

ATC

LE SONGE DE POLIPHILE

Lorsque Francesco Colonna écrit *Le Songe de Poliphile* pendant la Renaissance italienne (en 1499 à Venise), il s'agit pour lui de proposer une réinterprétation des écritures antiques. Il met en scène la reconstitution architecturale de l'antique et l'histoire de la quête initiatique de l'amour, tout en proposant un double-lecture grâce à un traitement du texte et des images porteur de sens.

LE TEXTE IMAGE

Tout livre illustré propose d'une part un texte écrit, ainsi qu'une iconographie. Il existe une hiérarchie entre ces deux médias : jusqu'à la fin du XV^{ème} siècle il est rare que l'iconographie domine, c'est principalement le texte qui est mis en avant.

Pourtant, le *Songe de Poliphile* bouleverse ce principe de hiérarchie. Tantôt l'œuvre met en place une interdépendance des deux entités, tantôt elle inverse leurs rôles respectifs : ce qui doit être transmis par le texte l'est par l'image, et vice-versa. Par exemple, l'utilisation de hiéroglyphes fait face aux caligrammes : lorsque le hiéroglyphe se base sur un dessin qui se substitue au mot, le calli-

gramme quant à lui utilise des mots écrits qui se substituent à la ligne, à la surface, au contour du dessin.

L'œuvre de Francesco Colonna est composée dès le début comme une œuvre mixte, et non comme un texte que l'on vient illustrer.

Dans le *Songe de Poliphile*, on peut faire plusieurs observations sur la forme visuelle de l'ensemble textuel et d'images : sur certaines pages ou doubles-pages, on trouve plusieurs occurrences où la justification du texte répond aux grandes lignes des illustrations, souvent en forme de calice ou de sablier.



*Le Songe de Poliphile, Francesco Colonna,
 Éditions Imprimerie Nationale, 2008
 (traduction par Jean Martin), p.28*

Une page contenant une illustration de pyramide (p.28) surmontée d'un obélisque fait directement suite à une page de texte visuellement organisée selon la forme pyramidale. De plus, la narration elle-même fait écho à cette architecture : elle décrit précisément la taille du monument, son agencement et les efforts nécessaires à la construire. De cette façon, l'image du texte et le contenu

narratif du texte présentent les caractéristiques architecturales du monument énoncé afin de permettre une lecture à trois entrées pour appréhender l'objet. Plus qu'une façon de convertir le texte en image, il s'agit de permettre au héros de livrer ses pensées sur ce qu'il voit mais également au lecteur de découvrir l'entité présentée : lecteur et personnage regardent dans la même

direction, le même objet, décrit sous toutes ses formes (décrit, illustré et formalisé).

Ce type d'utilisation du texte en tant qu'image rappelle les travaux de Stéphane Mallarmé, notamment dans son poème *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*. Après la mort de Victor Hugo en 1885, l'utilisation du vers libre est revendiquée, la page n'est plus un simple support mais un espace de création à investir. Annonciateur des mouvements dada et surréaliste, Mallarmé propose

un poème typographique où le traitement du texte est un composant du poème ayant autant d'importance que le contenu. La relation entre la langue et la forme imprimée invite le lecteur à appréhender une sonorité de l'espace écrit et à le considérer comme une extension du texte linéaire auquel nous sommes conventionnellement confrontés. Ainsi, ce sont des problématiques semblables que l'on rencontre dans *Le Songe de Poliphile*, qui nous invite à repenser notre façon de lire et d'appréhender le texte.

LE MAÎTRE

surgi
 infrant

 de cette conflagration

 que se

 comme on menace

 l'unique Nombre qui ne peut pas

 hésite

 cadavre par le bras

plutôt

 que de jouer

 en maniaque chenu

 la partie

 au nom des flots

 un

 naufage cela

Stéphane Mallarmé, Un coup de dés jamais n'abolira le hasard, 1914.

LECTURE ARCHITECTURALE

Le songe de Poliphile est souvent classé comme une référence parmi les traités d'architecture. Si certains semblent ne pas oublier que le Poliphile est une narration romanesque, la plupart des lecteurs cependant y cherchera des modèles d'ar-

chitecture ou d'art des jardins. Certaines traductions de l'œuvre feront glisser le texte vers l'alchimie, ou le ramèneront dans le thème du songe, mais la lecture « architecturale » reste celle qui a le plus marqué l'histoire du texte.

PARTI-PRIS NARRATIF

Au livre I, le roman se passe de la narration, la remplaçant par de longs passages descriptifs qui détaillent la structure des édifices et des jardins, le décor des palais, ou les costumes et parures des protagonistes. Il ne s'agit pas seulement, donc, de raconter une histoire, mais d'inventer un monde, conçu sur le modèle d'une Antiquité idéale ou rêvée, source de toute vérité et beauté.

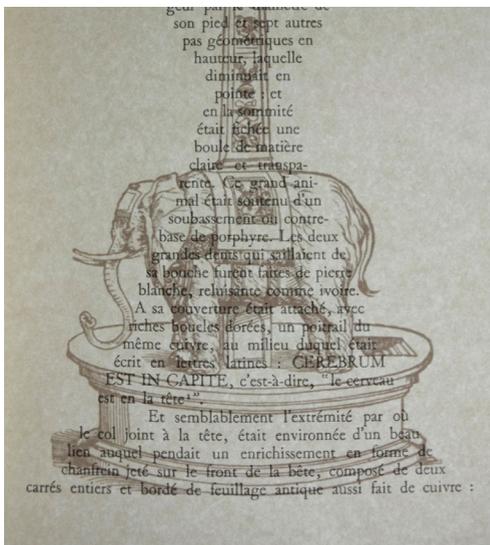
Ce choix d'une narration peu romancée, composées presque uniquement de descriptions, rappelle le genre d'écriture des livres dont vous êtes le héros et des fictions interactives numériques. Pour le support imprimé, il est souvent question de description de scènes : c'est le

joueur qui fait avancer la narration et agit son personnage entre chaque paragraphe. Entre chaque paragraphe il existe un temps de narration qui n'est jamais écrit et que le joueur doit constituer : ce sont ces extraits qui rendent l'histoire interactive, puisque c'est dans ces temps d'écriture « libre » que le joueur pourra modifier le cours de l'histoire et recommencer le livre plusieurs fois sans passer par le même chemin.

Dans les fictions interactives numériques, il s'agit de la même typologie d'action : le joueur entre des commandes manuellement pour diriger l'histoire, souvent après une description plus ou moins détaillée de l'endroit où il se trouve. C'est

dans ces descriptions que le joueur peut se figurer l'espace et spatialiser son personnage, ce qui l'amène à faire des choix. La description oriente le joueur dans ses choix, puisqu'elle est le seul repère qu'il possède et qui lui permet de visualiser l'histoire qu'il est en train de vivre. Tout les choix faits par le

joueur sont des conséquences de ce qu'il constate et observe autour de lui : parfois toute la description n'est pas accessible au premier abord, et le joueur doit observer un point particulier de la scène pour pouvoir se saisir de l'ensemble des choix qui s'offrent à lui.



Le Songe de Poliphile, Francesco Colonna, Éditions Imprimerie Nationale, 2008 (traduction par Jean Martin), p.98

