son ouvrage *Les objets introuvables*, où il détourne des objets, ainsi que leur fonction. Un vélo avec des pieds à la place des roues. De cette même idée j'ai essayé de développer une typographie, en enlevant son utilité. L'objectif d'une typographie est d'identifier des lettres, afin de former des mots, puis des phrases. En bref, cela sert à communiquer, à transmettre une idée. Cette expérimentation typographique se résume alors par une création de formes, imitant des l'alphabet latin, mais qui ne correspond à aucune lettre et est alors inutile.

1. Camus. Was a French writer, philosopher, novelist, playwright, essayist and short story writer (1913-1960)



Ces différentes expérimentations m'ont amené à comprendre que le décalage et l'absurde se créent par le décalage. Détournement de normes avec les caricatures, ainsi que le détournement de la fonction avec la recherche typographique. Mon mémoire traite de l'absurde au sens large, et en cela je regrette de ne pas avoir plus fait le parallèle avec le rire. Pour pallier cela, j'ai décidé d'expérimenter autour du rapport entre comique et absurde, dans l'objectif d'en comprendre les différents mécanismes.

“Comment en tant que designer graphique je peux proposer des nouvelles méthodes et outils pour provoquer le rire ou la situation comique, par l'absurde ?”

Avec cette problématique, mon macro projet se définit comme étant une recherche à la création du rire. Avec l'aide de la thèse de Bergson sur le sujet, j'ai défini plusieurs points qui permettent la création du comique.



*Expérimentations photographiques
(détournement d'une publicité DIOR)*





A	B	C	D	E	F
V	B	J	D	J	F
G	H	I	J	K	L
E	H	!	J	†	F
M	N	O	P	Q	
M	N	O	P	Q	
R	S	T	U	V	
R	D	I	U	Λ	
W	X	Y	Z		
W	X	/	Λ		

Expérimentations typographiques



A B C D E
A B C D E
I J K L M
H J K A L M
Q R S T U
Q R S T U
X Y Z



Ainsi, on a le jeu du langage, avec les calembours, les jeux de mots, etc. Cela peut se rapprocher également du travail sur le comique de situation. Cela comprend alors les quiproquo, les différentes lois non respectées (lois de la physique, lois sociétales, etc.) Enfin il y a le travail de la narration, qui est intimement lié au travail de situation, mais qui va permettre d'instaurer l'univers, l'histoire, avec notamment une narration incohérente telle qu'elle est représentée au théâtre de l'absurde. Ajoutons à cela les moyens techniques et le média, l'aspect visuel, qui va contribuer à créer un ensemble décalé et absurde. Dans cette même idée, et s'inspirant des exemples cités précédemment tels que Bertrand Blier ou Groland, j'ai initialement eu l'idée de développer un monde alternatif, où toutes règles et conventions sociales seraient jugées absurdes. Afin de mener à bien ce projet, j'ai opté dans un premier temps pour le médium de la bande dessinée, car ce serait un média qui me permettrait de traiter l'absurde de manière globale. Avec notamment les dialogues, la narration, le découpage ainsi qu'avec l'univers graphique.

Pour résumer brièvement l'histoire, il s'agit de plusieurs personnages qui se rencontrent et se croisent. Le scénario est simple, mais absurde dans le ton. Les dialogues ne semblent avoir aucun sens, et à l'image de Blier, les normes sociales ne sont pas les mêmes. Ainsi, un meurtre sera jugé beaucoup moins grave qu'un simple vol. L'aspect graphique permet également de créer un univers globalement absurde, avec notamment le chara design. Les personnages semblent stupides, avec de grands bras, et une étonnante élasticité. Cependant, l'absence de yeux et l'omniprésence du noir et blanc, nuance avec l'ironie et le décalage, en créer une ambiance plus sombre, tel les romans de Kafka.



Le projet de fin d'année est un prétexte pour expérimenter autour du rire et de l'absurde. Ainsi, ne me limitant pas au format classique d'un livre de poche, j'essaie d'expérimenter autour de l'objet et du rapport au lecteur. Par exemple, le sens de lecture, où la bande dessinée se lirait de droite à gauche ou de bas en haut. On peut également questionner la taille. Une bande dessinée taille humaine, ou au contraire un livre de la taille d'un petit poids. Ces différentes recherches autour du format permettent de s'émanciper de l'idée classique d'un livre, et de créer un autre objet, ne correspondant à aucune normes et règles établies. Avec aussi par exemple, la création d'un parchemin, modifiant les conditions de lecture. Ou d'une bd présentée sous forme de carte. Le lecteur devient alors acteur, et dispose les cartes (les cases) dans l'ordre qu'il souhaite et recréer sa propre histoire.

A cela, on peut également penser à l'ajout de sons, ou de vidéo, qui permettrait de renforcer l'atmosphère et changer un peu plus le rapport au lecteur.

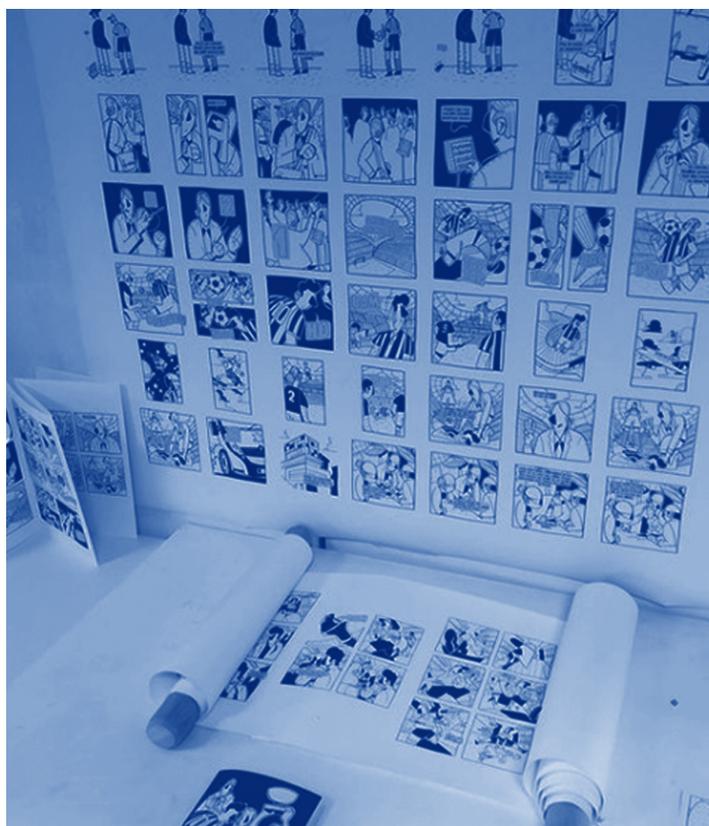




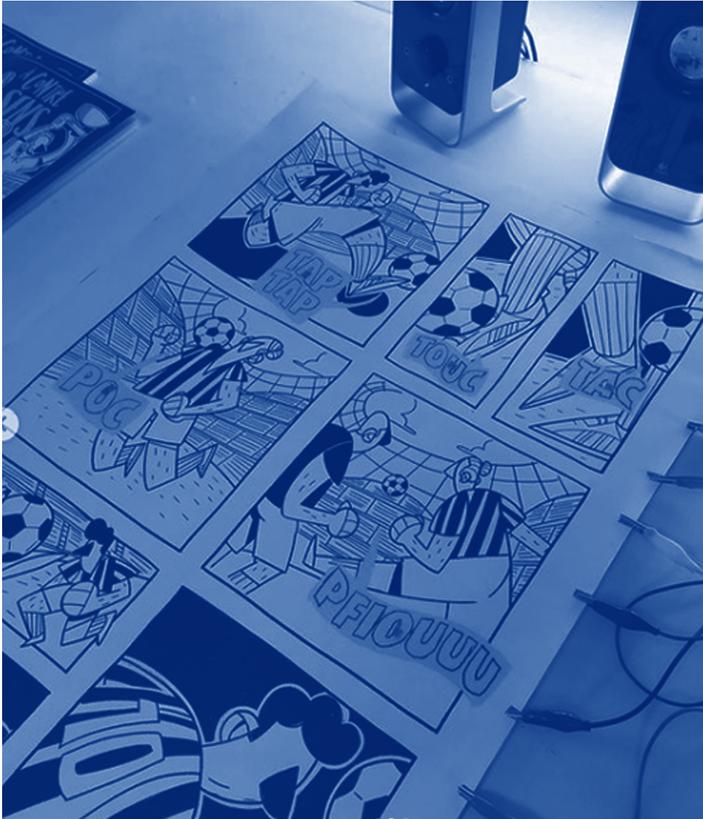
Extrait de "à contre sens"
(Page 6)



Extrait de "à contre sens"
(Page 7)



Lecture au format "perchevin"



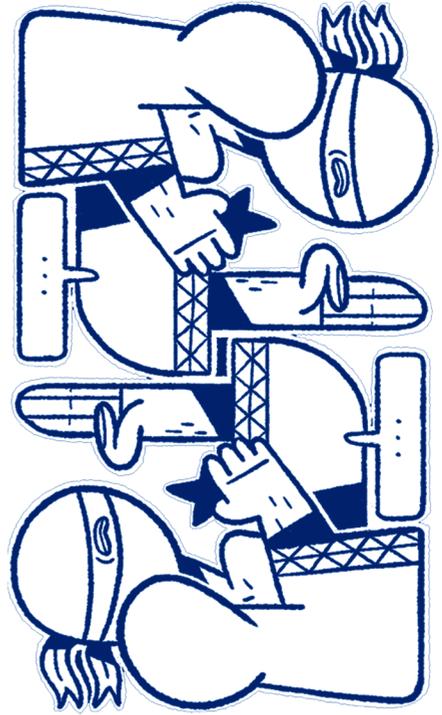
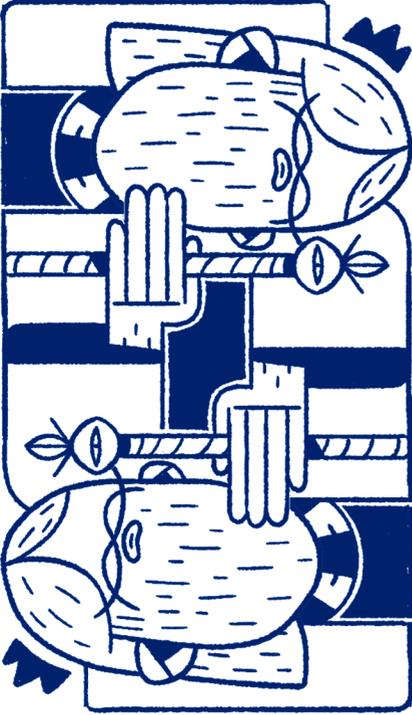
*Expérimentations sonores
(Miki Miki)*



Une fois ces différentes expérimentations terminées autour de la bande dessinée, j'ai décidé de poursuivre ces recherches autour du rire, en s'essayant à un autre médium. Le thème du mémoire étant l'affranchissement des règles et des normes établies, je cherchais un domaine où les normes étaient omniprésentes. Je me suis alors rapidement dirigé vers l'univers du jeu. En effet, sans règles il n'y a pas de jeu. De cette réflexion, j'ai nourri l'idée de créer un jeu de société sans règles. Avec différentes expérimentation, tel que le mao* (Un jeu auquel les joueurs qui ne connaissent pas les règles doivent apprendre à les connaître seul, en jouant et en calquant le comportements des autres joueurs.), le jeu initial était un jeu où seul 1 joueur connaissait les règles, et les autres devaient s'adapter. Devant la complexité des différents systèmes de jeu, une simplification du concept était nécessaire.

Ce qui nous conduit à une tout autre version. Il s'agit donc d'un jeu de cartes, avec plusieurs règles. Il y en a deux sortes. Les règles orales et les règles de geste. Chaque joueur pioche une carte règle, et va la mettre au centre du jeu. A partir du moment où la carte est posée au centre, la règle correspondant à celle-ci s'active, et ce, pour tous les joueurs. Par exemple "faite le bruit de la vache avant de commencer votre tour." Les cartes vont alors s'accumuler, et les règles aussi. Le premier qui n'arrive pas à suivre le rythme, et à ne pas respecter les règles, perd la partie.

Le jeu se présente comme étant un jeu d'ambiance, et le comique réside dans l'attitude des joueurs à s'adapter aux règles.

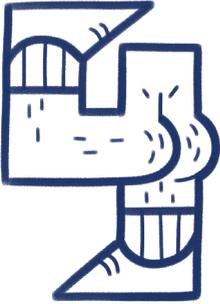


*Premiers visuels
des cartes à jouer.*



Afin de dynamiser le jeu, j'ai opté pour de la réalité augmentée. Créé à partir d'Unity, une fois que le joueur prend une carte, il la scanne pour découvrir la règle en question. Le dessin initialement sur la carte prend alors vie, et donne les indications au joueur.

Comme pour la bande dessinée, dans l'optique d'un jeu absurde, il semble important de s'émanciper des règles et des codes. On peut alors imaginer une carte qui est peu adaptée à la prise en main. Avec notamment la forme, une carte en forme d'étoile, une carte immense, ou minuscule. Ou peut également penser à la matière, tel que du tissu, et pourquoi pas repenser la jouabilité. Avec des cartes qui s'emboîtent entre elles par exemple.



Mon projet final fait alors office d'expérimentations poussées et abouties, afin d'étudier le rapport entre rire et absurde. Que ce soit avec la bande dessinée ou le jeu, l'idée est de créer un absurde global, en utilisant les codes qui sont propres aux médias utilisés. En modifiant le format, et en s'appuyant sur des outils numériques, le rapport au lecteur ou au joueur n'est plus le même. Avec la bande dessinée, le lecteur est transporté dans un récit absurde et vide de sens. Cependant il y a une barrière. Le spectateur est conscient qu'il s'agit d'une œuvre fictive. Avec le jeu c'est différent, c'est le joueur qui va créer la situation absurde. De par ses gestes ou ces imitations.

