

SOMMAIRE

<u>INTRODUCTION</u>	p 3 ~ 5
L'INTERACTIVITÉ DANS LA NARRATION Introduction de l'interactivité dans la narration La narration réinventée	p 7 ~ 14
ÉVOLUTION DE LA STRUCTURE NARRATIVE Comprendre les structures narratives La mort de l'auteur	p 15 ~ 21
DÉCONSTRUIRE LA NARRATION Dada et surréalisme Les cut-up de William Burroughs L'Oulipo	p 23 ~ 29
LE GRAPHISTE HÉRITIER DE LA NARRATION NON LINÉAIRE Le Futurisme Le Designer Graphique Graphisme et nouvelles technologies	p 31 ~ 37
<u>CONCLUSION</u>	p 39 ~ 41

INTRODUCTION

Raconter une histoire, c'est introduire une parenthèse dans la vie courante pour parler d'un monde où tout est possible. C'est un moyen d'échanger, de communiquer mais aussi de se construire. Pendant longtemps le terme de narration a évoqué un acte cognitif et passif, consistant à lire, écouter ou regarder. Le terme *storytelling*, outre le fait de raconter une histoire dans le but de faire vendre un produit, désigne l'art de raconter des histoires.

L'arrivée des nouvelles technologies a engendré de profondes mutations dans les supports de la narration. Elles ont donné lieu à la création d'expériences interactives explorant les relations entre le corps et l'esprit, permettant de donner au récit une nouvelle dimension. Nous vivons dans un monde régi par l'économie de l'attention et l'immersion en milieu interactif semble s'avérer être le meilleur moyen de capter l'attention du lecteur.

Le graphiste, met en forme les contenus, il est directement liée à cette nouvelle problématique que représente l'introduction de l'interactivité en milieu narratif.

Pour comprendre les enjeux que représente les nouvelles expériences narratives, il faut tout d'abord comprendre en quoi la narration interactive est implicitement l'héritière du

spectacle vivant et par quels moyens elle place le lecteur au sein du processus narratif.

Nous analyserons comment l'implication du récepteur permet de déconstruire la linéarité du récit en sortant de sa structure classique pour adopter une forme inédite se rapprochant des expérimentations dadaïstes ou encore des cut-ups de William Burroughs.

Nous terminerons par mettre en valeur le rôle du graphiste en temps qu'héritier de la narration non-linéaire, pour enfin décrypter les enjeux de l'émergence de ces nouveaux supports.

L'INTERACTIVITÉ DANS LA NARRATION



INTRODUCTION L'INTERACTIVITÉ DANS LA NARRATION

La narration occupe dans la vie quotidienne une place privilégiée. Elle nourrit les histoires et l'Histoire, les contes et les légendes, les rumeurs et les mythes. Qu'elle soit orale ou écrite, il s'agit d'un acte de communication, de transmission de pensées et d'échanges. Les évolutions des supports narratifs ont suivi de près les évolutions technologiques et sociales. Racontée d'abord sur les murs des cavernes avec les peintures rupestres, la narration s'inscrit ensuite sur des tablettes d'argiles via l'écriture cunéiforme. Scandée dans toute la Grèce Antique par les rapsodes, puis dans la Cour des rois par les troubadours, elle prend littéralement vie avec le théâtre et se fige sur le papier grâce aux caractères de plomb de l'imprimerie de Gutenberg en 1445.

Si des tentatives d'animer le livre par le biais de feuillets superposés, apparaissent dès la renaissance dans le cadre d'études anatomiques, ce n'est qu'en 1524 que le premier *livre à système*[■] fait son apparition. Dans son œuvre intitulée *Cosmographie*, Pierre Apian utilise des disques mobiles pour montrer des mouvements célestes. Avec le livre animé on assiste à un début d'interaction entre livre et lecteur. La lecture implique une manipulation autre que celle de tourner les pages et engage physiquement le lecteur. C'est en 1765 que Robert Sayer réalise ses premières *arlequinades*, livres composés de pages découpées en plusieurs parties, pouvant être conjuguées différemment par un "lecteur-manipulateur". Au 19^{ème} siècle, l'allemand Lothar Meggendorfer popularise le pop-up.

C'est finalement l'avènement du cinéma en 1877 qui a profondément transformé la façon dont les histoires nous sont racontées. En mettant les images en mouvement, les frères Lumière donnent à voir à leur public le déroulement de l'action. En 1938, grâce au Vitasound des studios Warner, les actions constituant le récit peuvent désormais être entendues, sans qu'elles ne nécessitent l'intervention d'un bonimenteur, qui pendant un temps, fit le lien entre les images projetées et le public. Il ne s'agit alors plus de manipuler un support pour découvrir un récit, car comme au théâtre, le récit se déroule sous nos yeux, mais à cette différence près qu'il ne suscite plus aucune interaction avec le public.

La fin du 19^{ème} siècle est marquée par la volonté d'enregistrer le vivant. La mécanisation du mouvement est portée par la révolution industrielle. Ainsi naît le taylorisme et la production en série. Les médias de la communication s'adressent désormais aux masses et les divertissements interactifs, tel le sport et le spectacle vivant se sont retirés du devant de la scène pour laisser place à la télévision, la radio et le cinéma. La télévision de cette époque est envisagée comme une invitation à la culture, le petit écran a pour mission d'éduquer et de divertir.

Après la seconde Guerre Mondiale, l'émergence des technologies de l'information et de la communication a engendré une mutation profonde des usages et des modes de consommation : les créateurs d'histoires se retrouvent désormais face à un public passif. L'afflux d'informations rend plus difficile la captation de l'attention du public.

Cependant, l'avènement des nouvelles technologies de

communication permet au créateur d'histoires de renouer avec son public en intégrant une part d'interactivité dans la narration. Ce retour à l'interactivité est en fait plus proche d'un «retour aux sources» du divertissement, à ceci près que l'interaction se fait cette fois par le biais de la machine. Annick Lantenois, dans *Le Vertige du Funambule*¹, nous parle d'une relation homme/machine/monde dans laquelle l'homme exerce son influence sur le monde via la machine. La machine se présente donc comme une interface permettant à l'homme d'interagir. Aujourd'hui, avec l'essor du numérique la tendance est à la dématérialisation, l'enjeu pour les nouveaux *storytellers*² n'est pas de déshumaniser l'interface narrative, mais bien d'installer un véritable dialogue avec le public, afin de l'interpeler et d'interagir avec lui.

LA NARRATION RÉINVENTÉE

Dans son ouvrage *La Narration Réinventée: Le guide de la création interactive et transmedia*, Benjamin Hoguet définit la narration interactive comme un "art de raconter des histoires qui incorpore des formes d'interactions technologiques, sociales ou collaboratives pour proposer des contenus adaptés aux nouveaux modes de consommation du public" elle est "née au croisement du cinéma, du jeu vidéo, du web, de la littérature et du design". Il s'agit là de contribuer à une expérience, le terme d'interaction désigne "l'échange d'informations entre deux parties à travers un médium". Les créateurs de contenu s'adaptent à la demande de

¹ Annick Lantenois, *Le Vertige du Funambule*, 2010 Édition B42 et Cité du Design.

² Le terme de "storyteller" ici, est utilisé pour désigner les conteurs/créateurs d'histoires.

³ Benjamin Hoguet, *La Narration Réinventée: Le guide de la création interactive et transmedia*, 2015 CreateSpace Independent Publishing Platform.

leur audience en dialoguant avec elle.

Cette nouvelle forme de narration met en jeu une relation entre le dispositif et le spectateur, elle permet de susciter de l'empathie¹ chez un public invité à intervenir dans le déroulement de la narration. Benjamin Hoguet utilise le terme de « *feedback* » pour désigner cet échange entre dispositif technique et public. L'utilisateur est invité à émettre des choix, permettant de le faire avancer dans la narration. Ce système participatif a notamment connu un premier succès dans les années 60 avec *Le livre Dont Vous êtes le Héros* de Steve Jackson et Ian Livingston, pionnier des livres-jeux (Gamebooks). Le déroulement de l'histoire dépend des choix du lecteur qui navigue dans le livre à l'aide de paragraphes numérotés, se renvoyant les uns aux autres. Chaque lecteur ne lira donc pas nécessairement la même histoire puisque les paragraphes ne sont pas donnés dans l'ordre, c'est le lecteur qui crée son propre cheminement dans le récit. Il n'est plus question de lecteur passif, le statut de l'auteur tout puissant s'estompé. Les auteurs doivent renoncer à une partie du contrôle de leurs histoires pour pouvoir partager le récit avec un public actif. Dans *Le Bruissement de la Langue*¹, Roland Barthes déclare "*La mort de l'auteur*", cela signifie qu'il n'est désormais plus possible de déterminer le sens d'une oeuvre, qu'elle soit littéraire, artistique, ou encore cinématographique, par sa filiation à un auteur précis. L'écriture s'ouvre à l'interprétation du public.

C'est dans cet optique là que se développent les narrations interactives, en brouillant les frontières entre auteur et lecteur, créateur et récepteur.

¹ Roland Barthe, *Le Bruissement de la langue*, "La mort de l'auteur", Paris : Seuil, 1984, pp.61-67.

En 1967, Radúz Cincera présente *Kinoautomat*, à l'exposition universelle de Montréal, il s'agit du premier film interactif. Le film, *One Man and His House* nous raconte l'histoire de M. Novak confronté à des situations de dilemme moral. Par neuf fois, le spectateur peut choisir à la place du protagoniste en votant par le biais de machines de vote disposées dans la salle. En réalité, la structure de ce film n'est autre qu'une double sinusoïde conduisant aux mêmes évènements. Ainsi, grâce à un système cinématographique innovant, Cincera réalise une véritable satire de la démocratie, en nous donnant l'illusion du choix. Des décisions sont bien à prendre mais le public évolue dans un univers délimité. Et pourtant cette méthode permet de développer un rapport plus personnel et plus intime avec le spectateur en s'affranchissant des formes narratives linéaires du cinéma traditionnel.

C'est dans l'optique de développer ce type de dispositifs que s'est créé en 1985 le MIT Media Lab, une initiative de Jerome Wiesner, président du MIT¹. Le MIT Media Lab est un laboratoire d'innovation et de recherche technologique dont l'objectif est de développer de nouvelles formes de médias et d'interfaces homme/machine via des technologies innovantes. Glorianna Davenport, chercheuse au MIT, développa en 1987 l'Interactive Cinema Research Group dans le but de créer un "*nouveau cinéma plus complexe et plus personnel, comme si il était en interaction avec son public*". Ses recherches aboutissent à la création de logiciels innovants, tels les logiciels de montage numérique non-linéaires. Elle créa en 1989 *Elastic Charles*, un portrait interactif de la rivière Charles composé d'une vidéo en

timelapse dans laquelle il était possible d'incorporer d'autres vidéos via un logiciel d'hyperlien développé par Hans Peter Brondmo.

Ces nouvelles expériences créatives explorent grâce aux nouvelles technologies les rapports entre l'esprit et les récits mais également entre le récit et le corps en intégrant des dispositifs permettant de faire appel aux sens. L'éveil des sens dans l'art du récit permet de développer de l'empathie chez le public qui se sent physiquement engagé dans la narration. Le créateur d'histoire doit être capable d'anticiper les différentes réactions du public et de concevoir une histoire capable d'offrir au public des choix pertinents. Pour Benjamin Hoguet "*prendre une décision c'est faire l'effort de résoudre un problème pour mieux atteindre son but*"¹, cela implique d'identifier les problèmes et de déterminer quelles sont les meilleurs façons de le résoudre. Chaque choix permet de transformer la structure narrative de l'expérience interactive en donnant un maximum de contrôle au narrateur. Dans son ouvrage Hoguet distingue cinq méthodes orientant la prise d'une décision :

- la maximisation, qui consiste en une prise décision rationnelle
- la satisfaction, qui consiste à déterminer quelle option est la plus acceptable
- l'abandon, qui se voit imposer des choix fixés par l'autorité
- la confiance dans le hasard
- la prise de décision participative qui permet de faire appel à un groupe plus large.

L'interactivité permet donc de mieux appréhender le monde réel.

¹ Benjamin Hoguet, *La Narration Réinventé : Le guide de la création interactive et transmedia*, 2015 CreateSpace Independent Publishing Platform.

En 2015, l'exposition *Sensory Stories* organisée par le groupe de réflexion *Future of Storytelling*¹, au Centre Phi² de Montréal, propose un état des lieux des nouvelles expériences narratives. Y est notamment présentée une collaboration entre Melcher Media⁵ et Vapor Communication, créateurs de l'*Ophone*, un dispositif permettant d'associer une senteur à un message. Cette collaboration a permis de revisiter le compte de *Boucle d'Or* sous forme d'Ebook, en y incorporant différentes odeurs évoquées à certains moments de l'histoire, créant ainsi le premier Obook. Le projet *Hidden Stories*, de l'agence New-yorkaise Red Paper Heart⁴, est également présenté : ce projet s'inscrit dans l'espace et engendre la création d'un mur interactif, sur lequel sont disposées des illustrations d'objets inanimés. À l'aide d'un dispositif sonore, il est possible de se déplacer dans la pièce pour venir entendre l'histoire de chacun de ces objets. Le mur fait office d'interface et n'est pas sans rappeler les peintures rupestres des cavernes, autrement dit les premières formes d'écriture de l'histoire.

D'autres dispositifs spacialisés, comme la réalité augmentée permettent, en s'appuyant sur le réel, de transformer le point de vue de l'utilisateur.

La réalité virtuelle permet d'envisager la création d'œuvres immersives, permettant de sortir de l'écran pour intégrer un monde au plus proche du réel. L'utilisateur devient partie intégrante de l'histoire qui se déroule à 360° sous ses yeux. Une œuvre comme *Clouds over Sidra*, présentée lors de l'exposition *Sensory Stories*, permet d'intégrer le quotidien d'une petite fille dans le camps de réfugiée de Zaatari, une autre expérience

¹ *Future of Storytelling*, connu sous le nom de FoST, est un groupe composé de designers et chercheurs travaillant sur les thématiques de la narration et de l'interactivité. L'initiative de ce groupe est de faire connaître l'existence de dispositifs narratifs interactifs par le biais de réunions et d'expositions qui ont lieu principalement en Amérique du Nord.
<http://futureofstorytelling.org>

comme *Jusqu'ici / Way to go* nous permet de déambuler dans une forêt aux couleurs psychédélices.

Enfin, certains dispositifs de narration interactive intègrent des capteurs : c'est le cas des livres de la maison d'édition Volumique, créée par Etienne Mineur. "*Jamais un livre n'a pu savoir autant de choses sur son lecteur*". Dans ces prototypes, Etienne Mineur vise à faire le lien entre édition papier et numérique, en utilisant des capteurs de pression ou des encres thermochromiques, des capteurs de distances ou encore du papier thermosensible. Ainsi naissent des objets hybrides mêlant lecture - une pratique ancestrale - et nouvelles technologies.

Ces nouveaux dispositifs interactifs² placent l'utilisateur au cœur du processus de narration, le numérique annonce la fin de la linéarité en lui laissant la liberté d'influencer son avancée dans l'histoire.

² Le Centre Phi est un pôle culturel et artistique multidisciplinaire situé au cœur du Vieux Montréal.

³ Melcher Media est une agence de design graphique basée à New York, travaillant depuis 1993 sur le storytelling.

⁴ Red Paper Heart est un studio installé à New York, dont le travail mélange interactivité, nouvelles technologies et graphisme.

ÉVOLUTION DE LA STRUCTURE NARRATIVE



COMPRENDRE LES STRUCTURES NARRATIVES

D'après Jerome Bruner¹, raconter une histoire c'est jeter un pont entre ce qui est établi et ce qui est possible; c'est permettre d'envisager des possibilités en se basant sur ce qu'il s'est passé. Le récit permet de réinventer le présent et l'avenir comme il permet de redéfinir les contours du passé. Nous avons vu que la narration interactive a tendance à approfondir ce processus en nous mettant face à des choix et en suscitant une prise de décision renforçant l'expérience du réel.

Tandis que la tendance est à déconstruire la linéarité de la narration grâce à l'interaction, il est important de comprendre que les histoires obéissent à un certain nombre de règles grammaticales.

La narratologie² est une discipline qui étudie les techniques et les structures narratives mise en œuvres dans les textes littéraires afin d'en dégager les principes communs de composition des textes. Pour sortir de la structure linéaire d'un texte il est avant tout nécessaire de la comprendre. Il existe une multitude de structures narratologiques. Dans *Discours du Récit*² Gérard Genette met en avant le fait qu'il est important de distinguer l'histoire, le récit et la narration. L'histoire correspond à une suite d'évènements et d'actions racontées par un narrateur, le tout formant un récit. La narratologie étudie les mécanismes internes du récit.

Dans *La Morphologie du Conte*, Vladimir Propp s'intéresse à la structure du conte, pour cela il analyse les contes russes et

¹ Jerome Seymour Bruner est un psychologue américain, dont le travail porte en particulier sur la psychologie de l'éducation. Les idées de Bruner se fondent sur la catégorisation, ou « *comprendre comment l'homme construit son monde* », partant du principe que l'homme interprète le monde en termes de ressemblances et différences.

² Gérard Genette, *Discours du Récit*, Figure III. Paris : Édition du Seuil, coll. Poétique, 1972, p.71-73

base sa réflexion sur l'existence de variables et de constantes. Les constantes constituent les fonctions attribuées aux personnages, elles permettent d'établir une structure de base autour de laquelle vient s'articuler les variantes : les noms et les attributs des personnages.

D'après les travaux de Kenneth Burke¹, une histoire fictive est composée de cinq éléments : un agent qui s'engage dans une action pour réaliser un objectif, dans un cadre déterminé en usant de certains moyens. L'histoire née à partir du moment où un trouble survient entre certains éléments créant un déséquilibre.

Le schéma quinaire

Nous devons l'une des structures les plus courantes et les plus étudiées de la narration, à Paul Larrivaille². Cette structure s'appelle le schéma quinaire et se compose de cinq parties :

- Situation initiale : on plante le décor et on introduit les personnages
- Élément perturbateur : il vient déstabiliser la situation initiale
- Péripéties : elles constituent la partie la plus importante de l'histoire, il s'agit d'une suite d'actions permettant de résoudre les problèmes engendrés par l'élément perturbateur
- Élément de résolution : la résolution des péripéties, il constitue le dénouement de l'histoire
- Situation Finale : équilibre final.

La simplicité de ce schéma a construit sa popularité. Ici le récit se définit comme le passage d'un état à un autre, il commence

¹ Kenneth Burke est un théoricien de la littérature et philosophe américain. Il définit la littérature comme une "action symbolique" où le langage et l'humain se combinent.

² Paul Larrivaille, spécialiste de littérature italienne, professeur à l'Université de Paris-Nanterre est connu pour avoir écrit *L'Analyse (morpho)logique du récit*, il est l'inventeur du schéma quinaire.

par une situation stable qu'une force vient perturber, en résulte un état de déséquilibre, l'équilibre sera ensuite rétabli par une suite d'actions.

Le schéma actantiel

Algirdas Julien Greimas¹, dans les années soixante, a proposé un modèle appelé Schéma Actantiel, inspiré des théories de Propp², permettant d'analyser les actions qui ont lieu au cours d'un récit. Ce dispositif permet de décomposer une action en six actants et trois axes. Les actants sont des positions au sein d'une structure, ils se définissent par leurs relations. Les actants s'organisent ainsi : le sujet qui veut ou ne veut pas être conjoint à un objet; le Destinateur est celui qui incite à faire l'action et le destinataire en est le bénéficiaire; l'adjuvant aide à la réalisation de l'action tandis que l'opposant y nuit.

Ces actants se situent sur trois axes :

- Le sujet et l'objet sont situés sur l'axe du vouloir : Le sujet s'oriente vers un objet, la relation établie entre le sujet et l'objet s'appelle la jonction. Selon que l'objet est conjoint au sujet ou disjoint, on parlera de conjonction ou de disjonction.
- Le destinateur et le destinataire sur l'axe de la transmission : le destinateur demande la jonction entre le sujet l'objet. Le destinateur est ce pour qui la quête est réalisée
- Les adjuvants et les opposants sur l'axe du pouvoir : l'adjuvant aide à la réalisation de la jonction souhaitée entre le sujet et l'objet tandis que l'opposant y nuit.

Le modèle actantiel s'applique aux actions, dans un récit il peut y avoir autant de schémas actantiels que d'actions.

¹ Algirdas Julien Greimas est un sémioticien français. Il a développé l'analyse formelle des productions sémiotiques, en particulier des récits. On lui doit notamment le modèle actantiel.

² Vladimir Iakovlevitch Propp est connu pour son étude de la structure des contes merveilleux russes il est l'auteur de *Morphologie du Conte* sortie en 1928.

Les fonctions du narrateur d'après Genette¹

Genette dans son analyse définit cinq fonctions du narrateur, celles-ci définissent le degré d'intervention du narrateur au sein de son récit en fonction de l'implication voulu:

- La fonction narrative: c'est une fonction de base, que le narrateur soit présent ou non dans le texte, le narrateur assure ce rôle dès qu'il y a un récit
- La fonction de régie: le narrateur commente l'organisation de son texte en intervenant au sein de l'histoire
- La fonction testimoniale: le narrateur atteste de la vérité de son histoire
- La fonction de communication: le narrateur s'adresse directement au lecteur afin de l'impliquer dans le récit
- La fonction idéologique: le narrateur interrompt son histoire pour apporter un propos didactique concernant son récit.

LA MORT DE L'AUTEUR

Dans les années 50 le structuralisme², courant des sciences humaines, mené par Roland Barthes¹ et inspiré du modèle de linguistique développé par Ferdinand de Saussure², affirme que tout phénomène se structure de manière signifiante. Dans *Le Degré Zéro de l'Écriture*, Barthes démontre que l'étude des structures du langage littéraire permet de déterminer les significations d'un texte. Le structuralisme explique un phénomène à partir de la place qu'il occupe dans un système. Dans le domaine artistique, il refuse de recourir à l'histoire pour

¹ Critique littéraire et grande figure de la sémiologie et du structuralisme français, Roland Barthes concilia l'approche savante et le plaisir esthétique. Il fut l'un des principaux animateurs du structuralisme et de la sémiotique en France.

² Ferdinand de Saussure est un linguiste Suisse et précurseur du structuralisme en linguistique. Il a fondé la linguistique moderne et établi les bases de la sémiologie.

comprendre le sens des œuvres d'art. Dans le domaine littéraire il s'agit d'une méthode d'analyse des textes qui se caractérise par une pluralisation des récits. Le structuralisme vise à établir des liens de causalité entre les éléments composant un texte, c'est cette structure invisible qui désormais dirige le texte, non plus la linéarité chronologique. Ce qui était linéaire pour le modernisme devient fragmenté, non hiérarchisé et multiple.

Dans *La Mort de l'Auteur*, Barthes nous démontre que l'individuation de l'auteur engendre une analyse de l'œuvre basée sur sa relation avec l'auteur. Ce procédé d'analyse qui nous est familier, nous le devons à Gustave Lanson³, il se base sur les intentions de l'auteur: qu'a-t-il voulu nous communiquer par le biais de ce texte ou de cette œuvre? Il s'agit d'identifier le sens de l'œuvre par rapport à l'intention de l'auteur.

La mort de l'auteur signifie que l'on ne définit plus le sens d'une œuvre par le biais de sa filiation avec son auteur. Ainsi Barthes ouvre le texte à des significations multiples, à l'interprétation du lecteur, non plus à un sens unique déterminé par l'auteur. Il s'agit là d'un basculement de l'unité de création, de l'auteur vers le lecteur.

³ Gustave Lanson est un historien de la littérature et critique littéraire français qui encouragea une approche objective et historique des œuvres.

DÉCONSTRUIRE LA NARRATION



DADA ET SURREALISME

Si l'on veut comprendre d'où vient cet engouement pour la déconstruction de la structure narrative il faut remonter au début du 20^{ème} siècle. Les mouvements comme Dada et le Surréalisme sont parmi les premiers à refuser l'harmonie superficielle de la linéarité.

Dada, mené par Tristan Tzara¹, "refuse l'art pour l'art et prône la révolution totale". Les acteurs de ce mouvement ont pour point commun l'horreur de la guerre et le sens de l'absurde. Dada instaure la confusion dans l'art, il annonce le début des photomontages et des collages. Il décompose l'art pour mieux le recomposer.

"Dada est notre intensité. Dada est l'art sans pantoufles ni parallèles, qui est contre et pour l'unité et décidément contre le futur."²

Raoul Hausmann³ oppose au quadrillages contrôlés, la technique du collage et mélange picturalité et typographie. Il ouvre la voix aux futuristes, il invente le photomontage et démocratise l'utilisation du collage.

Dada s'attaque au langage, il déconstruit le poème. Tzara souligne la fonction créatrice de la parole par opposition au discours logique pré-construit « *La pensée se fait dans la bouche* » dit-il. La poésie se fait l'expression de la vie elle-même, elle se base sur le hasard et non sur un résultat voulu. Elle ne doit plus être esthétique. C'est le début des poèmes phonétiques, poèmes uniquement composés de sons.

¹ Tristan Tzara de son vrai nom Samuel Rosenstock est un écrivain, poète et essayiste et l'un des fondateurs du mouvement Dada dont il sera par la suite le chef de file.

² Tristan Tzara à propos de Dada

³ Raoul Hausmann est un écrivain, photographe et plasticien dadaïste. Cofondateur du groupe Dada-Berlin de Berlin en 1918, il invente durant cette période le photomontage et le poème « *optophonétique* ».

En 1919 André Breton¹ développe l'écriture automatique[■], un mode d'écriture dans lequel n'interviennent ni la conscience ni la volonté. Il se détache du mouvement Dada et publie le manifeste du Surréalisme en 1924, il ramène à lui tout ceux que l'ordre et la raison révulsent. Le surréalisme s'oppose au rationalisme du siècle et développe un goût pour la provocation et l'insolence. Les surréalistes appliquent l'écriture automatique à la création littéraire, c'est un moyen de s'émanciper de la raison. Cette méthode consiste à écrire sans subir le contrôle de la raison, sans aucune préoccupation esthétique ou même sans aucune cohérence grammaticale. Il s'agit de laisser libre court à son cerveau, en notant toute pensée spontanée. Cette écriture est liée à l'intérêt que porte Breton à la psychanalyse de Freud. Elle doit faire parler le subconscient et l'inconscient avec que le sur-moi ne s'en empare. "*Placez-vous dans l'état le plus passif ou réceptif que vous pourrez... écrivez vite sans sujet préconçu, assez vite pour ne pas vous retenir et ne pas être tenté de vous relire*"².

C'est également à cette période que le cadavre exquis[■] voit le jour. Héritier de la poésie dadaïste, le cadavre exquis, qu'il soit littéraire ou pictural est par essence composé à plusieurs mains. Il donne naissance à des compositions hybrides et aléatoires.

LES CUT-UP DE WILLIAM BURROUGHS

En 1959, Brion Gysin¹, peintre et écrivain, se met à couper des articles de journaux et les arrange de façon aléatoire, *Minute to*

¹ André Breton est un poète et écrivain français, principal animateur et théoricien du surréalisme. Il est l'auteur du *Manifeste du Surréalisme* en 1924

² André Breton, *Le Manifeste du Surréalisme*, 1924

Go résulte de cette expérience. Avec Williams Burroughs², ils réinvestissent le texte pour lui donner une dimension nouvelle, en rassemblant des fragments de textes dans le but de former un nouveau texte inédit. Le cut-up[■] est l'héritier de la prose dadaïste et des cadavres exquis surréalistes, il pose le problème des relations entre écriture et images.

Dans son essai sur le cut-up Clémentine Hugue³ souligne que l'écriture à 50 ans de retard sur la peinture. Cet agencement de fragments de textes met ces deux arts sur un même plan et remet en question les conditions de production du sens, créant ainsi un art d'écrire, mécanique et répétitif. Le cut-up apporte aux écrivains le collage, utilisé depuis déjà plus de cinquante ans dans l'art pictural. Il se libère de la linéarité et de la hiérarchie qu'impose le langage à la construction du sens. Il n'est plus question de chronologie, le texte est envisagé comme un ensemble d'unités à la fois autonomes et interdépendantes, chaque fragment est issu d'un texte pré-existant, qui, assemblés en un nouveau texte se recompose. Dans un texte intitulé *Les Cut-Up s'expliquent d'eux même*, Gysin explique les tenants et les aboutissants de cette technique puis redécoupe ce même texte avant de le réarranger en diverses combinaisons.

Le récit ne se déroule plus en fonction d'une linéarité chronologique, il ne tient plus compte de la logique et de la compréhension du lecteur. Cette méthode est issue d'un questionnement sur le langage et remet en question le rapport du langage au texte et du texte au sens. Le texte découpé est traité comme une image et pose ainsi la question du rapport entre l'image et le texte. Cette technique est notamment

³ Clémentine Hougue, *Le cut-up: ut pictura poesis au pied de la lettre*, mis en ligne le 22 juin 2006, consulté le 26 janvier 2016. <http://trans.revues.org/159>

accompagné de travaux picturaux, notamment des collages de ses deux créateurs. C'est part cette méthode que Burroughs, leader de la Beat Generation au côté de d'Allen Ginsberg et Jack Kerouac, donna naissance à des œuvres comme *Le Festin Nu/ The Naked Lunch*, livre longtemps interdit, qui retrace une descente aux enfers dans l'esprit d'un drogué, mettant en scène ses divagations les plus hallucinées, mêlant surréalisme et scènes d'horreur.

De nombreux artistes comme David Bowie ou encore les Beatles ont réinvesti les cut-ups de Byron et Burroughs dans leurs chansons, dans le but de trouver des associations d'idées inédites.

Cette méthode influence le cinéma, et permet de sortir de la linéarité en introduisant flashback et flashforward. Parmi les pionniers du cinéma déconstruit il est possible de compter Godard ou encore Kubrick qui furent les premiers à bouleverser la chronologie de l'intrigue. Le spectateur perd alors ses repères et est amené à reconstruire lui-même, intérieurement, le puzzle du film. Cette déconstruction s'appuie sur des techniques de montage, déjà exercées par William Burroughs dans des films basés sur la technique du cut-up tels *Towers Open Fire* ou *The Cut-ups*, films donnant à voir des séquences sans aucun liens logiques. Le montage permet de lier les plans entre eux, en soit le film est une sorte de collage. La perte d'unicité dans le montage ouvre la voie à une interprétation multiple des œuvres. Aujourd'hui les films à narration non-linéaire sont nombreux, David Lynch est d'ailleurs maître en la matière et propose à ses spectateurs des œuvres à l'enchevêtrement déconstruit

laissant libre court à l'interprétation de chacun. Ces méthodes de temporalité déconstruite permettent d'enrichir l'intrigue et de maintenir une audience sous tension.

L'OULIPO

L'ouvroir de Littérature Potentielle est un groupe de recherche littéraires expérimentales fondé en 1960 par Raymond Queneau¹ et François Le Lionnais². L'Oulipo se situe au carrefour de la littérature et des mathématiques et s'inspire de contraintes littéraires passées et en réinventes de nouvelles. Il remet au goût du jour des contraintes littéraires passées, notamment le lipogramme, une figure de style qui consiste à produire un texte d'où sont délibérément exclues certaines lettres de l'alphabet. C'est cette technique que l'écrivain Georges Pérec s'emploie à manipuler dans un ouvrage intitulé *La Disparition*, publié en 1969. Dans *Exercices de Style* publié en 1947, Raymond Queneau raconte 99 fois la même histoire en utilisant à chaque fois, une nouvelle façon de la raconter. En 1961, Queneau publie *Cent Mille milliards de Poèmes*. Il ne s'agit pas d'une littérature aléatoire mais bien d'une littérature s'inspirant de techniques mathématiques. Chacune des quatorze pages du livre est découpée en dix bandes indépendantes, chaque bande comprend un vers, le tout donnant 10¹⁴ combinaisons possibles. Ce dispositif fait intervenir le lecteur et lui permet de créer une multitude de poèmes.

¹ Raymond Queneau est un poète et l'un des co-fondateurs de l'Oulipo. En 1924 il fréquente les surréalistes. Il se passionne pour les mathématiques et fonde en 1960 l'Oulipo courant mélangeant poésie et mathématiques.

² François Le Lionnais mathématicien passionné de littérature il est l'un des co-fondateurs et premier président de l'Oulipo.

**LE GRAPHISTE HÉRITIER
DE LA NARRATION
NON LINÉRAIRE**



LE FUTURISME

Par Des travaux de collage mélangeant picturalité et typographie, les futuristes abordent une nouvelle manière d’appréhender les mots et les lettres: en 1897, Mallarmé¹ publie *Un coup de dés jamais n’abolira le hasard*, et rompt alors avec les conventions de la typographie et de la mise en page. Il déconstruit les vers réguliers et utilise la double page comme s’il ne s’agissait que d’une seule page. Il instaure un rythme en répartissant des fragments de vers dans l’espace et en jouant avec le corps des caractères, à la manière d’une partition. En 1918, Apollinaire² publie son recueil de poèmes *Calligrammes, Poèmes de la Paix et de la Guerre 1913 - 1916*. Ces poèmes sont figuratifs et la mise en page du poème *Il Pleut* illustre les gouttes de pluie. Leur disposition graphique interprète les sujet abordés. Il signe l’éclatement des modes de représentation. Ces poème graphiques aux lectures multiples et fractionnées contribuent à la révolution du langage poétique du 20^{ème} siècle et remettent en question les modes de représentation de l’époque.

En 1905, Filippo Marinetti³, publie *Poésia*, faisant fi de toutes les conventions littéraires et typographiques de l’époque, au prix d’un agencement rythmique des mots et d’une mise en page visuelle et déstructurée. En 1909, il publie *Le Manifeste du Futurisme dans Le Figaro*. Ce courant reflète une attitude positive à l’égard du monde industriel, de la vitesse. En 1914 la revue *Zang Tumb Tumb*, célèbre la bataille de Tripoli. La littérature futuriste anticipe les diverses manières d’utiliser les

¹ Stéphane Mallarmé est un poète français. Il est considéré comme l’un des fondateurs du Symbolisme, mouvement littéraire de la fin du 19^{ème} siècle.

² Guillaume Apollinaire est considéré comme l’un des poètes français les plus importants du début du xx^e siècle. Il donna le nom de "calligramme" aux poème dont la mise en page pouvait s’apparenter à un dessin.

mots dans le graphisme et ouvre la voix à la littérature dadaïste et aux *Cut-Ups* de Burroughs et Byron.

"Il faut détruire la syntaxe et éparpiller les noms au hasard... il faut utiliser l'infinitif...abolir l'adverbe..." , affirme Filippo Marinetti. Le futurisme détient une place essentielle dans l'histoire du graphisme car il marque la rupture avec la mise en page traditionnelle symétrique et va influencer les innovations typographiques des dadaïstes allemands.

LE DESIGNER GRAPHIQUE

"Le design graphique est l'un des outils dont les sociétés occidentales se dotent, dès la fin du XIX^e siècle pour traiter, visuellement, les informations, les savoirs et les fictions : il est l'un des instruments de l'organisation des conditions du lisible et du visible, des flux et des êtres, des biens matériels et immatériels. Traiter visuellement les informations, les savoirs et les fictions, c'est donc leur concevoir graphiquement une organisation, une hiérarchie, c'est concevoir une syntaxe crypto-visuelle, dont les partis pris graphiques orientent les regards, les lectures. Ces informations, ces savoirs et ces fictions sont les matériaux d'une commande. Et le designer graphique est le traducteur ou l'interprète qui conçoit la syntaxe d'un objet (affiche, plaquette, etc), ou un dispositif plus global où se déploiera la réponse graphique à la demande initiale (identification, signalisation, etc)." ⁴

Dans son ouvrage, *Le vertige du funambule*, Annick Lantenois

³ Filippo Marinetti est un poète italien et un des acteurs les plus importants du mouvement futuriste dont il est l'auteur du manifeste.

⁴ Annick Lantenois, *Le Vertige du Funambule*, 2010 Édition B42 et Cité du Design.

propose une définition complète de l'activité de designer graphique. Elle en extrait trois missions essentielles :

- Rendre Lisible : mettre en forme et hiérarchiser le savoir et l'information dans le but d'optimiser la compréhension,
- Rendre Visible : promouvoir et mettre en évidence,
- Rendre Possible : ouvrir son propos à de multiples interprétations.

Le graphiste rend notre monde lisible, il l'explicit part des moyens graphiques. Il met en forme le contenu des livres et donne corps au récit, il le réorganise dans le but de rendre la connaissance accessible. Le graphiste a "*le pouvoir de transformer les regards*" ⁵. Dans ses travaux, il doit laisser place à l'interprétation, son travail ne peut être monosémique. En remplaçant les blasons des villes par des logos, les graphistes ont participé à la création d'une nouvelle histoire, celle du présent, d'un projet de vie. Lorsque le graphiste crée une identité visuelle, il participe à la création d'une histoire qui, au yeux des consommateurs, retrace la provenance d'un produit, il œuvre à redonner de la lisibilité à sa traçabilité. Le graphiste est un narrateur, par le récit il permet de donner une identité à un bien de consommation et ainsi recréer une entité à part entière.

GRAPHISME ET NOUVELLES TECHNOLOGIES

Un article ⁶ publié par le CNAP 1998 annonçait déjà les changements provoqués par la révolution numérique au sein du

⁵ Annick Lantenois, *Le Vertige du Funambule*, 2010 Édition B42 et Cité du Design.

⁶ *Graphisme et informatique rapide bilan d'un liaison durable*, Le Graphisme en France, CNAP, 1998.

graphisme. Dès cette époque, l'apparition de nouveaux outils de production informatisés engendre de profondes mutations dans les modes de production graphiques. Toute la chaîne graphique s'en trouve chamboulée : la mise en page est facilitée par les logiciels, les outils sont plus rapides et plus souples.

Cette mutation rapide s'inscrit dans une constante évolution technique. Les nouveaux logiciels se basent sur les habitudes des graphistes et sont ainsi rapidement adoptés. Les nouvelles approches graphiques sont alors impulsées par la montée de l'informatique, et par de nouvelles aptitudes visuelles de la part du public et des utilisateurs. Les graphistes travaillent sur un nouveau support : l'écran, qui leur définit un nouvel espace physique sur lequel travailler. Or Annick Lantenois nous précise que la montée de ces nouveaux outils fait craindre un "formatage esthétique mondialisé"¹. L'utilisation d'une base commune de logiciels fait courir le risque d'une uniformisation graphique, aboutissant à une industrialisation culturelle.

Pour parer à ce phénomène, le graphiste crée l'accident qui permet de s'égarer hors des sentiers battus et d'insérer une part d'aléatoire dans la composition graphique. Le graphiste cherche à s'émanciper de la commande en se libérant des contraintes économiques. Il doit dès lors s'inscrire dans une logique de pluridisciplinarité, en évitant de reproduire ce qui a déjà été fait et en mêlant art, science ou encore technologie, de manière à se détacher d'un design graphique prolétaire, qui a perdu son savoir et son savoir-faire, comme l'exprime Bernard Stiegler. De nouveaux outils sont là pour lutter contre un appauvrissement culturel. Pour continuer à écrire l'histoire

¹ Annick Lantenois, *Le Vertige du Funambule*, 2010 Édition B42 et Cité du Design.

du graphisme, le graphiste se doit d'être en phase avec les nouvelles technologies.

Les années 2010 ont marqué le début de nouveaux enjeux pour le graphiste. L'arrivée du numérique sur le devant de la scène pousse le graphiste à maîtriser ces nouvelles technologies. Il doit savoir concevoir des nouveaux systèmes de repérage et de mise en forme dans un monde numériquement augmenté. Pour cela le graphiste doit s'aventurer dans l'inconnu et s'initier au langage du code et multiplier les collaborations multidisciplinaires notamment avec les codeurs. La recherche et l'expérimentation de nouvelles méthodes de travail permettent au graphiste d'élargir sa réflexion. Sa mission à présent est d'organiser le monde actuel étendu par les environnements numériques.

Aujourd'hui, la création passe par l'apprentissage du langage de la machine. Il est nécessaire que les graphistes s'adaptent aux nouvelles pratiques. La fabrication passe désormais par le codage et nécessite une collaboration entre programmeurs et graphistes. Cette collaboration permet au graphiste d'obtenir de multiples points de vue sur sa pratique et permet au graphiste d'envisager le récit du monde de demain. C'est par le biais de la collaboration que l'émergence de processus qu'a vu le jour la narration interactive. D'après Benjamin Hoguet² elle est le fruit d'un travail de collaboration au sein d'une équipe créative, elle née au croisement de plusieurs disciplines. L'interactivité et le numérique permettent au graphiste d'élargir son champ d'action à de nouveaux supports innovants. Le graphiste fait le lien entre les acteurs du numérique et du non-numérique, il accompagne l'utilisateur dans le monde de demain où nouvelles technologies et traditions coexistent.

² *La Narration Réinventée : Le guide de la création interactive et transmedia*, Benjamin Hoguet, 2015 CreateSpace Independent Publishing Platform.

CONCLUSION

Dès le début du 20^{ème} siècle, en art il fut question de modifier les mœurs et de sortir d'une linéarité monotone au profit d'une littérature et d'un graphisme libéré. Dada à ouvert la voix aux futuristes qui se sont mis déconstruire la mise en page et à réinventer le graphisme. Burroughs et Byron avec leurs *Cut-Ups* se sont réappropriés les codes du dadaïsme pour les appliquer à la littérature. Et pour pouvoir sortir de la structure narrative linéaire, il a fallu que Barthes déclare la mort de l'auteur pour laisser place à l'interprétation du lecteur. C'est de cette façon que la narration non-linéaire à pu être pensée au cinéma. Le montage, qui n'est autre qu'un collage, a permis de modifier la linéarité chronologique de l'histoire. Après un passage à l'ère de l'information de masse, il était temps d'établir un retour à l'interactivité. Celui-ci a été rendu possible par le biais d'une nouvelle interface entre le monde et l'homme : la machine. Les nouveaux dispositifs interactifs cinématographiques ont permis au public d'influencer le déroulement des histoires. La narration est devenue interactive et s'est recentrée sur le public. Mais cela n'a été possible qu'a partir du moment ou les graphistes ont choisi d'intégrer à leur pratique les nouveaux instruments et les nouvelles technologies mises à leur disposition. Le graphiste s'est alors confronté au monde extérieur. En sortant de sa zone de confort et en y intégrant

d'autres disciplines, il a pu croiser nouvelles technologies et tradition. Et c'est au croisement de ces médias que la narration interactive est née. L'évolution des supports narratifs a donc suivi les progrès technologiques, ouvrant le champ des possibles au graphiste.

BIBLIOGRAPHIE

LECTURES

André Breton, *Le Manifeste du Surréalisme*, 1924.

Annick Lantenois, *Le Vertige du Funambule*, Édition B42 et Cité du Design, 2010.

Benjamin Hoguet, *La Narration Réinventé: Le guide de la création interactive et transmedia*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015.

Benjamin Hoguet, *Quand les interfaces racontent une histoire*, 2016 .

Bernard Blistène, *Une Histoire de l'Art du XX^{ème} siècle*, Beaux Arts/TTM Éditions, 2009

Dazibao: *Les Métamorphoses Numériques du Livre* .

Gerard Genette, *Discours du Récit*, Figure III. Paris: Édition du Seuil, coll. Poétique , 1972, p.71-73.

Helen Armstrong, *Le Graphisme en Textes*, Édition Pyramid, 2011.

Jerome Bruner, *Pourquoi nous racontons-nous des histoires?* Paris: Éditions Retz, 2002.

Kelvin Smith, L'édition au XXI^{ème} s. *Entre livres papier et numérique*

Roland Barthe, *Le Bruissement de la langue, "La mort de l'auteur"*, Paris: Seuil, 1984, pp.61-67.

Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Paris, édition du Seuil, 1970

ARTICLES EN LIGNE

Benjamin Hoguet, *Quand les interfaces racontent une histoire...*, <https://medium.com/interactivite-transmedia/ce-que-racontent-les-interfaces-d7232fe906ee#.7x0mf239u> consulté en janvier 2016

Clémentine Hougue, *Le cut-up : ut pictura poesis au pied de la lettre*, mis en ligne le 22 juin 2006, <http://trans.revues.org/159>, consulté en janvier 2016.

CNAP, *Graphisme et informatique* http://www.cnap.graphismeenfrance.fr/sites/default/files/gef_1998.pdf consulté en janvier 2016.

Étienne Mineur, *Histoire du design interactif*

<http://www.my-os.net/blog/index.php?2006/11/26/586-une-histoire-du-design-numerique-premiere-partie> consulté en janvier 2016.

Étienne Ozeray, *Pour un Design Graphique Libre* <http://www.etienneozaray.fr/libre-blog/> consulté en février 2016.

Laurent Jenny, *Histoire de la lecture* unige.ch/lettres/frame/enseignements/methodes/hlecture/h/integrer.html, consulté en novembre 2015.

Louis Hébert, *Le Modèle Actantiel* <http://www.signosemio.com/greimas/modele-actantiel.asp> consulté en décembre 2015.

Lucie Guillemette et Cynthia Lévesque, *La Narratologie* <http://www.signosemio.com/genette/narratologie.asp> consulté en décembre 2015.

William S Burroughs, *La Méthode du cut-up de Brion Gysin* <http://dialectiqueducieletdelenfer.blogspot.fr/2010/07/la-methode-du-cut-up-par-brion-gysin.html> consulté en décembre 2016.

ÉVÈNEMENTS

Sensory Stories, Montréal Centre Phi, Août 2015.

Salon du livre et de la presse jeunesse, Montreuil Espace Paris-Est, 2015.

DOCUMENTS AUDIOVISUELS

David Bowie, Cut-up Technique
<https://www.youtube.com/watch?v=m1InCrzGIPU>

William S. Burroughs, Cut-ups
<https://www.youtube.com/watch?v=Rc2yU7OUMcl>

Williams S; Burroughs, The Cut-ups (1966)
https://www.youtube.com/watch?v=Uq_hztHJCM4

REMERCIEMENTS

Je souhaite remercier tous ceux qui m'ont permis d'accomplir ce travail. Les membres du LFO pour leur aide, les Poulets Bicyclettes pour les bons moments partagés, Monique Chartrand et Mathieu Laporte d'Échofab pour m'avoir accueillie si chaleureusement.

Je remercie l'équipe pédagogique du DSAA pour leur accompagnement et mes camarades de classe, en particulier mes confrères Rémi et Jason pour leur humour et leur bonne humeur.

Enfin je remercie mon père pour ses relectures, ma mère et Romain Bazile pour leur soutien infini. Ma famille, mes frères, mes amis, mes frères, ma regrettée Mimi et mon petit Logan pour m'avoir accompagné le long de cette aventure.



Typographie

PT Serif/ PT Sans

Colophon

Mémoire de Camile Cornec
Réalisé dans le cadre du DSAA
du Lycée Saint-Exupéry à Marseille.

camille.cornc@gmail.com
camillecornec.com

Mise en page provisoire.

