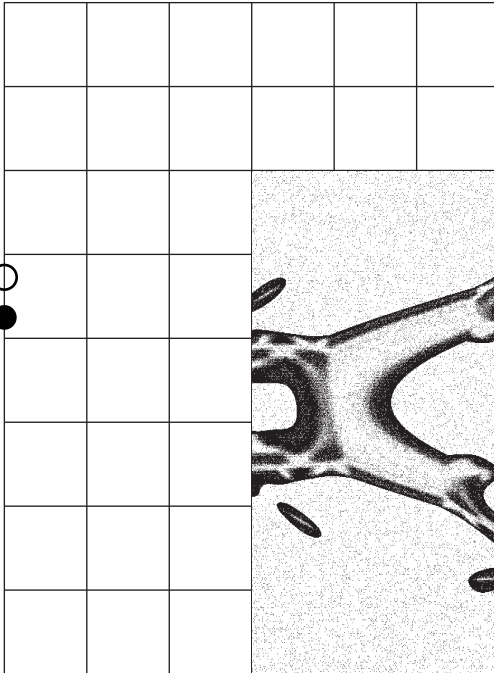


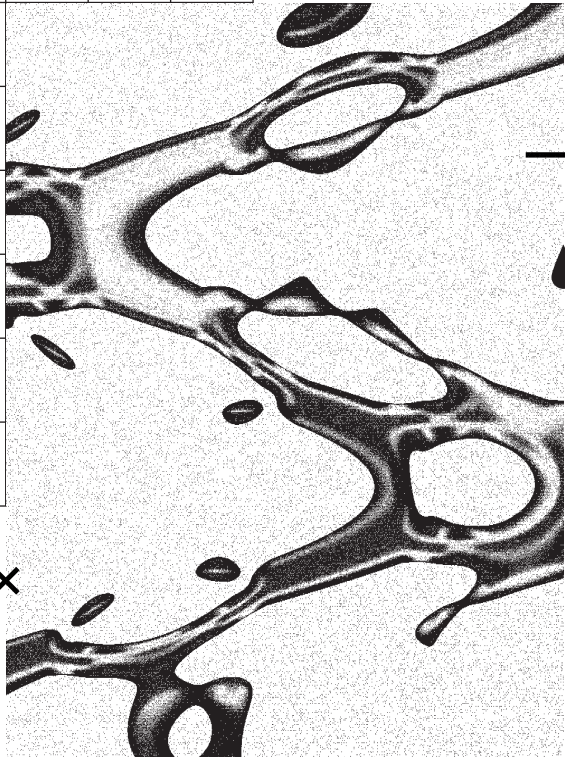
Fleur et chair de la narration

Mémoire de recherche en Design



Art, Technique, Civilisation

ALYCIA RAINAUD



03

×

DSAA Design mention Graphisme 2018
Lycée Denis Diderot à Marseille

×

Art, Technique, Civilisation

×

×

Sommaire

×

SOMMAIRE

×

FICHE ATC

Introduction –6-7

I. La Vie Mode d'Emploi –8-13

- Une oeuvre complexe
- La polygraphie du cavalier
- Une narration subjective

II. Schémas de narration –14-17

- Narration traditionnelle
- Déconstruction de la narration

III. Narration Interactive –18-23

- L'individu ordinateur
- Façonnage et narration
- La machine, le corps et le récit

Conclusion –24-25

Sommaire

×

x

Introduction

6

FLEUR ET CHAIR

DE LA NARRATION

×

— Au travers de cette réflexion transversale, nous analysons en quoi le livre est un objet de design, témoin d'une relation intrinsèque entre ordre et désordre. Nous constatons alors que le codex est à la fois une forme symbolique, ordinatrice, ouverte et stabilisatrice. Elle est à la fois une forme du monde, de l'individu et du design. Ainsi, après s'être stabilisée, la démocratisation et l'industrialisation du livre ont donné naissance à de nombreuses audaces d'appropriation de la forme codex¹. Le livre est alors une expression de la dualité, entre unité et multiplicité. En effet, la forme codex présente un rapport intrinsèque entre forme et fond. De ce fait, le façonnage du livre témoigne en quelque sorte d'une épreuve, d'un moment où il faut contenir tout ce qui est difficile à contenir dans un espace restreint, un ordre standardisé, et qui parfois engendre des modifications de la forme codex vers des formes hybrides.

Dans ce livret, nous analyserons comment s'articule le rapport entre le fond et la forme du livre, notamment en abordant la thématique de la narration. En effet, il apparaît que le récit et le médium sur lequel il s'inscrit sont indivisibles. Ainsi, nous centrerons notre réflexion sur l'aspect narratif du livre en étudiant tout d'abord les procédés d'écriture Oulipiens ainsi que l'œuvre emblématique *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec. Dans un second temps, nous soulignerons l'évolution des systèmes et schémas narratifs, de leur apparition à leur déconstruction. Enfin, nous aborderons d'un point de vue plus contemporain, le concept de narration interactive.

Introduction

¹ Cf. synthèse, *En découdre avec le livre*

MODE D'EMPLOI

— Georges Perec, écrivain et verbicruciste français né le 7 mars 1936 à Paris et mort le 3 mars 1982 à Ivry-sur-Seine devient à partir de 1967, membre de l'Oulipo, ou Ouvroir de Littérature Potentielle : un groupe international de littéraires et de mathématiciens. Premier d'une longue série d'ouvrirs rassemblés sous le terme Ouxpo, le X étant généralement remplacé par une syllabe articulable tel que OuMuPo (musique) ou OuBaPo (bande-dessinée). L'Oulipo est une association fondée en 1960 par le mathématicien François Le Lionnais, avec comme cofondateur l'écrivain et poète Raymond Queneau. Le propre même du mouvement oulipien réside dans sa volonté de s'écarter des schémas d'écriture traditionnels.

Georges Perec ne déroge pas à la règle et fonde ses œuvres sur l'utilisation de contraintes formelles, littéraires ou mathématiques, qui marquent son style comme dans *La Disparition*, où il reprend son obsession de l'absence douloureuse, un roman lipogrammatique¹ (il ne comporte aucun « e »). Paraît ensuite, en 1975, *W* ou le Souvenir d'enfance, puis *La Vie mode d'emploi*, dans lequel il explore de façon méthodique et contrainte la vie des différents habitants d'un immeuble.

¹ Le lipogramme, du grec *leipogrammatikos*, de *leipein* (« enlever, laisser ») et *gramma* (« lettre ») : « à qui il manque une lettre », est une figure de style qui consiste à produire un texte d'où sont délibérément exclues certaines lettres de l'alphabet.

Une œuvre complexe

— *La Vie mode d'emploi* est une des plus grandes œuvres de Perec, pour laquelle il reçut le prix Médicis¹ en 1978. La conception et la réalisation de cet ouvrage s'étendirent sur neuf années, et en firent un ouvrage colossal, avec ses 600 pages, ses six parties plus un épilogue, ses 99 chapitres et ses 2000 personnages. Le roman retrace la vie d'un immeuble situé au numéro 11 de la rue Simon-Crubellier, dans le 17^e arrondissement de Paris, entre 1875 et 1975. Il évoque ses habitants, les objets qui y reposent et les histoires qui directement ou indirectement l'ont animé. Ce roman est une somme des tous les genres : policier, sentimental, fantaisiste ou sociologique.

La polygraphie du Cavalier

— À l'origine, Perec imagine son livre comme
« Un immeuble parisien dont la façade a été enlevée... De telle sorte que, du rez-de-chaussée aux mansardes, toutes les pièces qui se trouvent en façade soient instantanément et simultanément visibles ».

C'est cette coupe transversale de l'immeuble permet à Perec de générer un des aspects très souvent sollicité dans l'écriture oulipienne : la contrainte littéraire volontaire. L'écriture de son roman devient alors une mécanique solide et rationnelle. Dans son cahier des charges, Perec établit 42 listes de dix éléments chacune (animaux, couleurs, personnalités, évènements, etc.), listes qui sont par la suite associées à un modèle mathématique, le « *bi-carré latin orthogonal d'ordre 10* », grille de 10 × 10 cases qui se superposent au plan de l'immeuble pour en obtenir 100

¹ Le prix Médicis est un prix littéraire français fondé par Gala Barbisan et Jean-Pierre Giraudoux le 1er avril 1958 afin de couronner un roman, un récit, un recueil de nouvelles dont l'auteur débute ou n'a pas encore une notoriété correspondant à son talent.

cellules, qui lui donnent alors 99 possibilité de chapitres. Ce modèle permet à Perec de répartir dans chaque chapitre les 420 éléments listés sans rien laisser au hasard et en évitant toute répétition. Cette segmentation est une référence directe à la polygraphie du cavalier ou algorithme du cavalier¹.

Le problème du cavalier est un problème mathématico-logique fondé sur les déplacements du cavalier du jeu d'échecs : une case partageant un côté commun puis une case en diagonale dans la même direction. Un cavalier posé sur une case quelconque d'un échiquier doit en visiter toutes les cases sans passer deux fois sur la même. Perec établit, de ce fait, une grille par thème (style de mobilier, objets, animaux, formes, couleurs, ressort...), chaque case de la grille de 10 par 10 contenant un nombre qui reporte à une liste. Il tire les coordonnées à partir des coordonnées où se situe son cavalier virtuel dans la réalisation du chapitre (Le chapitre 1 commence arbitrairement dans la cage d'escalier en (6,4)). Les cases X,Y de deux grilles sont sans doublons. Ces contraintes lui font créer une fiche par chapitre, contenant une liste de mots/thèmes à utiliser dans le chapitre.

¹ Cf. iconographie G

×

« Il aurait été fastidieux de décrire l'immeuble étage par étage et appartement par appartement. Mais la succession des chapitres ne pouvait pas pour autant être laissée au seul hasard. J'ai donc décidé d'appliquer un principe dérivé d'un vieux problème bien connu des amateurs d'échecs : la polygraphie du cavalier [...]; il s'agit de faire parcourir à un cheval les 64 cases d'un échiquier sans jamais s'arrêter plus d'une fois sur la même case.[...] Dans le cas particulier de La Vie mode d'emploi, il fallait trouver une solution pour un échiquier de 10 x 10. J'y suis parvenu par tâtonnements, d'une manière plutôt miraculeuse. La division du livre en six parties provient du même principe : chaque fois que le cheval est passé par les quatre bords du carré, commence une nouvelle partie. »¹

¹ Georges Perec, 1979, La polygraphie du cavalier, L'Arc, n° 76

— La complexité du processus créateur oulipien de Perec lui permet une ordination drastique dans un désordre au préalable chaotique, et apporte à son récit une véracité et un sens du détail incomparable. Ces qualités d'ordination lui permettent également de plier un récit aussi complexe qu'immense dans un seul et même objet immuable : le codex. Or, si cette méthode de construction de l'ouvrage paraît rigoureuse et extrêmement rationnelle, elle ne correspond pas à une logique narrative, pas plus qu'à un ordre chronologique.

Il est donc possible dans un premier temps, de ne pas suivre la séquence choisie par l'auteur, et d'ouvrir le livre au hasard en commençant par n'importe lequel des chapitres (à l'exception du dernier), de la même manière que l'on peut commencer un puzzle par n'importe quelle pièce. De même que dans un second temps, il est possible de suivre uniquement l'histoire des principaux personnages en se référant au plan de l'immeuble indiquant le nom des occupants des pièces et le numéro du chapitre correspondant. Enfin, dans un troisième temps, en se référant à l'indexation du roman, il est possible de suivre uniquement les histoires souhaitées.

Le jeu de construction auquel s'est livré Georges Perec, lui a permis non seulement de faciliter la construction et la réalisation de son ouvrage, mais de pouvoir donner au lecteur des approches de narrations alternatives que l'on retrouve aujourd'hui dans de nombreux supports et médias.

SCHEMAS

DE NARRATION

X

Narration traditionnelle

— À son origine, la narration est plus communément définie comme l'action de raconter, d'exposer une suite d'événements sous une forme littéraire. Un texte narratif, un récit, est une histoire, réelle ou fictive, racontée par un narrateur, généralement à la première ou la troisième personne, selon qu'il est impliqué ou non dans l'histoire. On retrouve également trois types de point de vue : externe, interne ou omniscient. Dans la narration traditionnelle, le récit se déroule dans l'ordre de la narration. Il peut s'agir d'un récit d'aventures, d'un récit historique, d'un récit merveilleux, etc.

En revanche, il ne faut pas confondre le récit et la narration. Le récit est l'histoire racontée, l'intrigue : on parle alors du temps du récit, de la fiction. La narration est la façon de raconter, c'est le moment où l'on raconte l'histoire : on parle de temps de l'écriture. La narration peut être postérieure au récit. Le destin des personnages est raconté après coup, on utilise donc le temps passé. La narration peut également être simultanée au récit. L'histoire s'écrit au fur et à mesure de son déroulement et est donc au présent. En ce qui concerne la progression du récit, elle est soit par ordre chronologique, par anticipation ou par retour en arrière.

De plus, la narration représente au même titre que le livre, un système de transcription et de hiérarchisation de la pensée. Ainsi, la narration traditionnelle comme forme ordonnée est un schéma de récit qui se plie totalement à la forme codex initiale, présentant un ordre de façonnage normatif.

— Au fil du temps, le désir de rompre avec le schéma de narration traditionnelle se fait pressentir. De même que le livre en tant que médium de la narration se démocratise, l'ordre chronologique rationnel du récit est remis en cause. Ainsi, il apparaît que de nouvelles techniques et schémas peuvent être employés, dans le but de captiver et introduire le lecteur dans une lecture dynamique. Initialement, le souhait de déconstruction de la narration s'introduit grâce aux flash-backs¹, aux ellipses², des flashforward³, et même parfois, les trois à la fois. De plus, si le récit et son médium sont indissociables, il existe une transformation commune.

Ainsi, l'appropriation du livre et de la narration sont initialement progressives car elle ne déconstruisent pas de manière catégorique. En outre, dès le 17^e siècle, Laurence Sterne dans *La vie et opinions de Tristram Shandy*⁴, injecte de la subjectivité dans la mise en forme et dans le récit de son ouvrage. Bien que tout se joue encore dans le corps du livre même, Sterne exprime d'ores et déjà le besoin de réfuter l'ordre normatif imposé par la forme codex en intervenant sur les pages de son ouvrage grâce à des procédés graphiques tel que l'écriture manuscrite ou le dessin. Par la suite, au 20^e siècle, les mouvements comme le Dadaïsme porté par André Breton, ou le Surréalisme, refusent catégoriquement l'aspect superficiel de la linéarité et de l'ordre pré-établi. Ils opposent alors des systèmes comme l'écriture automatique à la création littéraire, afin d'écrire sans subir le contrôle de la raison et de laisser place à la spontanéité de la pensée.

¹ Tout retour en arrière, en particulier dans un récit.

² Dans un récit, l'ellipse consiste à supprimer certains éléments de l'histoire, ce qui produit un effet d'accélération du rythme narratif.

³ Tout saut en avant, en particulier dans un récit.

⁴ Cf. iconographie F

De plus, en 1959, Brion Gysin et Williams Burroughs réinvestissent le récit grâce à la pratique du *Cut-Up*¹ en assemblant des fragments de textes pour en faire émerger une forme nouvelle. Le système du *Cut-Up* permet à la narration de s'émanciper de la linéarité, de l'ordination et de la hiérarchisation systématique de la pensée imposées à la fois par la forme du livre et par la forme du récit, parfois trop réductrices. Nous retrouverons également le souhait d'investir une narration non-linéaire dans les travaux futuriste de Mallarmé comme *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*² en 1897, où il déconstruit les vers et investit les doubles pages pour n'en former qu'une seule. De même que le mouvement Oulipien comme nous l'avons vu précédemment avec Georges Perec, les procédés de déconstructions tentent ainsi de ré-actualiser sans cesse la forme codex et la forme narrative. De ce fait, nous pouvons définir ces formes ouvertes comme capables de muter et ainsi de traverser des contextes sociaux distincts.

L'investissement des artistes, des écrivains, à rompre avec les schémas traditionnels d'écritures, c'est traduit naturellement dans le champ du graphisme. Le designer graphique, est non seulement nécessaire à la relation entre le façonnage et l'écriture, mais il joue aussi un rôle principal dans la déconstruction de la narration linéaire, car il injecte une part d'aléatoire dans le récit, de par sa compétence à façonner le texte. En ré-exploitant l'idée de l'interactivité dans le récit, le designer tend ainsi à inculquer au lecteur de nouveaux modes de lecture et expériences narratives.

¹ Cf. iconographie H

¹ Cf. iconographie I

x

Narration interactive

NARRATION INTERACTIVE



L'individu ordinateur

— La narration interactive fait partie intégrante de notre culture, du théâtre antique à l'essor du jeu-vidéo. Ainsi, le souhait de ré-inventer la narration a généré une envie de repenser les fonctions premières du livre, dans lequel le récit était jusqu'à lors exposé. Initialement, il est possible d'affirmer que la narration interactive peut être définie comme étant une action réciproque. Le contenu agit sur le lecteur en lui apportant une information. En revanche, dans la narration interactive, le lecteur peut agir sur le contenu. Ces actions vont ainsi influencer sur l'histoire.

En effet, les livres-jeux, souvent appelés livres dont vous êtes le héros, sont des romans ayant pour caractéristique d'être interactifs : le déroulement de l'histoire dépend des choix du lecteur. Ce genre, né dans les années 1960-1970, devient célèbre en 1982 avec *Le Sorcier de la Montagne de feu*¹. Ainsi, la narration devient plus ou moins subjective, et l'effet d'appropriation du récit par le lecteur est total. Bien que l'ordre du livre-jeu soit établi dans un codex pour des raisons pratiques, sa forme n'interfère pas dans l'ordre propre du lecteur. Ce dernier peut alors se déplacer à travers le page du livre, selon les choix qu'il effectue.

¹ Cf. iconographie J

De même, les livres-jeux ont par la suite amené de nombreux lecteurs vers le jeu de rôle, autre forme de la narration interactive qui se déroule de façon orale et tangible, comme par exemple le célèbre *Donjons et Dragons*¹. Généralement devant un plateau de jeu physique, les joueurs écoutent le narrateur ou maître du jeu, en charge de conter les divers événements, contexte, personnages... Tout en validant ou non les hypothèses énoncés par le narrateur grâce à des combinaisons de dés. Le jeu de rôle représente les prémices du jeu RPG¹ qui arrivera par la suite avec l'essor du numérique.

Par ailleurs, grâce au jeu vidéo, la narration interactive prend de l'ampleur et quitte le monde du papier, notamment grâce aux jeux de *Point-and-Click* (en français Pointer-et-cliquer). Le *Point-and-Click* représente une des actions qu'un utilisateur peut effectuer sur une interface utilisateur graphique avec pointeur. L'utilisateur peut ainsi déclencher une action à l'aide d'un dispositif de pointage (souris, manette de jeu, pavé tactile) sur un emplacement particulier de l'écran. Il est possible de citer à l'origine de ce phénomène, le jeu *Enchanted Scepters*³, réalisé en 1984 pour Macintosh. Le joueur doit retrouver les quatre différents sceptres disséminés au travers du royaume pour les rapporter au mage. Sous la forme d'un jeu d'aventure textuel, le joueur se déplace dans des scènes graphiques et clique sur des éléments du décor. Néanmoins, de par son aspect très narratif, qui implique souvent moins de mouvements physiques de la part de l'utilisateur, le point-and-click peut parfois être assimilé au cinéma interactif ou au Visual Novel⁴ plutôt qu'au jeu vidéo.

¹ Cf. iconographie K

² RPG est l'acronyme de Role Playing Game ou en français : Jeux de Rôle.

³ Cf. iconographie L

⁴ Cf. iconographie M / Un visual novel est un type de jeu vidéo, assez populaire au Japon mais très peu connu dans les pays occidentaux. Ce type de média est plus proche d'un livre que d'un jeu vidéo. Il est constitué d'un cadre dans lequel défile du texte, généralement accompagné d'images et de sons, et qui raconte une histoire et dans lequel il est possible d'effectuer des choix.

— La narration interactive va également permettre de sensibiliser le lecteur, dans le cas du livre. Elle peut également permettre au lecteur d'appréhender une lecture d'une ou de sa propre complexité. C'est le cas pour le roman hybride d'Alberto Hernandez, où le graphiste reprend le récit iconique de *Strange case of Dr Jekyll et Mr Hyde*¹. Ce roman présenté sous la forme de supports désolidarisés et non pas dans une seule forme codex, nécessite certaines actions de la part du lecteur de l'ordre de la gestuelle : déchirures, pliures, manipulations. Ces actions ont pour but d'accentuer ici l'effet pathologique vécu par le personnage principal, et de ce fait, suscitent une prise de conscience plus aiguë de la part du lecteur sur une complexité de l'appareil psychique. Ainsi, la narration interactive est une alternative pertinente pour une représentation du réel (ou non).

La narration interactive n'implique donc pas nécessairement l'action d'une machine, ce que permettent les livres hybrides à travers des formes nouvelles de façonnage.

Certains acteurs majeurs comme Etienne Mineur chez Volumique² ont travaillé de nombreuses années sur les systèmes de jeu, de narration, en expérimentant de nouveaux mode de lecture et de story-telling, notamment à travers des projets comme *Le livre qui disparaît*³ : un livre avec un temps de lecture imposé. Une résistance est placée dans le dos du livre, dès que celui-ci est ouvert la résistance s'active et noircie au fur et à mesure les pages du livre, jusqu'à l'illisibilité totale de celui-ci. On retrouvera également chez Volumique bon nombre de livres électroniques, interactifs, de jeux narratifs en réalité augmentée.

¹ Cf. iconographie N

² Cf. synthèse, *En découdre avec le Livre*

³ Cf. iconographie O

— L'évolution des supports narratifs s'associe à l'évolution des technologies. Si initialement, bien avant le codex, la narration s'inscrivait dans l'argile ou les murs, avec l'arrivée du livre et de l'imprimerie de Gutenberg en 1445¹, les schémas narratifs deviennent aussi unitaires que multiples. La narration interactive permet d'instaurer un dialogue avec le lecteur, le public, et ce, grâce à la coopération de celui-ci ou bien encore grâce à la machine. Comme l'exprime Annick Lantenois dans *Le Vertige du Funambule*, l'homme exerce son influence sur le monde par la machine. Ces nouveaux supports interactifs permettent à la narration d'atteindre directement le corps et le cœur de celui qui en vit l'expérience. Cette collaboration qui s'opère entre l'homme et la machine a pour but de restituer une expérience sensorielle laissant une trace dans l'esprit de son public.

La narration prend une forme de Story-telling. Comme l'exprime Benjamin Hoguet dans *La Narration Réinventée*, le story-telling interactif consiste en l'action de raconter des histoires qui incorporent des formes d'interactions technologiques, sociales ou collaboratives pour proposer des contenus adaptés aux transformations des comportements du public dans un nouvel écosystème technologique. En effet, l'interactivité par l'utilisation de la machine, permet parfois à la narration de s'extraire totalement de la forme codex, papier, écran, comme une libération de l'ordre et s'applique désormais à tout type de surface. L'œuvre *Hidden Stories*² de Red Paper Heart, présentée à l'exposition *Sensory Stories*, réunit 22 histoires,

¹ Cf. iconographie E

¹ Cf. iconographie P

chacune représentée par une illustration murale. En pressant un cône, qui est en fait un dispositif sonore, contre chacune des illustrations, il est possible d'entendre un récit et de voir l'illustration s'animer. Le mur ici joue un rôle d'écran et montre aux yeux de tous les thèmes abordés par ces 22 histoires en les interprétant de façon graphique, néanmoins, il n'est possible d'accéder à leur contenu qu'en écoutant le mur. Ici, se crée un rapport intime entre le mur ayant le rôle d'interface et le spectateur, devenu acteur par le biais de l'interaction avec cette interface. Le récit n'existe pas sans la présence du public qui vient écouter au mur les multiples histoires que comprend l'œuvre. Comme dans toute œuvre sensible, l'éveil des sens dans le récit permet de développer un phénomène d'empathie chez le public qui se sent désormais physiquement engagé dans la narration.

×

x

Conclusion

FLEUR ET CHAIR

DE LA NARRATION

x

— Nous avons pu constater grâce à Georges Perec et à l'Oulipo, que la relation entre livre et littérature pouvait être abordée par la contrainte volontaire et les modes d'écritures alternatifs. En effet, les procédés oulipiens commencent alors à s'approprier la forme du livre et du récit en jouant avec les codes de l'écriture par le rapport littéraire-numérique. Dans un second temps, nous avons témoigné de l'évolution des systèmes de narrations, en tenant compte des schémas de narration traditionnels jusqu'à la déconstruction partielle puis totale de ceux-ci. Le livre et la forme écrite deviennent alors des terrains de jeux propices à l'expression d'une pensée complexe, quelques-fois morcelée. Le livre n'est alors plus simplement un outil de la hiérarchisation de la pensée, mais est lié, par sa forme, de façon intrinsèque au récit. Ainsi, penser le récit, c'est penser le livre, et inversement. Enfin, nous avons abordé le concept de narration interactive, de ses prémices jusqu'à son association aux nouvelles technologies.

De ce fait, de façon contemporaine, la narration s'augmente et se spatialise dans toutes sortes de médiums inédits, et en ré-actualise d'autres, comme c'est le cas pour la forme codex. La narration interactive permet ainsi de tisser des liens sensibles entre le lecteur-spectateur et le récit grâce à sa capacité d'implication. Elle devient alors à la fois une forme interrogative, une forme complexe et une forme représentative du réel.

Conclusion

×

Texte du mémoire sous licence Creative Commons.
Les œuvres sont la propriété des artistes. Tous droits réservés.
Les droits de propriété intellectuelle des artistes appartiennent à
leurs auteurs respectifs. Ils sont invités à se faire connaître.

Polices de caractères

Bembo — Stanley Morison

Noe Display Bold — Schick Toikka

Imprimé en Février 2018

Imprimerie Azur Offset Marseille

×

