

Anecdote, récit d’aventure ou d’évènement imaginaire, nous racontons des histoires, quelle que soit notre civilisation, pour partager nos expériences. Génératrices d’espace virtuel, elles nous séduisent et nous instruisent sur notre condition humaine. Cette aptitude à organiser et à transmettre notre vécu sous une forme narrative est fondatrice de valeurs soudant les hommes.

Transmise oralement, en lettres d’imprimerie ou en images, les histoires sont aujourd’hui véhiculées par de nouveaux modes de diffusion, nés avec l’avènement du numérique. Tout récit implique la notion d’intrigue, indispensable pour capter l’attention du lecteur (Captatio benevolentiae¹). Or Internet propose des contenus fragmentés, de plus en plus ludiques et esthétiques. Ceux-ci priment désormais sur les autres fonctions narratives.

Si le rôle du designer graphique, dans sa manière de transmettre les récits, est de proposer des formes stimulant l’imaginaire, peut-il aller jusqu’à concevoir des alternatives narratives en corrélation avec les nouveaux usages numériques?

Nos représentations et langages évoluent, non sans poser de nombreuses questions au designer conscient de ses responsabilités. Il est donc nécessaire de comprendre les rouages des différents langages narratifs. Comment modeler la matière narrative? Comment avec le numérique, renouveler les expériences de lecture et la création de suspense? Et comment favoriser les capacités fédératrices et de transmission interculturelle des récits?

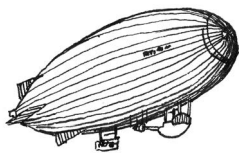
¹ Principe de la rhétorique antique

PÉRIPÉTIE



MATHILDE RIGAUT





PÉRIPÉTIE

MATHILDE RIGAUT

PÉRIPÉTIE

ALTERNATIVES D'EXPÉRIENCES NARRATIVES

Si le rôle du designer graphique, dans sa manière de transmettre les récits qui fédèrent notre société, est de proposer des formes qui stimulent l'imaginaire, peut-il aller jusqu'à concevoir des alternatives narratives pour répondre à une demande d'expérience, induite par la société numérique ?

MÉMOIRE DE RECHERCHES
DSAA DESIGN RESPONSABLE ET ÉCO-CONCEPTION
MENTION DESIGN GRAPHIQUE
CITÉ SCOLAIRE RAYMOND LEWY
LA SOUTERRAINE, FÉVRIER 2016

SOUS LA DIRECTION DE ANN PHAM NGOC CUONG, SOPHIE CLÉMENT ET CYRIL NICOLAS

AVANT-PROPOS

Un jour, dit la légende, il y eut un immense incendie de forêt. Tous les animaux terrifiés, atterrés, observaient impuissants le désastre. Seul le petit colibri s'activait, allant chercher quelques gouttes avec son bec pour les jeter sur le feu. Au bout d'un moment, le tatou, agacé par cette agitation dérisoire, lui dit :

« Colibri ! Tu n'es pas fou ? Ce n'est pas avec ces gouttes d'eau que tu vas éteindre le feu !

- Je le sais, mais je fais ma part, lui répondit le colibri. »

Ce conte traditionnel amérindien fait appel au bon sens populaire. Il évoque le rôle et l'engagement de chaque individu nécessaires à l'évolution collective. Cette métaphore enfantine rappelle que l'autonomie de pensée, fondement de la liberté, est primordiale au fonctionnement d'une société.

Cet apologue, comme court récit à visée didactique est un moyen poétique et détaché d'aborder les préoccupations contemporaines. Nous nous sommes toujours raconté des histoires afin de développer cet imaginaire constructeur. Un récit nous captive et nous permet de développer un regard critique sur l'humanité, faisant appel à la capacité d'admiration que l'homme détient. C'est pourquoi la mise en forme de cet émerveillement est primordiale.

Je n'aurais pas la même réception de cette légende, qu'elle provienne d'un dessin animé Walt Disney, d'un recueil de légende ou de la parole de Pierre Rahbi. D'abord une légende orale, elle s'est adaptée par la suite à différentes réécritures pour rester visible et pérenne. De ces modes de transmission qui portent un récit, j'engage un questionnement, en tant que graphiste, sur l'évolution de nos expériences narrative.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	9
PARTIE I	
L'HOMME ET LE RÉCIT	13
QU'EST-CE QUE RÉCIT ?	
1 LA FONCTION NARRATIVE	13
LA FONCTION DU CONTE AFRICAIN	
LES MUTATIONS DES MODÈLES D'EXPRESSIONS NARRATIFS	
L'ADAPTATION CULTURELLE DU RÉCIT	
2 LES CODES DE REPRÉSENTATION	18
LE LANGAGE FIGURATIF	
LE RÉCIT POLYMORPHE	
3 LA MISE EN FORME NARRATIVE	22
« THE MEDIUM IS THE MESSAGE »	
FORME CHAUDE/FORME FROIDE	
PARTIE II	
VERS UNE NARRATION NUMÉRIQUE	26
QUE NOUS APPORTENT LES PERSPECTIVES NARRATIVES NUMÉRIQUES ?	
1 MUTATION DU LANGAGE	27
UNE DATA VISION COMPATIBLE AVEC LA NARRATION ?	
2 L'ÉCLOSION DE SYSTÈMES NARRATIFS	28
LE TURBO MÉDIA, LES PROMISSES D'UN SYSTÈME NARRATIF	
3 L'ATTENTION DU LECTEUR	30
QUELLE ÉTHIQUE DE LECTURE ?	
4 HYPERTEXTE ET NARRATIVITÉ	32
ELECTRO LIBRARY	
PARTIE III	
PENSER L'EXPÉRIENCE DE LECTURE	37
QUEL RÔLE POUR L'INTRIGUE ?	
1 MANIPULATION DU RÉCIT PAR LE LECTEUR	38
L'HYPERTEXTE COMME OUTIL DE L'INTRIGUE	
2 UNE CULTURE DU LOISIR	41
UNE EXPÉRIENCE NARRATIVE LUDIQUE	
3 UNE INTRIGUE DIDACTIQUE ?	43
LA NARRATION TRANSMÉDIA	
CONCLUSION	45
BIBLIOGRAPHIE	48
REMERCIEMENTS	54

INTRODUCTION

Pourquoi racontons-nous des histoires ? *Narrer*¹ vient à la fois de *Narrare* (raconter) et *Gnarus* (prendre connaissance d'un savoir). Raconter, c'est donner forme à une histoire. Récits narratifs, fantastiques, d'anticipation ou biographiques, ils sont la représentation d'un événement ou d'une suite d'événements, réels ou fictifs, par le moyen du langage. Raconter une histoire cherche à captiver le lecteur. Ce goût pour l'évasion, nous le conservons de notre enfance, quand la narration éveillait notre imaginaire. Cet attrait par exemple pour les contes et les ogres est l'occasion de répondre aux angoisses premières, et de construire sa personnalité. L'expérience de lecture est un processus d'immersion. La lecture se définit comme l'action de déchiffrer visuellement des signes graphiques qui traduisent le langage. Son expérience dépend du contexte de réception de ses signes.

L'homme est très habile quand il s'agit d'inventer des histoires, mais il n'est pas facile de comprendre comment celles-ci parviennent à transfigurer la banalité. Construire une histoire, nécessite un discours et un mécanisme narratif, tous deux indissociables. Ce sont les instruments de compréhension que le graphiste manie pour donner à lire le récit. Un système de narration est la composition de signes lisibles, agencés pour proposer une expérience imaginaire. Un système aujourd'hui face à de nouveaux dispositifs matériels.

¹ *Narrer* : est emprunté au latin *narrare*, « faire connaître, raconter », puis, familièrement « dire ». Ce verbe est probablement dérivé de *gnarus* « qui connaît », avec une gémiation expressive du *r* qui

le range dans les informations populaires. *Dictionnaire historique de la langue française d'Alain Rey*

« *L'une des compétences du graphiste est la pensée de l'action des dispositifs matériels sur le statut de l'information, des savoirs et des fictions ainsi que sur les conditions de leur accès et de leur appropriation* ». ²

Depuis l'apparition des premiers ordinateurs, la civilisation occidentale est engagée dans un profond bouleversement que l'on appelle la « révolution numérique ». La création numérique renouvelle la notion de récit et ses modes de lecture. Dans une société où presque tout s'appréhende via le fragment, la lecture, telle que nous la concevions avant l'ère numérique, était une activité constante, exigeant de la part du lecteur une attention placée sous le signe de la continuité. Ce qui explique que la dernière génération ne soit plus aussi friande des textes littéraires. De notre manière de lire, de raconter des histoires, de notre idée de la culture à notre définition des rapports entre hommes et objets, les cultures numériques entraînent un renouvellement des représentations qui façonnent notre construction du monde. À la manière d'un palimpseste, l'information sur support numérique s'empile et se modifie quotidiennement. L'image et l'interactivité priment. Plus qu'un fait technique, il s'agit pour le designer de comprendre à quel point ce « *fait social total* » ³ transforme nos pratiques de lectures. Pour Marcel Mauss, il se définit comme un événement qui « *assemble tous les hommes d'une société* ». C'est par l'observation des comportements collectifs, et non à partir de données abstraites, que le raisonnement prendra sens. Entre enthousiasme de la multiplicité des champs des possibles et méfiance à l'égard des écrans omniprésents, les réactions face à ce paradigme culturel sont contradictoires. Le design se doit d'ouvrir les possibilités de création, afin d'engager l'avenir de nos systèmes narratifs, en prenant en compte la révolution sociale du numérique, celle qui touche aux usages, à l'expérience de lecture, à l'éthique de l'objet, et aux respects des auteurs ?

² Annick Lantenois. *Le Vertige du futur*, (2010)

³ Le « fait social total » est un concept de sciences humaines forgé par Marcel Mauss (1872-1950), anthropologue fran-

çaise. Cet outil a pour principe de laisser l'objet d'étude se dévoiler lui-même, c'est l'individu qui donne un sens à sa pratique

Il est question ici de rechercher un équilibre entre notre culture numérique et les systèmes narratifs traditionnels instaurés, en interrogeant les possibles. C'est par la curiosité orientée vers des techniques, des comportements, que le graphiste construit, avec poésie, élégance et sens des expériences de lecture. Stéphan Vial⁴ parle d'une « *capacité de projection* » que le graphiste doit détenir pour proposer un avenir réalisable et constructeur. Son rôle est d'explorer et de représenter, selon différents points de vue, ce que pourraient devenir ces systèmes dans un futur proche. « *Tout objet de communication a une dimension morale, car il organise des mœurs* » ⁵. Porter une attention aux diverses pratiques circulant de la culture du livre vers la culture numérique, est pour le graphiste un moyen de penser le mouvement de transformation des supports de narration, imaginer la diversité des modes d'appropriation d'une histoire. Si le rôle du designer graphique est de donner forme à l'imaginaire, peut-il proposer des alternatives narratives pour répondre à une demande d'expérience induite par la société numérique ?

Il s'agit donc premièrement de prendre connaissance des différents éléments qui composent un récit. Si toutes les civilisations utilisent le récit imaginaire comme mode de transmission, elles n'adoptent pas toutes les mêmes modalités de langage. Si la narration se déchiffre par un système de signes, quel langage graphique peut-elle utiliser pour véhiculer une intrigue ? En quoi une réadaptation d'un conte d'Andersen en bande dessinée va-t-elle modifier l'expérience de lecture ? Le support détermine à son tour le récit et sa pratique. De quelle manière façonne-t-il notre appréhension du récit ? Par quoi est-il à son tour conditionné ? Quelles perspectives offrent les nouveaux supports technologiques ?

De surcroît notre système de production se fonde aujourd'hui sur les humanités numériques⁶. Les nouvelles conditions matérielles engendrent de nouveaux « *savoir-lire* ». Il y a une

⁴ Stéphan Vial. Philosophe français. *Court traité du design* (2010)

⁵ *Ibid* p.8

⁶ Humanités numériques : domaine de recherche au croisement de l'informatique

et des sciences humaines et sociales. Pratiques liées à l'utilisation des outils numériques, dans la volonté de prendre en compte les nouveaux contenus, au même titre que des objets plus traditionnels

remise en cause des critères instaurés et forgés progressivement par la culture du livre. Associer les systèmes de narration aux nouveaux processus de lecture implique la prise en compte de l'action des formes matérielles sur l'interprétation des textes qu'en font les lecteurs. Si le numérique a un impact sur nos pratiques de lecture, quelles perspectives offrent les nouveaux supports qu'impliquent ces nouveaux médias à la narrativité ? La logique d'hypertexte peut-elle servir un récit ? Si le numérique change notre système de réflexion, quels nouveaux langages narratifs employer ?

Enfin j'aborderai particulièrement le rôle de l'intrigue dans l'expérience de lecture. Parfois délaissée par la conception numérique au profit d'une expérience esthétique, l'intrigue⁷ demeure cependant la qualité essentielle du récit. La forme doit donner à penser le récit en suscitant intérêt et mystère. Raconter une histoire c'est faire vivre une expérience. C'est de suspens dont est gourmand le lecteur. Comment le graphiste peut-il proposer de nouvelles lectures narratives ? Peut-on imaginer une adaptation papier de nos systèmes de lecture contemporains, induits par le numérique ? Il incombe au graphiste de faire perdurer cette qualité, peu importe le langage ou le support employés.

⁷ Intrigue : combinaison de circonstances et d'incidents, enchaînement d'événements qui forment le nœud de l'action

L'HOMME ET LE RÉCIT

QU'EST-CE QU'UN RÉCIT ?

L'homme se distingue par sa capacité à produire des univers symboliques qui manifestent son existence : les contes, les religions, les langages. La narration est l'un de nos principaux moyens de partage d'expériences, quelle que soit la civilisation. La narration fait partie de chacune de nos expériences et nous ne la rencontrons pas seulement dans les livres, les films ou les conversations mais également dans notre vie quotidienne. Le récit⁸ est un art populaire qui s'appuie sur des croyances collectives. Il se définit comme la présentation (orale ou écrite) d'événements (réels ou imaginaires). Concevoir des histoires, c'est le moyen dont nous disposons pour affronter le hasard de la condition humaine, pour avoir une prise de recul sur celle-ci.

LA FONCTION NARRATIVE

LA FONCTION DU CONTE AFRICAIN

Au cours des siècles, de nombreux modes de transmission narratifs se sont développés, allant des premiers récits des conteurs jusqu'aux films modernes. Le mode de transmission d'un récit est propre à chaque civilisation. Il dépend de sa fonction traditionnelle. De l'oralité, l'image figurative, aux textes littéraires, jusqu'à l'adaptation numérique, le mode de diffusion d'un récit reflète le langage d'une civilisation.

⁸ Récit : terme appartenant au domaine littéraire. Œuvre narrante des faits vrais ou imaginaires. Dans la tragédie classique, il s'agit d'une narration détaillée que fait un personnage d'événements

passés qui ne sont pas représentés sur scène mais qui sont importants pour le déroulement du drame

Prenons l'exemple des contes d'Afrique noire. Faisant partie intégrante de la culture africaine, ces contes sont issus d'une culture orale, transmise de génération en génération. La tradition orale est l'ensemble de tous les témoignages transmis verbalement par un peuple sur son passé. L'épopée narrative relate les exploits d'un héros qui a réellement existé et qui a joué un rôle prépondérant dans l'histoire du peuple. Ces récits ont alors une vertu didactique et sociale pour ces peuples.



Kirikou et la sorcière
MICHEL OCELOT

Aujourd'hui, cette littérature orale a dépassé les limites de l'Afrique noire et se répand à travers le monde. Ces récits oraux, sont aujourd'hui réadaptés au mode de langage de la civilisation occidentale. Ces contes ne sont plus oraux mais illustrés dans des albums et des dessins animés. Le succès du long-métrage réalisé par Michel Ocelot en 1998, *Kirikou et la sorcière* en est un bel exemple. Par son scénario, ses graphismes, sa musique et ses doublages, Kirikou s'inspire au plus près des cultures de l'Afrique de l'Ouest. Le dessin animé est un outil technologique de narration en essor en occident. L'essor de ce procédé au XX^e siècle a eu une grande popularité, notamment auprès du jeune public. Cette différence de public, montre l'adaptabilité d'un récit. On peut alors parler d'une appropriation d'un récit culturel par une autre société. Le psychologue Lev Vygotski⁹ parle « *d'internalisation* » pour caractériser la manière dont nous nous emparons, nous imitons et faisons nôtre, ce que la tradition a établi pour raconter. À quoi est due cette évolution des modèles de transmissions ? Comment évoluent les langages narratifs ? Dans ce cas, l'adaptation s'est faite par un changement de mode de transmission mais surtout par un changement de fonction du récit, allant d'une nécessité de transmission intergénérationnelle à un divertissement.

⁹ Lev Semionovitch Vygotski, (1896-1934), psychologue biélorusse, connu pour ses recherches en psychologie du développement et sa théorie historico-culturelle du psychisme. C'est un

penseur qui a introduit la notion du développement intellectuel de l'enfant comme une fonction des groupes humains plutôt que comme un processus individuel

LES MUTATIONS DES MODÈLES D'EXPRESSION NARRATIFS

L'écrivain malien Amadou Hampâté Bâ¹⁰ disait : « *En Afrique, quand un vieillard meurt, c'est une bibliothèque qui brûle* ». Il est évident de constater le souci de conservation que pose la transmission orale. La survie culturelle d'une société, qu'elle soit de tradition orale ou écrite, est garantie par sa capacité d'adaptation. Les adaptations narratives contemporaines sont un moyen de faire perdurer le récit et de garder une trace des événements passés. Or l'adaptation d'un récit oral au récit écrit n'est pas synonyme d'évolution au sens de progrès, mais de correspondance au mode de transmission principal. En effet, la séparation qui s'effectue entre l'oral et l'écrit est intimement liée au conflit existant entre culture « *savante* » (ainsi qualifiée parce qu'elle s'élabore sur des écrits), et culture « *populaire* » (de tradition orale). Or l'écriture ne s'inscrit pas comme une évolution du langage oral.

« *L'oralité et l'écriture ne s'inscrivent pas dans un rapport de succession, d'évolution, ou d'exclusion, mais correspondent, chacune à leur place, à des modèles d'expressions spécifiques obéissant, toute idée de hiérarchie mise à part, à des conditions de production, de transmission, de conservation étroitement dépendantes d'un certain type de société* ». ¹¹



Batiks africains

Si l'oralité est dominante dans les civilisations d'Afrique noire, elle n'exclut pas pour autant une certaine forme d'écriture, la picturalité et le graphisme sont ainsi très présents dans les sociétés africaines. C'est notamment l'exemple de ses Batik¹², qui représentent les scènes des récits oraux. On notera de plus la ressemblance picturale et l'inspiration des animations contemporaine sur ses codes graphiques. Dès lors il n'est plus possible de penser que les systèmes narratifs des sociétés orales

¹⁰ Amadou Hampâté Bâ (1901-1991), écrivain et ethnologue malien.

¹¹ Jacques Chevrier (1934-), directeur du centre d'étude francophone. Il a effectué de nombreuses missions de recherche et

d'enseignement notamment en Afrique noire. *L'arbre à palabres: Essai sur les contes et récits traditionnels d'Afrique noire*. (1986).

¹² Batik: technique d'impression des étoffes pratiquées en Afrique noire, et en Asie

d'Afrique noire fonctionnent par opposition avec les modèles de sociétés dites écrites. Cependant on peut se demander comment les réinterprétations du récit font évoluer le récit premier ? Qu'engendre l'adaptation narrative d'une culture sur une autre ? S'agit-il d'un déploiement du récit ou d'une hégémonie narrative ? La question qui se pose est la suivante : est-on partisan du point de vue de Mac Luhan ou bien de Béatrice Warde¹³ qui affirme que la mise en forme d'un texte se doit être la plus transparente possible.

L'ADAPTATION CULTURELLE DU RÉCIT

Une réadaptation graphique est une nouvelle interprétation, une traduction par un nouveau langage graphique. On peut penser que la réadaptation d'un récit permet alors de nourrir son existence première. Cependant traduire une histoire par des signes différents que celui des mots, apporte une seconde lecture, propre à notre civilisation contemporaine. Cette question de la réadaptation des récits concerne l'évolution des systèmes de narrations qui engage une diversité de perception ou bien persiste-t-il une hégémonie de la forme d'origine ?



Wayang Kulit
INDONÉSIE

Le *Wayang Kulit*¹⁴, théâtre d'ombres populaire, est un art ancestral d'Indonésie. Ses figurines confectionnées en cuir finement ciselé et peint, et maintenues par une tige de corne, ont permis à des générations de Javanais de représenter le monde et de transmettre les enseignements fondamentaux. Les histoires sont pour la plupart des épisodes des deux grands récits épiques de la littérature hindoue, le Râmâyana et le Mahâbhârata, relus à travers le prisme de la réalité contemporaine. Le *Dalang* (le manipulateur) se sert de ses personnages pour exprimer son opinion, et celle de ses concitoyens, sur les affaires du pays ou sur les questions qui occupent la société. Aujourd'hui en voie de dispari-

tion, des artistes tentent d'introduire des personnages phare de la scène hollywoodienne, afin de « *donner un nouveau souffle à la plus ancienne forme de narration malaisienne* »¹⁵. Les héros modernes Superman, Bruce Lee et le père Noël remplacent ainsi les dieux hindous, dans l'intérêt de « *repopulariser* » ce système narratif. Mais peut-on transposer les figures héroïques de différentes civilisations, sans altérer la valeur du récit ? Cet exemple montre abruptement une tendance à l'hégémonie visuelle dans l'évolution des systèmes de narration. Chaque signe connote une perception collective, le changer revient à changer notre perception et la connotation première. La figurine de *Rawana*, démon du royaume Lanka, est remplacée par les formes de *Dark Vador*, sculptées dans le cuir. Quel sens a cette réadaptation culturelle, destinée à faire perdurer un système de narration qui tend à disparaître ? N'est-il pas déjà perdu en lui appliquant les codes d'une culture dominante ? Si le travail du graphiste réside dans la manipulation des formes de médiation, comment, avant un travail de réinterprétation graphique, séparer ce qui relève du fond de ce qui relève de la forme ? Comment le graphiste peut-il maintenir une diversité des codes visuels de narration et participer à la perpétuation des grands récits qui fondent notre patrimoine culturel ?

Cette question de la réadaptation des récits concerne l'évolution des systèmes de narrations. Or chaque code appartient à chaque civilisation. La réadaptation est un processus qui consiste à transposer à nouveau un récit existant pour le faire correspondre à sa première version. Au fil des siècles, les histoires sont réadaptées aux lecteurs, aux cultures, jusqu'à s'éloigner parfois du sens initial. Ainsi des contes ancestraux africains oraux ont évolué à travers les civilisations pour être aujourd'hui à l'origine de récits contemporains. Se pose le problème de la fidélité du discours dans la réadaptation. Quels sont les codes narratifs employés ? En quoi l'adaptation figurative d'une narration change-t-elle l'appréhension du récit ?

¹³ Béatrice Warde (1900-1969), typographe américaine

¹⁴ Wayang Kulit: spectacle traditionnel et populaire dans les îles de Java et Bali (Indonésie). Wayang signifie « ombre », et Kulit signifie « cuir »

¹⁵ John Krich, *Malaisie. L'ombre de Luke Skywalker pour sauver un art ancestral*, Courrier international. (n°1314), p. 15

LES CODES DE REPRÉSENTATIONS

La lecture est l'action de lire, de déchiffrer visuellement des signes graphiques, qui traduisent un sens commun. Selon Stanislas Dehaene¹⁶, psychologue cognitif et neuro-scientifique français, « *Apprendre à lire consiste à mettre en connexion les aires visuelles avec les aires du langage* ». Le signe est un lien entre des représentations non visibles du mental (les signifiés) et le paradigme du perceptible (le signifiant). Si la lecture est notre manière de déchiffrer des signes, quel langage graphique utilise la narration pour véhiculer un sens commun ? Nous pouvons nous demander quelle relation l'iconographie entretient-elle avec le récit ? Et quelle est sa place dans la sphère transitionnelle ?

LE LANGAGE NARRATIF FIGURATIF



Si l'on prend pour exemple *Lokomotiva* du designer Malgorzata Gurowska et de la journaliste Joanna Ruszczyk, on aborde cette question du changement du langage graphique d'un même récit. Cette adaptation graphique du célèbre poème polonais pour enfant de Julian Tuwin, réinterprète le récit littéraire pour adulte. Il s'agit d'une adaptation figurative de la narration. Des aplats noirs, au graphisme minimaliste et numérique remplissent les pages. Avec une épuration de la forme et une simplicité du trait, ils traduisent la froideur du poème. L'évolution est suggérée par le format dépliant du livre et l'accumulation de wagons au fil des pages. Ce langage graphique témoigne de la prise de position de l'auteur et engage à une double lecture de l'œuvre. Par la figuration narrative du récit, cette adaptation fait une satire des injustices sociales,

démarche pour laquelle est connu le poète. Il défie la réalité polonaise sur le terrain de l'identité nationale, de racisme, d'antisémitisme et d'attitude envers les animaux et l'écologie. De plus, contrairement au texte, qui nécessite un apprentissage de la langue, ce graphisme a la capacité de toucher un public plus large, de l'enfant à l'étranger, qui ne sait déchiffrer le polonais. Une représentation figurative d'un récit permettrait donc une démocratisation plus large de celui-ci. Autrement dit, comme l'indique l'étymologie du terme, l'illustration¹⁷ éclaire le texte.

La représentation figurative a toujours existé. Comme le montrent les représentations murales préhistoriques ou des premières civilisations, notamment égyptiennes. Le type de langage employé correspond aujourd'hui à une classification par genre des récits.

LE RÉCIT POLYMORPHE

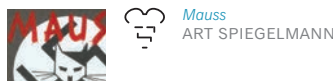
Le schéma narratif le plus répandu, est composé de quatre caractéristiques : contexte, personnages, thème et intrigue. Au cours de ce processus, mémoire et imagination se mêlent. Elles sont le corps même de la narration, combinées, elles nous donnent une histoire. La structure et le processus narratif changent selon les médias et le langage. En d'autres termes, ce processus changera car la structure des différents médias, par exemple les livres, les bandes dessinées et autres hypermédias, est différente. En littérature, le texte source est considéré comme un modèle implicitement indépassable. Cependant on voit aujourd'hui une affection pour l'adaptation graphique de textes littéraires. Quel est l'intérêt de la réadaptation graphique d'un récit existant ? Cet accroissement des adaptations n'est-il pas l'indice d'un besoin d'adapter les récits existant à l'évolution des capacités de perception ? Ne peut-on pas voir dans la multiplication des adaptations, un désir de transmettre ce qui fonde la pensée de nos actes en dépit de l'évolution de nos moyens de communiquer ?

¹⁶ Stanislas Dehaene (1965-) *Numerical Cognition*, Oxford : Blackwell, 1993

¹⁷ Illustration. ETYM. lustrare, purifier, éclairer. « lumière resplendissante, Révélation ». cnrtl



Parallèlement à son adaptation en film, le roman à succès de Morton Rhue *Die Welle*, a récemment été mis en images dans une bande dessinée au graphisme proche de l'univers manga. La démarche des différentes versions de ce récit est ouvertement éducative sur l'héritage national-socialiste et le passé nazi de la civilisation allemande. La spécificité de ce récit rentre dans le type d'identification qui propose non pas aux victimes mais aux bourreaux de l'holocauste pour évoquer le risque de banalisation et d'oubli. Quelles peuvent être les potentialités du médium Bande Dessinée, un genre dit « mineur » ? Qu'advient-il du récit original ?



La BD n'est pas réputée comme un genre sérieux, même si elle a déjà fait ses preuves, notamment avec le fameux Mauss d'Art Spiegelmann. Chaque support est connoté et peut difficilement recevoir un genre étranger à son habitude. Or le caractère « accrocheur » de ce médium permet une grande diffusion à un large public. Il a d'ailleurs été reconnu pour atteindre un lectorat jeune réputé peu assidu. De plus la structure dessinée et vivante permet à l'auteur de donner une grande expressivité et un mouvement aux personnages. La typographie est différenciée pour marquer le ton des échanges rendant d'autant plus accessible le récit. L'adaptation d'un texte littéraire en une bande dessinée peut alors aider à reconsidérer l'étude de certains aspects de la théorie narrative, du domaine du discours, du type du public à la technique. « *L'auteure confère à l'ensemble une unité qui est absente dans le roman* »¹⁸. Le changement de système de narration entraîne alors une redéfinition des priorités du récit. Il convient de noter l'habile

jeu sur les points de vue auquel se livre l'auteure. Cependant des personnages ont été supprimés. Ce média ne permet donc pas la description détaillée d'un récit, son langage graphique nécessite une simplification du récit. Ces légères variations sont nécessaires à l'économie de sa propre œuvre. Si on analyse les techniques employées dans ses planches qui contribuent à rendre le récit en images éminemment efficace, en quoi la BD, au-delà de solliciter un public jeune, offre-t-elle une dimension particulière au récit ?

Toute la potentialité de cette adaptation en bande dessinée, est l'interprétation amenée par sa pratique de lecture. D'abord elle propose une nouvelle approche temporelle du récit, par son séquençage visuel. Chaque case ne représente pas un arrêt sur image, il ne s'agit pas d'un décorticage chronologique comme peut l'être la photographie. Par exemple, une case peut faire durer un long moment. Comme la syntaxe d'une phrase, une planche de bande dessinée est construite comme une unité. De plus on notera l'utilisation de signes propres à ce format : les idéogrammes, pour exprimer les sentiments des personnages, les langages graphiques qui illustrent l'expression ou le mouvement, les onomatopées, les ellipses ou encore les phylactères, dont le simple trait annonce le ton de voix. L'image dessinée n'est pas l'illustration du texte, mais une seconde lecture, une nouvelle expérience d'immersion et d'interprétation multimodale.

Pour conclure, l'histoire est la constante, composée des événements et des actants (personnages et situations). Le système narratif est l'expression de l'histoire, le moyen par lequel le contenu est communiqué. Plus clairement, Seymour Chatman¹⁹, figure américaine de la narratologie, présente l'histoire comme « le quoi » et le discours comme « le comment ». La narration est donc tous ces éléments et techniques utilisés pour contrôler la circulation d'information de l'auteur au public ; ce qui signifie que la narration n'inclut pas seulement la voix d'un narrateur mais également la mise en scène au théâtre, le montage d'un

¹⁸ Claire Aslangul (2015), à propos de *Die Welle. Eine Graphic Novel* de Stefani Kampmann, Germanica [en ligne]

¹⁹ Seymour Chatman (1928-2015), critique américain de film et de littérature, et professeur de rhétorique. Figure célèbre de la narratologie aux États-Unis notamment pour son ouvrage *Story and discourse: Narrative structure in fiction and Film* (1978).

film ou le support de lecture. C'est cette diversification des langages et des supports d'un même récit qui le fait perdurer. C'est par plusieurs interprétations et angles d'attaque que l'on extrait l'essentiel du récit et qu'on le rend durable.

Il faut en retenir la propriété d'adaptabilité du récit à une autre culture, un autre langage, un autre genre littéraire. De plus nous avons vu en quoi l'adaptation figurative d'une narration change l'appréhension du récit. Les différents éléments qui structurent le récit interviennent sur l'interprétation qu'en fait le lecteur. Est-il possible de faire l'inventaire des facteurs multimodaux appartenant à différent secteur du graphisme qui influent sur la perception du message de l'œuvre littéraire ? Quel autre élément, externe au récit, conditionne à son tour la réception du message ?

LA MISE EN FORME NARRATIVE

« THE MEDIUM IS THE MESSAGE »

Le support sur lequel est fixé le récit est un élément déterminant dans le système de narration. Marshall MacLuhan²⁰ résume cette pensée par sa célèbre phrase « *The medium is the message* ». De ce fait, la nature du média conditionne la réception du message. Le filtre de transmission du récit aura une importance équivalente au sens du message. Il en va donc de même pour la transmission et la mémorisation des récits.



 Colonne de Trajan
ROME

Ainsi, le récit imagé de la guerre de Troie, sculpté sur la colonne de Trajan pour commémorer la victoire de l'empereur Trajan sur les Daces, tient toute sa signification dans la monumentalité de son support architectural construite à Rome en 113 après J.-C. Ces reliefs forment une narration séquentielle sous forme

²⁰ Marshall MacLuhan (1911-1980), intellectuel canadien. Professeur de littérature anglaise et théoricien de la communication, il est un des fondateurs des études contemporaines sur les médias

de frise qui s'enroule autour de la colonne. Par son support architectural commémoratif, le récit, avant d'être un récit de scènes de batailles, est un message de pouvoir et de représentation d'une époque. L'image se substitue au discours, aux écrits. Cet exemple historique permet d'asseoir la force du support dans la diffusion d'un quelconque récit. Aujourd'hui, le récit est principalement assimilé au support livre. Si *le médium est le message*, en quoi l'objet livre conditionne-t-il le récit ?



 Volumen & Rotulus
ANTIQUITÉ

Le rouleau, ou *volumen*, a donné le mot « volume »²¹. Le mot « livre »²² vient du latin *liber* qui désigne une partie vivante de l'aubier sous l'écorce d'un arbre. « Lire un livre » en latin se dit « *evolvere librum* » c'est-à-dire « dérouler le papyrus ». Le *volumen*, dans son utilisation antique avait un déroulement horizontal, de gauche à droite. Ce n'est qu'après, durant l'empire byzantin qu'il s'est développé verticalement. Puis il a donné suite au codex, ancêtre du livre. Ce procédé a pour avantage de contenir une plus grande quantité d'écriture et facilite le travail d'annotation. La page n'est plus un défilement continu de colonnes, mais un espace délimité, une entité visuelle autonome. L'évolution technique s'est adaptée à l'évolution des contenus et de l'ergonomie de lecture. Cette évolution montre donc la corrélation entre l'évolution du support et celle des pratiques de lecture. La narration est formatée par le support qui l'abrite, et la pratique de lecture qui en découle. C'est par la pratique de lecture que le livre impose au récit un mécanisme.

Par exemple, sur les nouveaux supports numériques, le déroulement vertical, semblant infini, apporté par le scrolling d'une page web, modifie notre pratique de lecture. L'œil est fixe et c'est le doigt qui manipule le mouvement du texte. Quel sens donner à ce défilement du texte littéraire ? Pourquoi avoir repris cette méthode

²¹ Volume: ANTIQ. (égyptienne, gr. et lat.). ensemble de feuilles manuscrites collées côte à côte et enroulées autour d'un bâtonnet. cnrtl

²² Livre: assemblage de feuilles en nombre plus ou moins élevé, portant des signes destinés à être lus. cnrtl

de déroulement verticale ? La réponse se situerait dans l'aspect infini du support numérique. Espace virtuel, le format du support ne limite pas la quantité de texte. Le support limite alors l'auteur, et encadre l'élaboration de son texte. Par exemple une machine à écrire limite l'auteur au format d'une feuille standard A4 et au retour à la ligne.

Avec la naissance des nouvelles technologies, de nouveaux supports de narration voient le jour. Le graphisme digital et multimédia est prôné comme l'avenir de la communication. Nous pouvons nous demander quelles pratiques de lectures proposent ses supports de demain ? Quel impact peuvent avoir les progrès technologiques sur les systèmes narratifs ?

FORME CHAUDE / FORME FROIDE ²³

Dans un premier temps, il est important de rappeler l'évolution symbolique de la valeur du livre. Le support de lecture varie selon les motivations (universitaire, ludique, etc.), la fréquence, le statut du lecteur, etc. L'évolution des supports de narration doit alors prendre en compte ces différents facteurs. Le livre papier est associé à la relation effective qu'il entretient avec le lecteur. Sa sensorialité (texture et odeur du papier, esthétique des couvertures) lui confère une personnalité propre à sa valeur transactionnelle : don, prêt, revente. Le lecteur est alors attaché à la matérialité de l'objet. L'arrivée du livre numérique a apporté une relation fonctionnelle supplémentaire. Sa dématérialisation (un fichier informatique indéfini, banal, anonyme) donc sa dépendance vis-à-vis d'un support (tablette, liseuse, ordinateur) lui apporte la dimension pratique. Mais cette distance vis-à-vis d'un contenu virtuel le rend moins personnel et concret.



E-paper & E-ink

Les qualités propres aux outils numériques sont la praticité (la portabilité, la facilité de stockage, la facilité d'accès à l'offre via Internet) et l'adaptabilité du fichier (paramètres

de mise en page selon les formats, transférabilité, enrichissement potentiel du contenu). Faire le choix de lire sur une tablette est alors déterminé par des circonstances externes à la lecture. Le plaisir de la technologie n'est une motivation qu'auprès d'une minorité qui a découvert la lecture grâce au livre numérique. Le côté enrichi est l'aspect qui suscite une attente plus marquée en termes d'innovation auprès des lecteurs, notamment les plus jeunes.

La recherche technologique travaille aujourd'hui à des alternatives innovantes mêlant les valeurs du matériau papier et les avantages électroniques, comme le développement du e-paper. Le rôle du designer est de prendre en compte l'innovation technique face à l'évolution des mœurs. Quels possibles ouvrent ces innovations sur les systèmes de narration ?

²³ Expression de Marc Perelman (2010), *Livre papier vs livre électronique*. Presse universitaire de Paris Ouest

VERS UNE NARRATION NUMÉRIQUE

QUE NOUS APPORTENT LES PERSPECTIVES NARRATIVES NUMÉRIQUES ?

Les évolutions techniques qui caractérisent le XXI^e siècle offrent une diversité des possibles narratifs. L'utilisation numérique intervient dans les processus de lecture comme dans la construction du récit par l'auteur. Une transformation de l'identité de l'objet de lecture entraîne une transformation du sens de la narration. Or il est essentiel de rappeler que le progrès technique n'est pas synonyme d'amélioration comme nos préjugés d'homme moderne pourraient le conclure. Étymologiquement, la notion de progrès²⁴ désigne l'action d'avancer, elle indique une croissance, positive ou négative. Heidegger²⁵ disait que nous sommes dans un « arraisonnement du monde ». Un monde où tout doit être efficacité : l'essentiel étant de moderniser, produire, avancer, peu importe vers où. À l'heure de « l'humanité numérique », designers, graphistes, artistes contemporains s'emparent de ces outils prometteurs, pour répondre à une demande d'expérience nouvelle. Que nous apportent les perspectives narratives numériques ? Il pourrait s'agir d'un nouveau langage, d'un système narratif innovant, ou d'une expérience narrative fragmentée.

« *Il n'y a point de vrai progrès de raison parce que tout ce qu'on gagne d'un côté on le perd de l'autre* »²⁶.

Ainsi aucune expérience n'est totale, aucun choix n'est le meilleur. En conséquence il appartient à celui qui met en forme

²⁴ Progrès : LAT. progressus, marche, de progredi, marcher en avant, de pro, en avant, et gradi, marcher. Il se dit de ce qui avance dans le temps, de ce qui se développe

²⁵ Heidegger (1889-1976), *L'être et l'étant* (1927). ed. Edmund Husserl.

²⁶ J.J. Rousseau, *Discours sur les sciences et les arts*. 1749

de faire des choix. Savoir ce à quoi il renonce dans sa production traduisant la substance d'un récit lui permettra de faire naître et valoriser la part qu'il n'a pas éludé.

MUTATION DU LANGAGE

UNE DATA VISION COMPATIBLE AVEC LA NARRATION ?

L'une des mutations flagrantes de l'utilisation du numérique est l'amplification du rôle de l'image. Nous vivons dans une culture de l'image. Ernst Gombrich²⁷, historien de l'art, évoque une époque dans laquelle l'image aurait remplacé la parole et l'écriture. Cette culture de l'image montre l'évolution d'un nouveau langage. Ainsi, notre rapport au monde et à autrui passe par un flux de représentations en tout genre.

Une des applications de ce langage est la *Data vision*²⁸ : l'art de représenter des données de façon visuelle afin de rendre intelligibles des informations complexes. Ce nouveau secteur du design graphique se concrétise par des infographies pensées dans une esthétique dont la lisibilité émerge d'une manipulation de formes tant aux archétypes pictographiques occidentaux. Cette visualisation des données s'est imposée comme un puissant outil qui ouvre des champs d'exploration inédits afin de renouveler notre représentation du monde. Si cette discipline tend à se démocratiser, quelle perspective ouvre-t-elle à la narration ?

David McCandless²⁹ figure phare du mouvement, prône les valeurs de ce langage figuratif : l'image est celle qui « verse directement l'information dans nos yeux », presque sans avoir besoin de l'analyser. En bref, c'est une information liquide, limpide, sans aspérité. De plus, il s'agit d'une forme de narration reposant sur l'universalisation des codes plastiques occidentaux. Tout comme l'Église peignait les scènes bibliques, sur les murs et les vitraux, pour enseigner à ses fidèles illettrés, la « Data

²⁷ Ernst Gombrich : (1909-2001) spécialiste de l'histoire de l'art et de l'iconographie du XX^e siècle. *Ce que l'image nous dit : entretiens sur l'art et la science*, Paris, Cartouche (2009)

²⁸ Datavision : terme anglophone qui désigne la représentation visuelle de données brutes et complexes

²⁹ David McCandless (1971-), data-journalist et designer d'information londonien

vision » nous dispense d'une lecture. Ce succès illustre l'éloquence des images, caractéristique des codes de représentation actuels.



Letteratura Grafica
FRANCESCO FRANCHI

Le graphiste Francesco Franchi, a adapté ce système visuel, (à l'origine dédié à l'image journalistique), à des textes littéraires. Son travail montre rapidement les limites de ce langage appliqué au récit. Le design ne consiste pas uniquement à rendre les choses plus simples mais il est aussi question de stimulation du lecteur. Faire le choix d'une simplicité extrême, c'est admettre que l'esthétique et la brièveté du récit l'emportent sur l'information. Le récit ne peut convenir à un format résumé, condensé.

Si la société numérique offre de nouvelles perspectives de langage narratif peut-elle aussi procurer des innovations dans la construction du récit ? la synthétisation plastique peut-elle générer une transmission des récits précise et nuancées ?

L'ÉCLOSION DE SYSTÈMES NARRATIFS

LE TURBOMEDIA, LES PREMISES D'UN SYSTÈME NARRATIF

L'utilisation du numérique change nos usages du récit. Si le numérique change nos pratiques de lectures, peut-il engager de nouvelles logiques de narration ?

Prenons le cas de l'adaptation numérique de la bande dessinée. Avec l'arrivée des supports de lecture multimédia, ce récit populaire s'est rapidement exercé aux codes du numérique. La bande dessinée étant intimement liée au papier dans la création du récit, cette ramification est très contestée. Par le filtre de l'écran, le lecteur perd une matérialité riche de sens dans la manipulation et l'immersion dans chaque case. La technologie conditionne par conséquent le rapport à l'œuvre, ris-

quant d'être un filtre supplémentaire qui encombre l'essentiel de la narration. Cependant, cette simple numérisation du récit imagé n'en est qu'à ses débuts et laisse rapidement place au développement plus engagé de récits hybrides comme c'est le cas du turbomédia³⁰. Son statut de bande dessinée est alors contestable, cependant la question n'est pas de savoir si elle peut encore être définie comme telle, mais de voir quelle innovation elle apporte au récit. Si un système narratif est la composition de signes lisibles, agencés pour proposer une expérience imaginaire présentant une unité, quel nouvelle narrativité propose cette initiative numérique ?



Professeur cyclope
ARTE CREATIVE

La chaîne ARTE Créative a récemment lancé *Professeur Cyclope*, un mensuel de bandes dessinées et fictions numériques. Lewis TRONDHEIM³¹, dessinateur et scénariste français de bande dessinée, y exploite, parmi d'autres, le principe de turbomédia. L'auteur de la BD aime la mise en scène, le cadrage, inventer des histoires. Continuellement à la recherche d'une lecture fluide, élégante et naturelle, le principe du turbo média lui impose une lecture d'une seule image fixe. Cette case fixe donne un sens différent à l'histoire. Ces innovations ont la particularité d'exploiter une interactivité entre le lecteur et le récit. Par ce format, il maîtrise son rythme de lecture. La BD devient tactile, sensible, interactive. La lecture traditionnelle est la plupart du temps linéaire. L'auteur construit son récit avec un début, un milieu, une fin. Le lecteur reçoit l'histoire comme on reçoit un discours. Dans ce nouveau processus, la lecture nécessite l'intervention du lecteur pour évoluer. Le lecteur maîtrise la temporalité de son récit. La consultation de l'histoire devient une expérience dans laquelle l'utilisateur est matériellement actif. Cette implication renforce l'identification du lecteur ; il y a « *résonance par l'interactivité* ». À la question « *qu'est-*

³⁰ Turbomédia : Récit en images sur internet sur lequel le lecteur contrôle la vitesse

³¹ Lewis Trondheim : (1964-) Dessinateur de bande dessinée, grand prix d'Angoulême 2006

ce-qu'apporte l'interactivité au récit? », on peut répondre que l'intégration de sensations supplémentaires participe à l'insertion, l'identification du lecteur dans le récit. Offrir le choix au lecteur c'est l'intégrer davantage dans l'histoire. La multiplicité des choix est par conséquent un facteur d'appropriation de ce dernier.

Cette innovation questionne la relation entre un récit (le discours), le dessin (la technique) et le diaporama (la modalité de lecture). On peut alors parler d'un récit « narrativement numérique », qui se construit à travers les contraintes et les possibles que lui permet le support numérique. La narration est pensée pour le support.

L'outil technique numérique peut permettre à l'auteur, ainsi qu'au graphiste de concevoir différemment l'histoire, en fonction du support. Comme c'est le cas ici, la pratique de lecture induite par le support digital, fait évoluer la bande dessinée vers une redéfinition du séquençage visuel, propre au système traditionnel. De plus, il alimente la notion de lecteur interactif. Une narration interactive, en donnant plusieurs possibles au lecteur, l'insère dans le récit. Cette interactivité permettrait-elle de fixer davantage l'attention du lecteur ?

L'ATTENTION DU LECTEUR

QUELLE ÉTHIQUE DE LECTURE ?

« *Le problème moderne de l'attention englobe un ensemble de termes et de positions qui ne peuvent se réduire à des questions d'optiques* »³².

En design l'attention prend des formes multiples, partagée entre le concepteur et le destinataire du projet. Notre pratique du numérique instaure un autre travail de conduite de l'attention chez le lecteur. Nous avons vu que la lecture est l'action de déchiffrer des signes graphiques. Elle se définit aussi comme

étant l'acte d'interprétation d'une œuvre. Le lecteur développe une analyse, une réflexion face au récit. Le processus de lecture nécessite alors une attention. Gérard Genette³³ critique littéraire français, différencie l'attention aspectuelle de l'attention esthétique : « *Ce n'est pas l'objet qui rend la relation esthétique mais c'est la relation qui rend l'objet esthétique* ». L'esthétique passe par l'appréciation, l'acte de jugement du lecteur.



All the world a page
BLOTTO DESIGN

En design graphique, l'attention portée à la conception d'un objet, d'un support, d'une narration, tient compte de l'attention nécessitée par l'utilisateur. Cette appréciation esthétique est conditionnée par des dispositions cognitives particulières, qui deviennent les outils de conception de la narration. Ainsi, dans le contexte du design, l'attention peut devenir elle-même l'objet, le but visé par l'objet. C'est le cas du projet plastique *All the world a page* du studio Blotto Design exposé lors de la Biennale du Design 2014 de Saint-Étienne. En plus d'illustrer l'intérêt de la captation par le support de lecture d'un seul tenant, ces grands formats mettent à plat des monuments de la littérature, pour bousculer la forme standardisée du livre. Ce qui rend clairement compte de l'unité du texte, non soumis aux aléas ou au hasard des flux des événements, de mouvements non contrôlés comme c'est le cas d'internet. L'esthétique du texte est rendue accessible via le type d'attention qui impose le travail éditorial sur une seule feuille.

Cette question de l'économie de l'attention est alors un paramètre majeur de l'évolution de nos systèmes de narration. Comme le rappelle Yves Citton³⁴, l'objet de la rareté n'est plus uniquement dans les ressources matérielles, mais dans « *le temps d'attention qui constitue l'objet d'appropriation central* ». C'est un nouvel espace de questionnement éthique et esthétique du récit. Matthew Crawford³⁵ rejoint

³² Jonathan Crazy, « *Les sens du beau* », Biennale de Saint-Étienne 2015

³³ Gérard Genette (1930-) critique littéraire et théoricien de la littérature, *Palimpsestes : La Littérature au second degré* (1982)

³⁴ Yves Citton (1962-), *Pour une écologie de l'attention* (2014)

³⁵ Matthew Crawford, *Éloge du carburateur* (2010)

cette pensée. Les supports numériques pensent le récit, pour une utilisation intuitive. Leur utilisation simple et logique nous donne la sensation d'un contrôle de l'information. Mais cette maîtrise n'est qu'une illusion, le « clic » n'engage pas une capacité de jugement. Ces expériences narratives sont par conséquent éphémères, puisqu'il s'agit d'un processus de consommation à l'instant. L'informatique est la cause d'une perte d'engagement du lecteur dans le récit. Or sa fonction première est didactique. Le risque du récit numérisé est la perte de notre capacité de jugement, de l'attention et d'une mobilité créative, incombant au choix l'usage de ces supports.

Autrement dit, l'histoire, pour être captivante, doit s'emparer de l'attention du lecteur, et ainsi ne pas s'adresser à un « *homme liquide* »³⁶. Dans ce contexte de génération digitale, le designer doit se doter de nouveaux moyens pour appréhender les nouveaux processus de lecture, et les usages « multitâches » fondés par les supports numériques. Si les nouveaux supports numériques favorisent une fragmentation du récit et par conséquent une perte de l'attention chez le lecteur, peut-on partant de ce constat instaurer un usage positif et fécond de l'expression par le fragment ?

HYPERTEXTE ET NARRATIVITÉ

ELECTRO LIBRARY

On tire de l'observation des nouvelles habitudes de lecture rapides sur internet, des textes courts et l'appétence contemporaine pour l'image en mouvement. Dans une société dominée par les technologies, le numérique est souvent ressenti comme une menace pour les humanités « classiques ». On en tire des conséquences pessimistes sur nos capacités d'attention et notre aptitude à nous concentrer. Les supports de narration numérique impliquent de nouveaux processus de lecture.

³⁶ Yves Citton, *Pour une écologie de l'attention* (2014)

Une lecture est dite discontinue par rapport à l'ordre de lecture de base, c'est-à-dire quand elle ne suit pas l'ordre linéaire et séquentiel de la présentation. C'est le cas qui se produit dans la navigation Web. Elle est dite fragmentée lorsqu'il s'agit d'une lecture discontinue et combinée de plusieurs textes. Le numérique implique une lecture fragmentée. Cependant la narration ne peut en apparence se prêter à une lecture fragmentée puisqu'elle prend sens dans l'évolution de son intrigue. Son déroulement est essentiel pour provoquer l'immersion imaginaire. Un système hypertexte est un système contenant des nœuds liés entre eux par des hyperliens. Il initie le dépassement des contraintes de la linéarité du texte. Les hyperliens permettent d'accéder à une information annexe d'une manière associative, au gré du lecteur. Partant du fait que le but du graphiste est de proposer des formes qui coïncident avec la sensibilité de ses contemporains, alors il est temps de se demander si l'hypertexte peut servir la narrativité ? L'hypertexte pourrait par exemple servir à élever la réflexion en vue de donner un sens et susciter l'intérêt. Il pourrait être intéressant de compulser le système d'hypertexte dans un support fixe et matériel. Pour savoir comment compulser et quoi compulser parmi les bribes pléthoriques que constitue l'hypertexte, il nous faut clarifier précisément ses apports au texte. Que peut-il apporter à l'interprétation des récits ?

Le fait de lier un mot à un autre segment dans une narration numérique, forme simple et courante de l'hypertexte, recèle des potentiels rhétoriques encore sous exploités et mal maîtrisés car masqués par la frénésie du clic qu'induit la simplicité du geste. Si ces hyperliens ne sont que peu exploités dans la rhétorique (technique de persuasion) de la narration, c'est parce que les logiciels, outils pour concevoir, supposent que le texte est unidimensionnel et ne proposent aucune fonctionnalité facilitant la mise en œuvre matérielle de ces stratégies. L'évolution bénéfique de ses hypertextes ne pourrait-elle pas être dans

la pluriformalité d'un même récit ? Dans une diversité des supports et non dans la fragmentation de celui-ci ?

Il ne faut pas tenir le numérique comme source et déclencheur de notre système de construction fragmenté. Gérard Genette distingue quatre types de répartitions transtextuelles dont l'hypertexte qui est « *un texte dérivé d'un autre préexistant à terme d'une opération de transformation* »³⁷ et l'intertextualité qui est la présence d'un texte dans un autre comme peut l'être une citation. Ces systèmes permettent au lecteur de faire le lien entre l'œuvre et d'autres qui ont précédé ou suivi. Ce sont des mécanismes appartenant à la lecture littéraire qui a été démultipliée par la lecture sur internet, provoquant une lecture fragmentée et une surcharge cognitive.



Electrolibrary
WALDEK WĘGRZYN

Le projet *Electrolibrary* de Waldek Węgrzyn illustre la corrélation entre les humanités numériques et l'objet culturel du livre. Sa réflexion, amorcée lors du projet de diplôme à l'Academy of Fine Arts à Katowice (Pologne), consiste à concevoir le livre comme une interface. Ce concept innovant permet, grâce à l'intégration de circuits imprimés tracés à l'encre conductible, de transformer un simple livre en contrôleur tactile. Waldek Węgrzyn dit s'être inspiré du manifeste visionnaire de El Lissitzky, écrit en 1923, qui est une anticipation des transformations de l'objet-livre où il prédit la fin du livre classique et l'avènement de ce qu'il nomme *l'Electro-Library*. Cette anticipation visionnaire a vu juste. En effet on voit apparaître le tout numérique et notamment des tablettes liseuses qui se développent mondialement de manière exponentielle. L'apparition de l'e-book est une révolution concernant l'accessibilité et la maniabilité des savoirs et de l'information. Le travail de Waldek Węgrzyn cherche à allier les avantages du numérique à ceux de la manipulation d'un livre papier. Il montre qu'une complémentari-

³⁷ Ibid p.29

té est possible pour une hypothétique amélioration de l'accès au savoir. Le concept offre une expérience digitale supplémentaire à la lecture traditionnelle du livre. La lecture du livre est alors ponctuée par des parenthèses visuelles à l'écran. Ces liens hypertextes saccadent l'unité du texte, par des informations constamment modifiables, contrairement au livre qui offre la vision d'un auteur à un moment défini. Le numérique questionne alors l'unité d'un texte. Ce jonglage permanent est représentatif de notre manière de consulter aujourd'hui l'information. Cet objet manifeste répond alors à une demande contemporaine d'instantanéité de l'information et aux flux de données permanents, apparus avec les nouvelles technologies de l'information et de la communication. Dans ce cas, l'ouvrage peut continuellement être alimenté de nouvelles données. Cette perspective permet un nouveau rapport temporel avec l'écrit de l'auteur. De plus on peut imaginer l'interaction de nouveaux acteurs dans la réflexion, et donc une co-écriture et une réécriture permanente des informations.



D' Jekyll and M' Hyde
ALBERTO FERNANDEZ

On peut aussi relier ce projet avec le travail d'Alberto Fernandez avec son roman hybride : *D' Jekyll and M' Hyde*. Cette nouvelle manière de lire le roman de fiction, interroge le comportement du lecteur. Par l'ajout de dispositifs narratifs ludiques, par les formats, la matière, les jeux visuels il engage une lecture plus dynamique et permet de comprendre l'histoire par d'autres biais que celui du texte. L'auteur a dû préalablement réaliser un travail de recherche documentaire dans l'univers littéraire afin de proposer une lecture transversale et multidimensionnelle. Il pose alors un regard novateur sur notre aptitude à lire et dégage des alternatives intéressantes quant à l'avenir du support.

Face aux imaginaires traditionnels, il existe un imaginaire

du texte numérique, encouragé par la désorientation du récit. Le processus de lecture par l'hypertexte met alors au défi la narrativité traditionnelle. Le sens premier d'une histoire est redéfini par son approche numérique. Si l'évolution technique modifie nos supports, et nos systèmes de narration, a-t-il un impact sur la construction de notre imaginaire collectif? Selon Yves Citton, les machines « *vectorisent les perceptions sensorielles* »³⁸. Le numérique serait alors un filtre par lequel nos imaginaires deviendraient des formes données à notre symbolique. Pouvons-nous raconter des histoires, en prenant en compte les modifications de pratiques de lecture amenées par l'univers numérique?

PENSER L'EXPÉRIENCE DE LECTURE

QUEL RÔLE POUR L'INTRIGUE ?

Qu'est-ce qui rend le récit si captivant, qui fait que les hommes ont ce besoin quotidien de raconter des histoires? Genette distingue la narration (l'acte de raconter), le récit (le texte narratif lui-même, seule réalité tangible pour l'analyse) et l'histoire ou diégèse (l'intrigue telle qu'on peut l'abstraire du récit, mais aussi l'univers spatio-temporel où évoluent les personnages). Le récit s'intéresse à ce qui est en péril. Il n'est jamais gratuit, mais porteur d'un message, parfois si bien dissimulé que celui qui les raconte ne sait pas forcément comment le raconter. L'attention principale du récit demeure dans l'intrigue. L'Intrigue, si l'on se réfère au *Dictionnaire historique de la langue Française d'Alain Rey*, est « *une idée de complexité pour désigner l'ensemble des événements qui forment l'essentiel de la narration d'un roman, d'une pièce, etc. À cette valeur s'ajoute celle de « secret », une négociation menée avec habileté* ». L'intrigue est la qualité essentielle au récit, que doit faire perdurer le graphiste. C'est de cette habileté à intriguer dont il doit être pourvu lors du processus de création. Le numérique, qui comme vu précédemment, tend à fragmenter le récit, peut faire perdre cette nécessité de surprise, via une prépondérance accordée à l'attractivité esthétique. L'évolution rapide de nos systèmes narratifs reflète une demande de fiction et un besoin de nouveauté constant issu d'une société hyperconsommation.

38 Ibid p.30

Si l'intrigue est l'élément essentiel du processus d'expérience de lecture, comment le graphiste peut-il le faire perdurer dans la demande d'expérience de lecture nouvelle ?

MANIPULATION DU RÉCIT PAR LE LECTEUR

L'HYPERTEXTE COMME OUTIL DE L'INTRIGUE



IDNA
EMILIE TAPPOLET

Avec l'avènement du numérique et les évolutions techniques, arrivent de plus en plus d'expériences narratives intégrant le lecteur dans l'évolution du récit, parfois même par l'illusion d'une participation physique au récit. C'est notamment le cas du projet IDNA, *spatial storytelling* par Emilie Tappolet. Cette dernière est une expérience de lecture interactive. Basée sur l'animation, le son dynamique et le mouvement du corps du spectateur, cette expérimentation est emblématique d'une époque où l'on cherche à être plongé dans l'œuvre, non seulement par l'imaginaire mais aussi par le corps. Grâce à cet appareil perceptif, le spectateur est directement en relation avec l'angle de prise de vues de la scène : il devient le réalisateur mais possède surtout un point de vue d'un du personnage phare de ce récit policier, la victime. Le corps du lecteur n'est pas dans un état de passivité. Cette lecture s'inscrit dans la mouvance de dispositifs immersifs de plus en plus intuitifs, ce qui s'inscrit dans la continuité du développement des écrans et médias. La spécificité du dispositif repose sur un prototype de narration qui utilise la position de l'usager dans l'espace, et s'appuie sur un écran mobile (tablette tactile) et un casque audio. C'est ce qui est appelé le *spatial storytelling* ou narration spatiale. Cette technologie permet au spectateur d'influer sur le cours de l'histoire : en fonction de l'angle de vue choisi (il dispose

d'une vue immersive à 360°). Il y a une intégration du gestuel dans la production de sens de l'image. L'interactivité est ici matérialisée par l'hyperlien, jusqu'à présent associé au numérique, comme un élément de dispersion de l'attention du lecteur. Mais l'hypertexte n'est pas seulement un ensemble de signes à lire, c'est un texte à manipuler, mobilisant des gestes spécifiques. Les gestes que nous utilisons possèdent une forte dimension iconique. Le geste contribue à l'émergence de la signification du texte numérique. Comme c'est aussi le cas pour la mise en mouvement du texte dans l'animation digitale. « Appuyer sur le bouton », « Effleurer des surfaces » sont des gestes nécessaires au défilement de la narration sur support numérique. Selon Jean-Pierre Meunier³⁹, l'icône « *n'est pas un objet pour la pensée consciente* » mais plutôt « *une forme avec laquelle le corps percevant entre en résonance mimétique* ». C'est-à-dire que le geste n'est pas preuve de lecture active mais un moyen pour le lecteur d'avoir une approche cognitive pas nécessairement consciente, par le biais matériel. Le caractère iconique du geste contribue alors à l'émergence de la signification de la narration.

Mais l'interactivité du récit avec le lecteur va-t-elle de pair avec les nouvelles technologies ? Un roman imprimé sur du papier ne peut-il pas lui aussi proposer une interactivité avec le lecteur ? Peut-on imaginer que l'hyperlien puisse avoir des fonctions spécifiques dans la narration textuelle ? (autre qu'une fonction informationnelle). Par exemple, pourrait-il être porteur d'un potentiel chronologique, amener une prolepse ou une analepse : (fait de raconter d'avance un événement qui va avoir lieu plus tard dans le récit), ou lier des points de vue contradictoires, fournir des preuves, des indices, etc. ?



Le chant des oubliés
FANETTE MELLIER

Les travaux de la graphiste Fanette Mellier s'articulent autour

³⁹ Jean-Pierre Meunier, *Pour une approche cognitive de la signification iconique [en ligne] univ-paris1.fr*

de la question de l'objet imprimé. Le projet *Le chant des oubliés*, écrit par *FibreTigre*, propose un « livre dont vous êtes le héros » (LDVELH). Ce concept de jeu-livre est un genre de roman ayant pour caractéristique d'être interactif et dont le déroulement dépend du lecteur. Le mécanisme du jeu est rythmé par l'enchaînement des paragraphes numérotés. Cette multipossibilité dans le récit a connu son heure de gloire dans les années 1990 mais s'est peu à peu éteinte, et a évolué vers des jeux de rôle papier. C'est le cas des séries telles que *Défis fantastiques* de l'édition anglaise Puffin Books.

Fanette Mellier revisite ce genre oublié en remettant en cause les formes strictes des LDVELH. La facture textuelle est conforme au standard des années quatre-vingt-dix mais la forme en est un pastiche. Les thématiques abordées, liées au cosmos, ont la difficulté élevée de mettre en forme un fond complexe et fragmenté. Ce livre met le lecteur dans la peau d'un archéologue du futur enquêtant sur la disparition d'une civilisation. Chaque page comprend un dé jeté aléatoirement dans les pages, dont le lecteur peut se servir pour avancer dans l'intrigue. Une typographie cryptée et des schémas énigmatiques, constellent le livre. Une jaquette externe propose une « encyclopédie des étoiles » s'ajoutant à la lecture, explicitant les éléments scientifiques factuels sur lesquels s'appuie la fiction interactive. Cette narration propose alors l'hypertexte comme outil de l'intrigue pour ainsi permettre une lecture participative et réflexive. Le choix offert au lecteur permet de recoudre un récit fragmenté.

L'évolution de la recherche graphique dans ce domaine questionne le caractère unidirectionnel propre au récit classique. N'est-ce pas le propre du livre que de proposer un récit fini, achevé et linéaire ? L'aventure de *Le chant des oubliés* propose plusieurs fins, dont une seule positive. Avancer dans l'intrigue n'est pas chose aisée, le lecteur doit constamment déchiffrer. Chaque élément de l'objet éditorial est à prendre en compte pour avancer dans le récit. On peut facilement faire le lien avec

le rapprochement de récit à multiples lectures, de plus en plus exploité, notamment au cinéma avec par exemple *Memento*⁴⁰ de Christopher Nolan, où plusieurs espaces-temps permettent au spectateur différentes interprétations possibles de la fin du film.

En ajoutant de l'interactivité au livre papier, en lui offrant une surface visuelle multidimensionnelle dans une logique d'hyperliens, ce livre exige la participation du lecteur. Seul l'acte de manipulation engendre l'expérience de lecture du livre de Robert Louis Stevenson. Cette lecture plus dynamique et multisensorielle dégage des alternatives intéressantes quand à l'avenir du support narratif. Mais l'hyperlien dans le texte narratif a cependant pour fonction de mener vers des informations contextuelles qui auraient plutôt comme effet de perturber l'immersion dans l'univers de fiction. Quelle est la limite entre lecture et dispositifs graphiques ludiques ? Cette interactivité omniprésente ne participe-t-elle pas à un divertissement abrutissant souvent dénoncé au sujet du numérique ?

UNE CULTURE DU LOISIR ?

EXPÉRIENCE NARRATIVE LUDIQUE OU DIDACTIQUE

« J'écoute l'emportement du message, non le message »⁴¹

Dans son article « jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs du monde »⁴², Laurent Trémel se demande pourquoi un nombre croissant de jeunes lit moins et s'intéresse aux univers virtuels, au détriment de l'apprentissage de la vie sociale. Il s'agirait d'un besoin d'expérience extrême, qui se vivait autrefois dans la littérature et les romans et qui passe aujourd'hui par les jeux.

⁴⁰ Christopher Nolan, *Memento* (2010)

⁴¹ Roland Barthes, *La tyrannie de l'imprimé* (1984)

⁴² Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, (2001)



Les aventures d'un village
JULIE CHHENG

Si on prend l'exemple des expérimentations de formats narratifs de Julie Stephen Chheng, avec par exemple « *Les aventures d'un village* », huit fils narratifs s'offrent au lecteur par le biais du pli. Le geste de déplier le papier permet de découvrir une péripétie. Son travail offre une alternative ludique et interactive. Cependant, il s'agit toujours d'un public jeune et novice dans l'art de la lecture. Pourrait-on imaginer que ce type de manipulation serve un public plus averti ?

Selon Hannah Arendt⁴³, l'objet culturel du livre devient un objet de loisir. Si la recherche graphique est encore restreinte ou au stade de l'expérimentation, c'est peut-être par peur que les matérialités faisant appel aux sensations du lecteur, fassent perdre le « sérieux » et l'essentiel du texte. Dans le domaine littéraire, l'animation textuelle et l'hyperlien autre qu'informationnel restent réservés aux publications pour jeune public. Ce potentiel immersif ne pourrait-il pas s'opérer dans des récits plus complexes ? Quelle cohérence peut résulter de leurs utilisations ?



House of leaves
MARK Z. DANIELEWSKI

Le roman *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski se présente littéralement comme un labyrinthe dans lequel se perdent les lecteurs et qui s'étend constamment à travers les lectures qu'on peut en faire. *House of Leaves* met en scène plusieurs narrateurs qui se superposent, les uns commentant les autres. Ces différents niveaux de narration s'interpénètrent. *House of Leaves* se veut une œuvre totale utilisant le plus possible toutes les pratiques signifiantes que l'on trouve dans un livre pour perdre le lecteur tout en s'étendant dans d'autres discours, dans d'autres médias. L'intrigue du roman s'alimente via des jeux textuels. Les jeux typographiques, annotations, composent une intrigue complémentaire au récit.

⁴³ Hannah Arendt (1906-1975), *La Crise de la culture*, Paris: ed. Gallimard (1972)

UNE INTRIGUE DIDACTIQUE ?

LA NARRATION TRANSMÉDIA



The social media war
JORAN KOSTER

Le récit ludique peut-il ouvrir des perspectives d'outils didactiques, comme c'est le cas de nombreuses initiatives de jeux ? Par exemple, le jeu didactique de Joran Koster, aborde l'histoire polémique du conflit israélo-palestinien, par l'intermédiaire du jeu de société. Chaque joueur fait évoluer son histoire selon son parti pris, pour « refaire l'histoire » réelle. En déconstruisant les faits existants et en imaginant d'autres finalités, les joueurs prennent connaissance du contexte, des acteurs et des possibles qui n'ont pas eu lieu. En détournant l'histoire réelle, le lecteur ne serait-il pas plus apte à comprendre et les raisonnements de cette histoire ? Ce récit fragmenté et ludique modifie le mode classique linéaire de narration. Par cela, il libère les significations contemporaines possibles du récit. Or est-ce encore un récit lorsqu'il n'y a plus de base linéaire préconstruite ? Le bénéfice de la rencontre du regard de l'autre sur le monde dans lequel je vis, qui est une qualité première issue de l'expérience du récit, est-il toujours présent ?



Ikonotv
ELIZABETH MARKEVITCH

L'interprétation d'un récit, passera sera toujours conditionné par le regard et l'époque de celui qui la transmet. Récemment, est née la chaîne télévisuelle IKONOTV proposant des courtes vidéos dans le but de démocratiser l'art. On y découvre une succession de film et de court-métrage, traitant de l'art de toutes les époques, de l'antiquité à nos jours, de sculpture, peinture, vidéo, etc. Ce filtre populaire de la télévision propose une énième lecture des œuvres. Comment donner à lire les peintures

de la Renaissance à un public sceptique face à l'art contemporain et indifférent devant les grandes peintures du Louvre ? Comment donner à lire la signification de chaque œuvre artistique ? Ici c'est une lecture propre à notre ère qui est proposée, ludique, accessible et attractive.



Phallaina
MARIETTA REN

L'industrie culturelle et notamment dans le secteur audiovisuel, connaissant de profonde mutation dans les stratégies de production. Le *transmedia storytelling*⁴⁴ est progressivement apparu dans le paysage narratif. La narration transmédia, est une méthode de développement d'œuvres de fiction ou documentaires et de produits de divertissement qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer des univers narratifs, chaque média employé développant un contenu différent. En janvier 2016 sera installé *Phallaina* au festival de la bande dessinée d'Angoulême, une « bande défilée ». L'auteur de ce projet, Marietta Ren, avec la participation du studio Small Bang, exposera une fresque physique dessinée, que le public parcourra, muni d'un dispositif sonore interactif, en complément de la lecture visuelle. Cette narration transmédia, est un divertissement enrichi par un dispositif sensoriel supplémentaire. Ces procédures d'enrichissements du récit, ne pourraient-elles pas être une manière de confronter différentes interprétations culturelles ou temporelles d'un même récit ?

Ces nouvelles manières de « raconter des histoires » mettent en question la lecture profonde du récit, une lecture immersive ou réflexive, ainsi que les méthodes traditionnellement associées. Dans la perspective de l'acte d'interprétation par le lecteur, la question ne serait-elle pas : « comment libérer les significations possibles » du texte pris en compte dans la culture contemporaine ? Au lieu de savoir « qu'est-ce qu'il signifie ? ».

⁴⁴ Henry Jenkins (1958-), professeur de communication, journalisme et du cinéma, à l'université de Southern en Californie

CONCLUSION

Raconter des histoires est un phénomène culturel constructeur de notre civilisation. Cette lecture de l'esprit est une condition nécessaire à la vie collective dans une culture. L'aptitude à organiser et à transmettre notre expérience sous une forme narrative est fondatrice d'un sens commun. Et c'est par l'intermédiaire de la lecture au sens d'interprétation, que le récit participe à la construction de soi. Mêlant fiction et réel, normes attendues et transgression possible, « *le récit permet de convertir l'expérience individuelle en une monnaie collective* »⁴⁵. Le récit, plus qu'un outil de langage, permet de donner une forme à notre expérience du monde, à façonner nos esprits qui cherchent à lui donner un sens.

La lecture numérique redéfinit aujourd'hui le sens traditionnel « d'histoire » et les méthodes narratives qui lui sont associées. Internet est vecteur d'une lecture réflexive, fragmentée, d'un langage visuel, d'un imaginaire programmé et d'une dépendance matérielle. Son fonctionnement favorise une accumulation de lectures au détriment d'une fixation pérenne et d'une création de liens logiques qui mèneraient à la culture. La problématique d'attention qu'elle soulève, nous amène à penser l'immersion du lecteur avec sensibilité pour l'amener à la réflexion et non à « l'abrutissement », comme il est souvent diagnostiqué à la lecture numérique.

⁴⁵ Jérôme Bruner (1915-), *Pourquoi racontons-nous des histoires ?* (2002)

« *L'oubli de la question technologique dans l'art contemporain s'apparente au refoulement d'un névrosé.* »⁴⁶

Mais l'outil numérique est une plateforme qui offre de multiples possibles pour la narration. Certains ont alors tenté de créer des supports reposant sur des modèles différents. L'immensité des possibles qu'offre le numérique semble rendre frileux les graphistes, au vu du peu d'expérimentations dans ce domaine. L'étude des processus de lecture induit par le numérique, peut-elle ouvrir à de nouvelles expériences narratives, que ce soit sur un support numérique ou papier ? L'objectif n'est pas de lutter pour un retour au contenu au détriment de la matérialité du texte, mais de ne pas rester indifférent à la demande d'expérience induite par l'utilisation quotidienne du numérique.

Aujourd'hui, il est du rôle du graphiste d'explorer les approches créatives de l'écriture afin de repenser de façon audacieuse les potentialités de la narrativité. C'est la raison pour laquelle il sera question de rechercher une expérience narrative innovante. Un résultat émergera de l'observation des tentatives prudentes de renarrativisation, du déploiement du potentiel expressif des textes en valorisant la pratique profonde et didactique de la lecture. Il s'agira d'inciter le lecteur à prendre position, investir la notion d'intrigue fondatrice d'un récit et favoriser une pluriformalité bénéfique aux récits fondateurs. Le design graphique pourrait par exemple explorer davantage les possibilités d'hypertexte gestuel. Ou encore adapter des récits d'une autre civilisation afin de repopulariser le discours encore d'actualité. L'idée étant de faire le lien entre les civilisations et à travers les époques, via la mise en forme, pour construire un écho qui satisfasse les attentes de nos contemporains, amateurs de récit.

⁴⁶ Grégory Chatonsky, article *matérialisme digital* [en ligne], 3 octobre 2014

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

ARENDT, H. (1972). *La crise de la culture*. ed. Gallimard 380p.
ISBN 9782070325030

BENHAMOU, F. (2014). *Le Livre à l'heure numérique : Papier, écrans, vers un nouveau vagabondage*. ed. du Seuil 224p. ISBN : 2021140601

BENJAMIN, W. (1939). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. 96p. ISBN 9782844854438

CARRIERE, J.C. & ECO, U. (2009). *N'esperez pas vous débarrasser des livres*. ed. Grasset & Fasquelle, 330p. ISBN 2253156175

CASATI, R. (2013). *Contre le colonialisme numérique : Manifeste pour continuer à lire*. Paris, ed. Albin Michel, 20p.
ISBN 9782226246271.

CHEVRIER, J. (1986). *L'arbre à palabres : Essai sur les contes et récits traditionnels d'Afrique noire*. Paris : ed. Hatier, 335p.
ISBN 2218073897

CITTON, Y. (2014). *Pour une écologie de l'attention*. ed. du Seuil, 312p. ISBN 9782021181425

DARNTON, R. (2011). *Apologie du livre. Demain, aujourd'hui, hier*. Paris : ed. Gallimard, 212p. ISBN 9782070128464

KLANTEN, R. & EHMANN, S. & SCHULZE, F. (2011). *Visual Storytelling : Inspiring a New Visual Language*. 256p. ISBN 9783899553758

LANTENOIS, A. (2010). *Le vertige du funambule. Le design graphique entre économie et morale*. Paris : ed. B42/Cité du Design, 85p.
ISBN 2917855479

MANOVICH, L. (2001). *Le langage des nouveaux médias : l'Espace multimédia*. Londres : ed. Gantner, 608p.

MCCANDLESS, D. (2011). *Datavision*. ed. Robert Laffont, 224p.
ISBN 2221126750

PELERMAN, M. (2010). *L'esthétique du livre*, 460p.
ISBN 2840160528

PICARD, M. (2012). *Jim Curious Voyage au cœur de l'océan*. Paris : ed. 2024 editions. 48p. ISBN 2919242075

ROSE, F. (2012). *Buzz*. Paris : ed. Sonatine. 300p.
ISBN 9782355841200

SARTRE, J.P. (1964). *Les mots*, 224p. ISBN 2070257738

SUDJIC, D. (2012). *Le langage des objects*. ed. :T ISBN 9782350172613

TISSERON, S. (1996). *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel*, Paris : ed. Dunod, 222p. ISBN 2818500214

VIAL, S. (2013). *L'être et l'écran, Comment le numérique change la perception*. Paris : ed. Amazon Media, 335p.

VIAL, S. (2010). *Court traité du design*. Paris : Presses universitaires de France, coll. « Travaux pratiques », ISBN 9782130586944

FAWCETT-TANG R. (2005). *Éditions expérimentales*. Paris : ed. Pyramid. 80p. ISBN 235017000

MÉMOIRES DE RECHERCHE

DE MOURAT, R. (2011). *Attention: la transformation de l'attention à l'ère d'internet*. DSAA Design produit & mobilier - Ecole Boulle
http://issuu.com/lic_th38/docs/attention

FASSIO, J. (2012). *Quels Designs pour quelles lectures au XXI^e siècle ? comment envisager le livre, sa lecture et son design après la révolution numérique ?* La fonderie de l'image, Bagnolet.

GODIN, A. (2005). *Les contes illustrés jeunesse d'Afrique noire dans le paysage éditorial et culturel Français*. Institut universitaire de technologie. René Descartes. Paris 5. Département information et communication, option métier du livre.

GONAUER, A. (2013). *Epreuves de la tradition, Le numérique comme outil de narration dans les contes*. La fonderie de l'image, Bagnolet.

STAEBLER, J. (2012). *Papier/Machine Lorsque support imprimé & nouvelles technologies se rencontre*. Mémoire DNSEP Communication- Atelier d'illustration. École Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg, 66p

STEPHEN CHHENG, J. (2012) *Interactivité et mouvement, du livre papier au numérique*. École des Arts Décoratifs de Paris, section Image imprimée. VILLA KUJOYAMA : LAURÉATS 2016
<http://www.la-neige-en-ete.net/memoire-HEAR-Staebler-Julie-Papier-Machine.pdf>

ARTICLES ET REVUES

BOUTCHER, W. (2012). *L'objet livre à l'aube de l'époque moderne*. revue Terrain 59 - article p88-103

ERTZSCHEIL, O. (2009). « *L'homme, un document comme les autres* ». Hermès, La Revue, 2009/1, n°53. p.36

KRICH, J. (2016). *Malaisie. L'ombre de Luke Skywalker pour sauver un art ancestral*, Courrier international (n°1314), p.15

GOMBRICH, E. & ERIBON, D. (2009). *Ce que l'image nous dit : entretiens sur l'art et la science*. Paris : Ed. Cartouche, 1vol. 223p, ISBN : 978-2-915842-40-1

PERELMAN, M. (2010). Livre papier vs livre électronique (forme chaude vs forme froide). Presse universitaire de Paris Ouest [en ligne], p397 – 409

TESTARD-VAILLANT, P. (2009). « la lecture change, nos cerveaux aussi. » Science et vie, n°1104, p 43-57

TREMEL, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs du mondes ?* Paris : Presses universitaires de France, coll. Sociologie d'aujourd'hui, 309 p.

EXPOSITIONS

Korean now! Korea Craft & Design Foundation, septembre 2015 à janvier 2016, musée des Arts décoratifs, Paris.

Studio Ghibli, octobre 2014 à mars 2015, Art Ludique, Paris.

Biennale Internationale Design Saint-Étienne : Les sens du beau, mars à avril 2015, Saint-Étienne.

FILMOGRAPHIE

GRIMAULT, P. (1980). *Le roi et l'oiseau*. 1h27

NOLAN, C. (2000). *Memento*. 1h56

OCELOT, M. (1998). *Kirikou et la sorcière*. 1h10

SITES

ASLANGUL, C. (2010). *Du roman américain sur le nazisme à la BD allemande : transferts, adaptations et jeux d'intermédialité – à propos de Die Welle. Eine Graphic Novel de Stefani Kampmann.*

Germanica [en ligne], (page consulté le 12 décembre 2015)
<http://germanica.revues.org/1168>

BRY, D. (2011) *Quel futur pour la bd numérique?* Paris : ed. Papiers à bulles. Mediapart, 22 septembre 2011
<https://blogs.mediapart.fr/edition/comic-strip/article/220911/quel-futur-pour-la-bd-numerique>

SAUSVERD A. (2014) « *bande dessinée et figuration narrative* » : *la contribution de pierre couperie.*
<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article752>

CONFÉRENCES

MÉLOT, M. (2004). *Le livre comme forme symbolique.* Ecole de l'Institut d'histoire du livre.
<http://ihl.enssib.fr/le-livre-comme-forme-symbolique>

CASATI, R. (octobre 2013). *Transmission du savoir : réapprenez à patienter pendant le chargement.* Les Matin de France Culture. 44min.
<http://www.youtube.com/watch?v=iZiVdle7eaU>

GEFFEN A. & MOUNIER P. & WIEVIORKA M. & LA PORTE X. (21 mars 2014) *Qu'es-ce que les humanités numériques?* France Culture. Salon du livre de Paris.
<http://plus.franceculture.fr/qu-est-ce-que-les-humanites-numeriques>

RADIO

Les nouvelles vagues : Défiler, faire défiler internet. France culture. 59min. 30 décembre 2015

REMERCIEMENT

Depuis mes premières intentions jusqu'au point final de cet écrit, je tiens à remercier, tous ceux qui, de près ou de loin, par leur collaboration directe ou leur soutien, ont participé à l'élaboration de ce mémoire.

L'ensemble de l'équipe enseignante du DSAA du lycée Raymond Loewy, qui a su se rendre disponible pour répondre à mes questionnements.

Mes collègues de classe qui m'ont permis de garder un esprit serein tout au long de ce travail autonome.

Mes cinq colocataires du poulailler, Elodie, Estelle, Marylou, Bertille et Charlotte pour leurs rires et leurs relativités qui m'ont été très précieux.

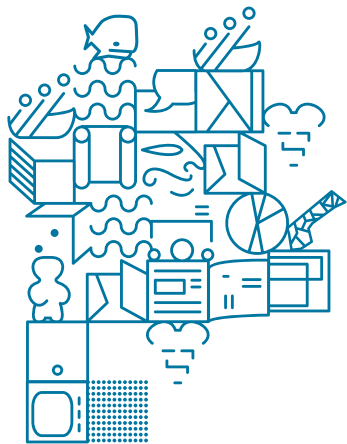
Merci au groupe Antalis pour le soutien papier.

CONCEPTION GRAPHIQUE : MATHILDE RIGAUT

PAPIER : ANTALIS COCOON PREPRINT (100 % RECYCLÉ) 100 G
TYPOGRAPHIES : JOANNA PRO, CLASSIC GROTESQUE PRO

MÉMOIRE IMPRIMÉ EN 10 EXEMPLAIRES PAR AGI GRAPHIC
DANS LE CADRE DU DSAA DESIGN RESPONSABLE ET ÉCO-CONCEPTION
MENTION DESIGN GRAPHIQUE

ÉDITÉ EN FÉVRIER 2016 PAR LE LYCÉE DES MÉTIERS DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS
RAYMOND LÖWY, LA SOUTERRAINE.



MATHILDE RIGAUT

PÉRIPÉTIE

ICONOGRAPHIE

MÉMOIRE DE RECHERCHES
DSAA DESIGN RESPONSABLE ET ÉCO-CONCEPTION
MENTION DESIGN GRAPHIQUE
CITÉ SCOLAIRE RAYMOND LÉWY
LA SOUTERRAINE, FÉVRIER 2016

SOUS LA DIRECTION DE ANN PHAM NGOC CUONG, SOPHIE CLÉMENT ET CYRIL NICOLAS



KIRIKOU ET LA SORCIÈRE
MICHEL OCELOT

7



DIE WELLE
STEFANI KAMPMANN

12



LITTERATURA GRAPHICA
FRANCESCO FRANCHI

17



BATIKS AFRICAINS

7



MAUSS
ART SPIEGELMAN

13



PROFESSEUR CYCLOPE
ARTE CREATIVE

19



WAYANG KULIT
INDONÉSIE

9



COLONNE DE TRAJAN
ROME

14



ALL THE WORLD'S A PAGE
BLOTTO DESIGN

21



LOKOMOTIVA
MALGORZATA GUROWSKA

11



VOLUMEN - ROTULUS - E-PAPER
ANTIQUITÉ

15



ELECTROLIBRARY
WALDEK WEGRZYN

23



D^R JEKYLL AND M^R HYDE
ALBERTO FERNANDEZ

25



LES AVENTURES D'UN VILLAGE
JULIE CHHENG

31



IKONOTV
ELIZABETH MARKEVITCH

35



IDNA
EMILIE TAPPOLET

27



HOUSE OF LEAVES
MARK Z. DANIELEWSKI

33



PHALLAINA
MARIETTA REN

36



LE CHANT DES OUBLIÉS
FANETTE MELLIER

29



THE SOCIAL MEDIA WAR
JORAN KOSTER

34



SOURCES

38



© 1998 LES ARMATEURS/ODEC



© D.R.



Kirikou et la sorcière

MICHEL OCELOT
1998

Michel Ocelot a puisé dans la culture africaine, le récit de *Kirikou*, aujourd'hui projeté au grand public dans les cinémas français, mais y a apporté quelques variantes. *Kirikou* tuait celle qui terrorisait et asservissait son village. L'approche proposée par Ocelot est différente, car si le comportement de l'enfant prodige est salutaire pour les siens, il est ici motivé par



Batiks africains



la lucidité et la compassion. La démarche pédagogique utilise la métaphore d'un certain passage à l'âge adulte, *Kirikou* devenant un homme en surmontant ses préjugés et, surtout, un certain désenchantement.

Le batik est d'origine indonésienne et signifie «ce qui se dessine, se peint, s'écrit». Il s'agit d'une technique d'impression sur tissu.



© PECALANG BALI PHOTO



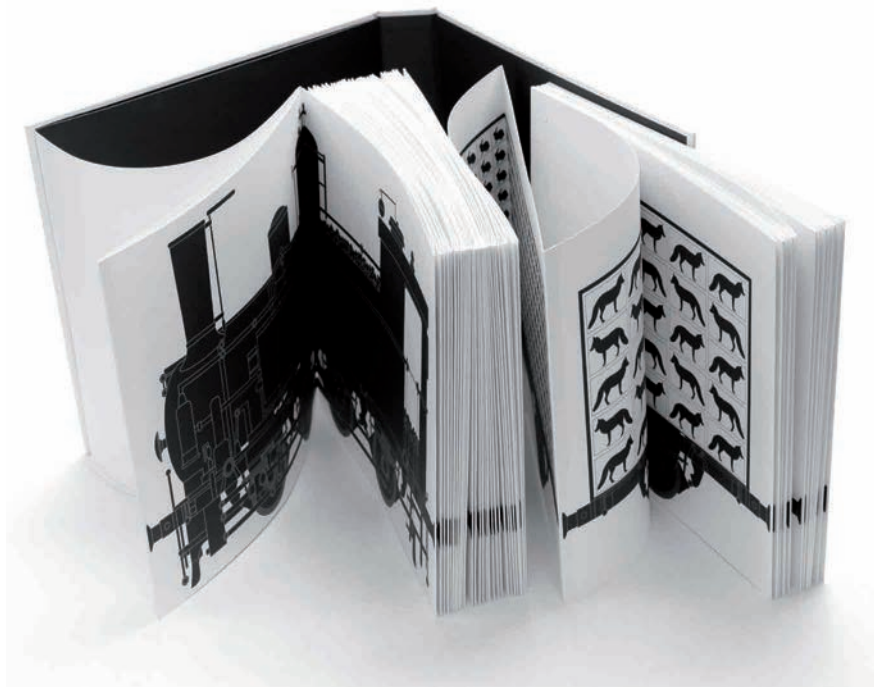
121

Wayang Kulit

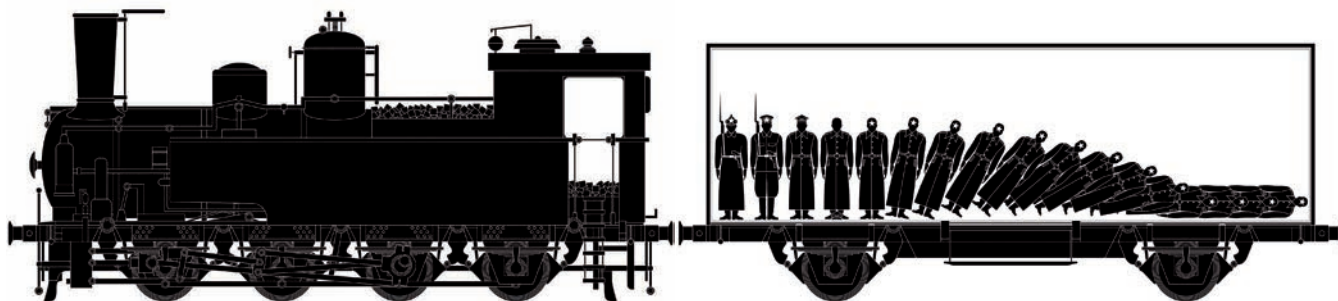
THÉÂTRE D'OMBRE INDONÉSIE

Le *Wayang Kulit* est un théâtre d'ombres, une des plus anciennes formes spectaculaires de Java. Ce n'est pas un simple spectacle de divertissement, mais un rituel propitiatoire et purificateur à l'occasion d'une fête religieuse, d'un mariage, d'une circoncision, ou de l'inauguration d'un édifice. Les représentations peuvent y durer une nuit entière et ne s'achèvent

qu'au petit matin. Il a permis à des générations de Javanais de représenter le monde et de transmettre les enseignements fondamentaux, l'histoire et la spiritualité javanaises.



© MALGORZATA GUROWSKA



11

Lokomotiva

MALGORZATA GUROWSKA

2015

La Locomotive (1938), par Julian Tuwim, reconnue pour sa satire de la réalité socio-politique de son époque, est l'un des poèmes polonais pour enfants les plus célèbres. Le poème est une description d'un train arrêté à une gare. Les wagons sont pleins de Juifs, de fans de football agressifs, de soldats, de personnes homosexuelles, d'animaux, ainsi que d'objets inanimés.

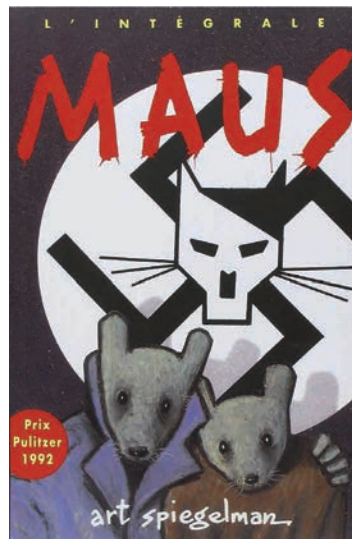




© STEFANI KAMPMANN



© ART SPIEGELMAN



Die Welle

STEFANI KAMPMANN
2007

Die Welle est l'histoire d'un professeur de lycée allemand, qui, face à la conviction de ses élèves qu'une dictature ne pourrait plus voir le jour en Allemagne, décide de tenter une expérience avec ces derniers. En reprenant les caractéristiques qui représentent une dictature, un jeu de rôle est ainsi créé. Mais les étudiants vont s'investir de façon beaucoup trop extrême...

Mauss

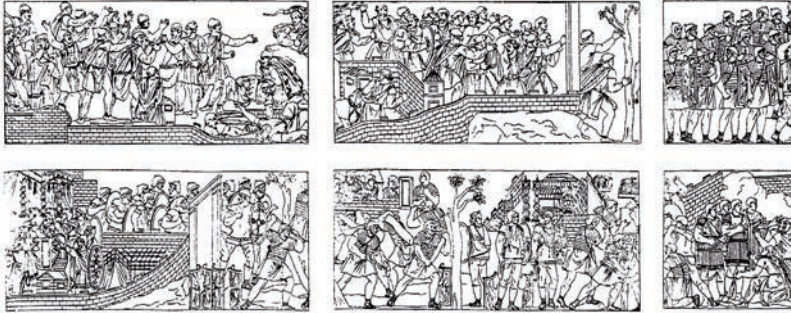
ART SPIEGELMAN
1987

Maus est une bande-dessinée qui traite de la vie de Vladek Spiegelman et de son fils, rescapés juifs des camps nazis. C'est le récit d'une double survie transposée dans un univers animalier : les nazis sont représentés par des chats et les Juifs par des souris, les Polonais sont des cochons, les Américains des chiens et les Français des grenouilles.



© DENNIS GANSEL, *DIE WELLE*, (2008), 108MIN





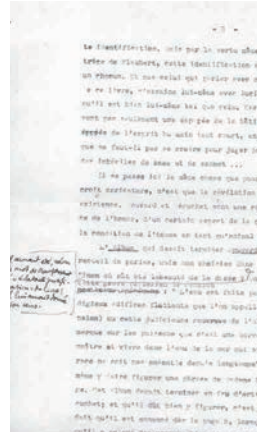
PARCHEMIN HEBREU, HISTORIA N°371, 1977



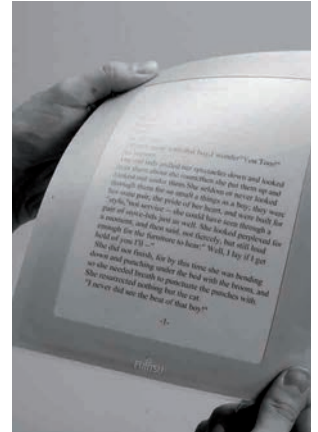
ROTULUS



TAPUSCRIT FLAUVERT (1821-1880)



E-PAPER FUJITSU



colonne de Trajan

ROME

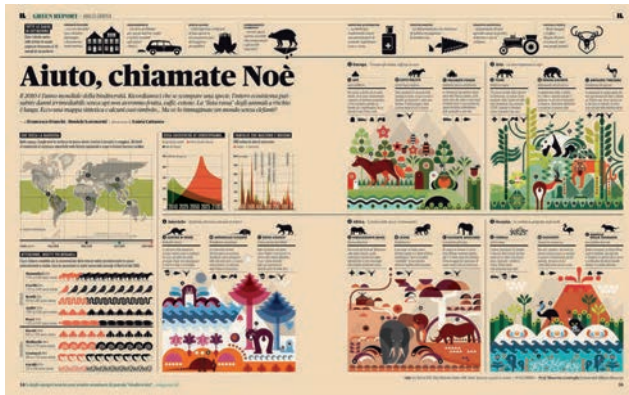
113

La colonne de Trajan, construite de 107 à 113 (peut-être par l'architecte Apollodore), est une colonne triomphale romaine située sur le forum de Trajan à Rome. Elle commémore la victoire de l'empereur Trajan sur les Daces lors des deux guerres daces (101-102 et 105-106) qui sont représentés par le bas-relief qui s'enroule autour du fût de la colonne.

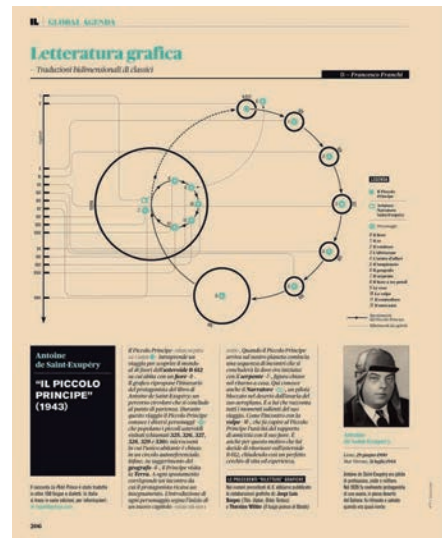
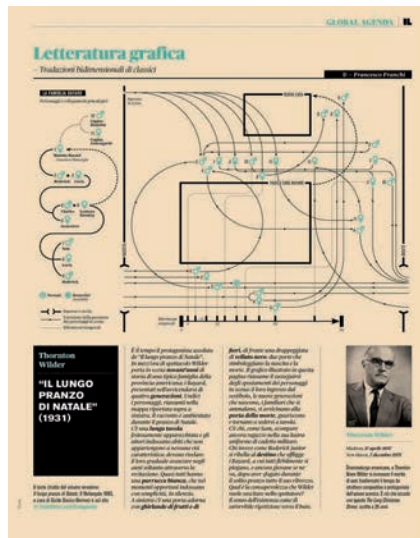
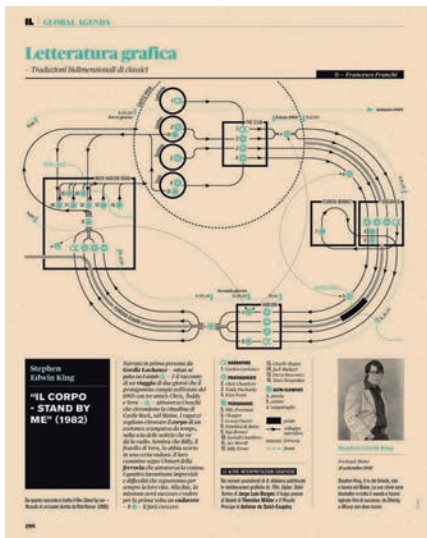
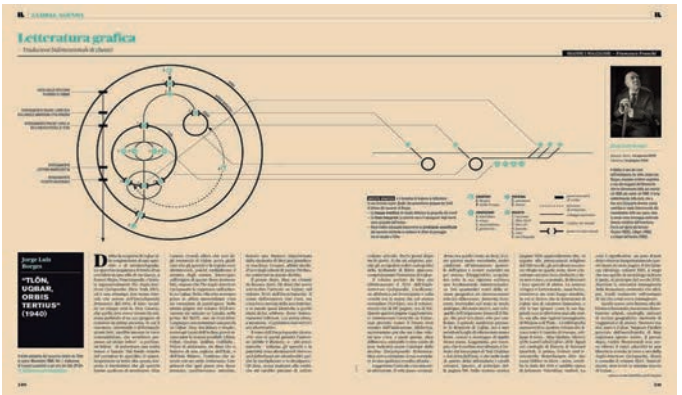
volumen - rotulus - E-paper

Le parchemin, est le support essentiel du livre du début de notre ère jusqu'au IX^e siècle au Proche-Orient. Le rotulus est un rouleau de parchemin qui se déroule de haut en bas, surtout employé au Moyen Âge. L'utilisation du parchemin entraîne le passage du volumen au codex, une mutation qui bouleverse les habitudes d'écriture et de lecture.





© FRANCESCO FRANCHI



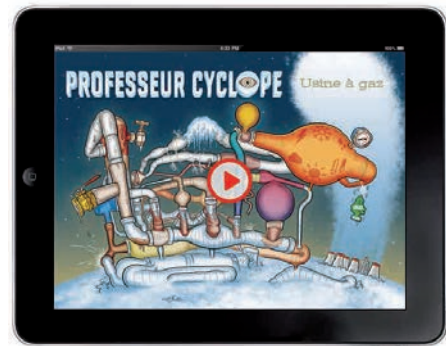
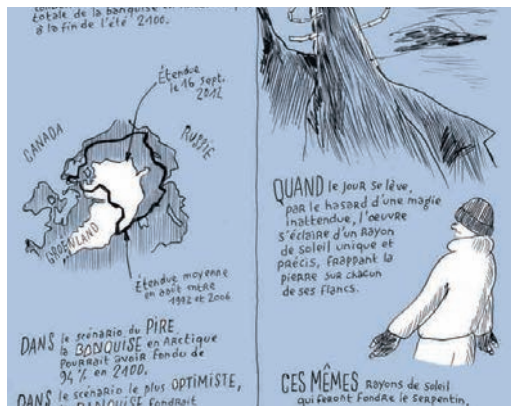
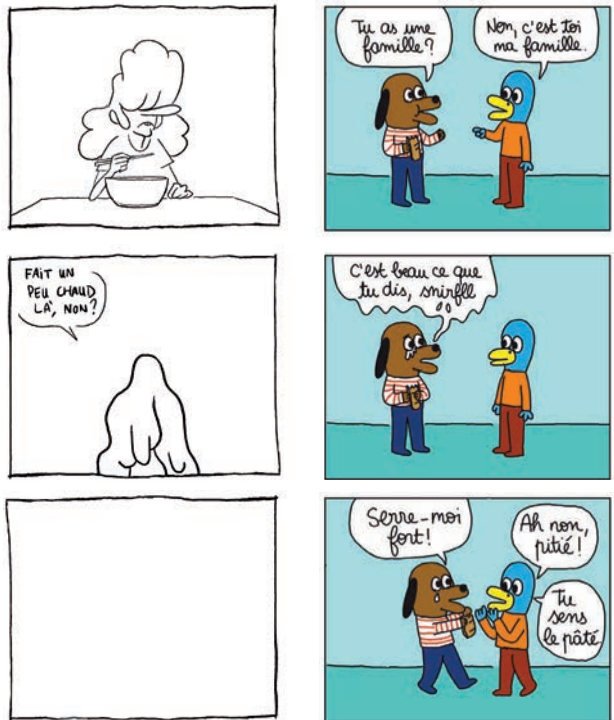
Letteratura grafica

FRANCESCO FRANCHI
2013

À travers un langage infographique non-linéaire, *Letteratura grafica* a pour but de traduire l'espace relationnel et les connections entre les personnages et l'histoire. L'objectif est de montrer la logique narrative du récit, par des schémas minimalistes.



© ARTE CREATIVE

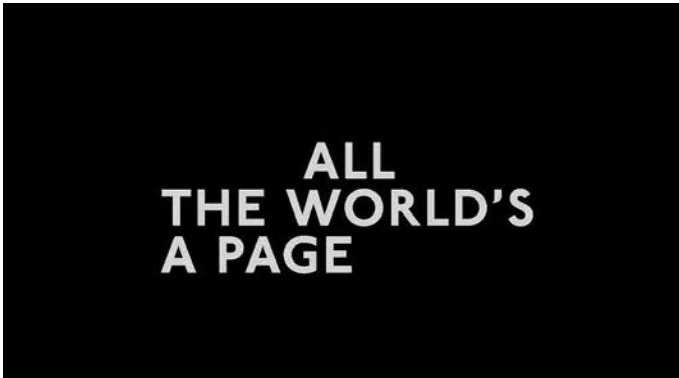
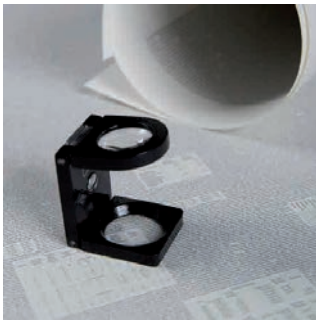


Professeur cyclope

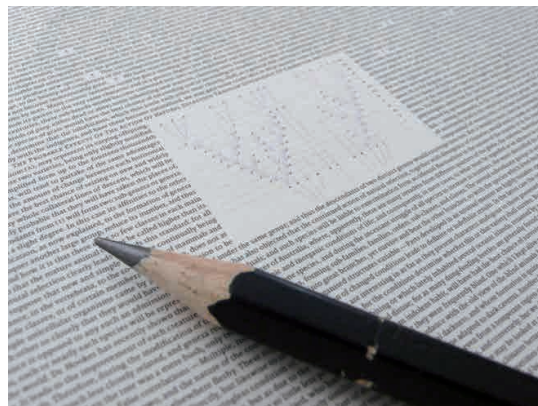
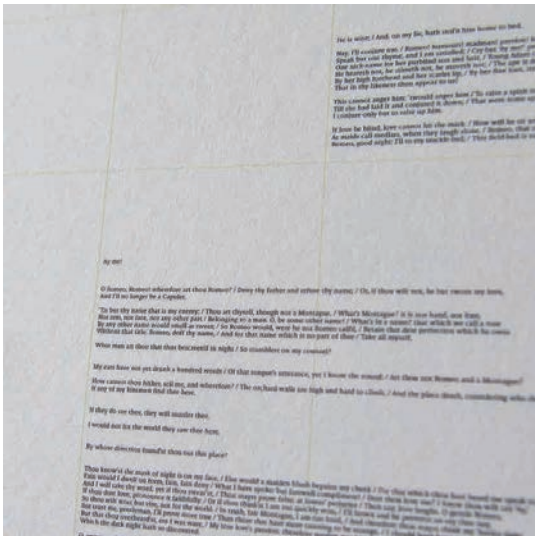
ARTE CREATIVE
2015

Professeur cyclope est une revue mensuelle de bande dessinée, qui a comme particularité son support numérique. Destinée à un public ado-adulte, le magazine encourage les nouvelles formes de narration dessinée, rendues aujourd'hui possibles par l'utilisation des outils numériques.





© BLOTTO DESIGN



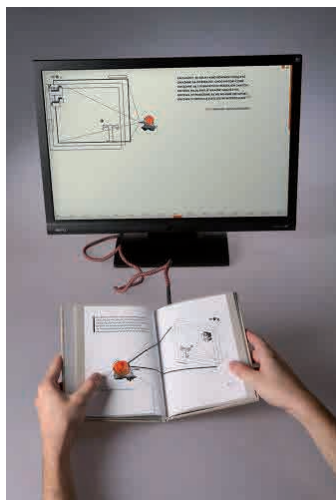
All The World's A Page

BLOTTO DESIGN

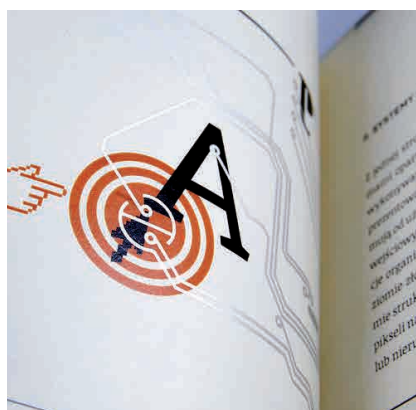
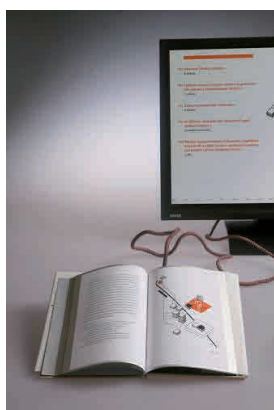
2015

Les graphistes de l'agence berlinoise Blotto Design ont pensé une série d'affiches, mettant en page l'intégralité des classiques littéraires ou scientifiques. Suivant les règles de l'art typographique et avec une taille de caractère réduite, l'intégralité des récits comme *l'Iliade*, *Das Kapital* ou encore *Moby Dick* se retrouve imprimée sur une seule page.





© WALDEK WĘGRZYN



23

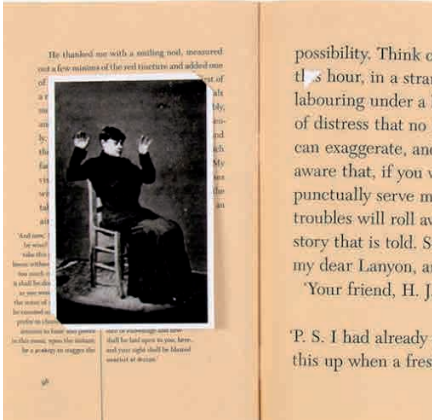
Electrolibrary

WALDEK WĘGRZYN

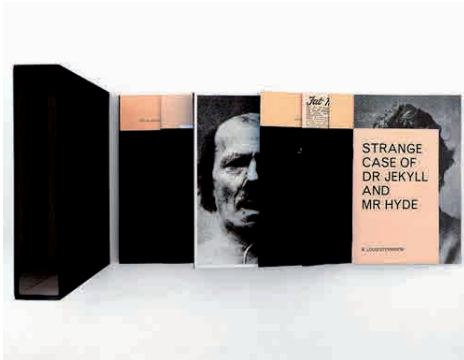
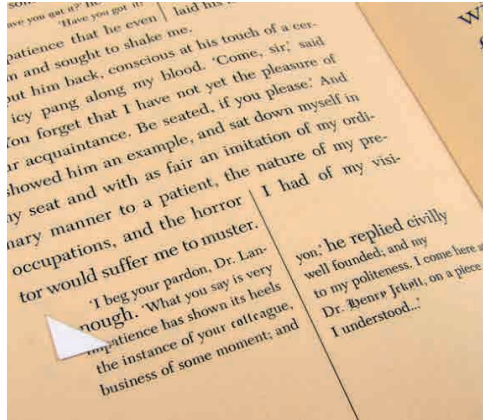
2011

Ce prototype de livre interactif est un objet hybride entre un livre et une interface digitale. Il peut se lire comme un ouvrage classique mais peut aussi se connecter à un ordinateur grâce à une sortie USB. Grâce aux nombreux circuits imprimés tracés à l'encre conductible, le livre se transforme en publication digital. Du contenu additionnel

s'affiche sur l'écran au fur et à mesure que les pages se tournent. Le contenu de l'édition s'inspire du manifeste *the topography of topography* publié en 1923 par le designer graphiste El Lissitzky.



© ALBERTO FERNANDEZ



Dr Jekyll and Mr Hyde

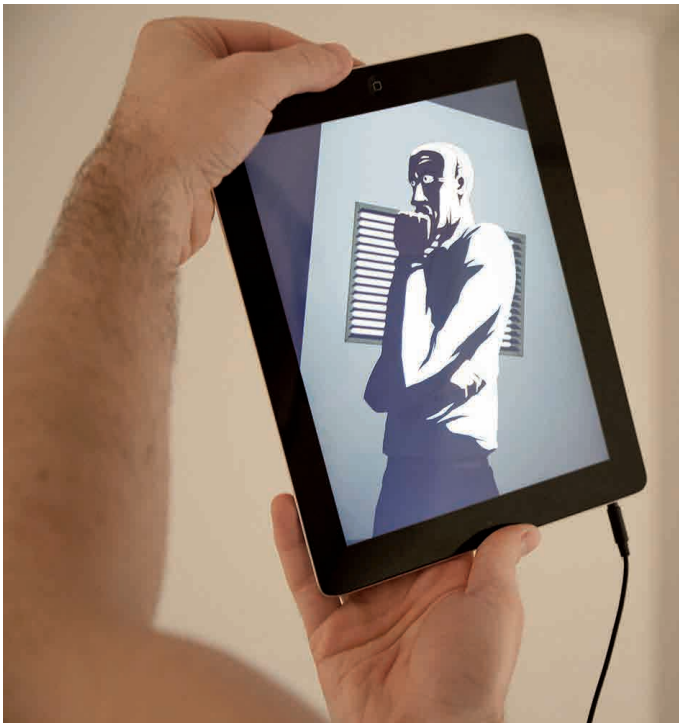
ALBERTO FERNANDEZ

2010

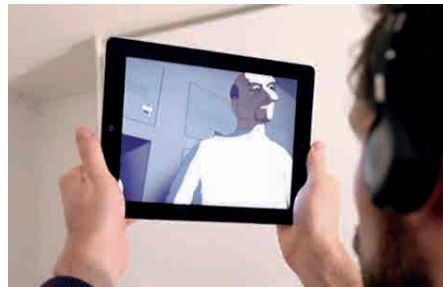
L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde est un court roman écrit par Robert Louis Stevenson, et raconte l'histoire d'un dédoublement de la personnalité. Le docteur Jekyll est en effet obsédé par ce trouble qui l'affecte, et met au point une drogue pour séparer le bon côté de sa personne de son mauvais. C'est ce dernier qui, nuit après nuit, prend



finalement le dessus et le transforme en monstrueux Monsieur Hyde. Cette nouvelle est aujourd'hui devenue un pilier central dans la culture mondiale du conflit entre le bien et le mal.



© apelab - EMILIE TAPPOLET



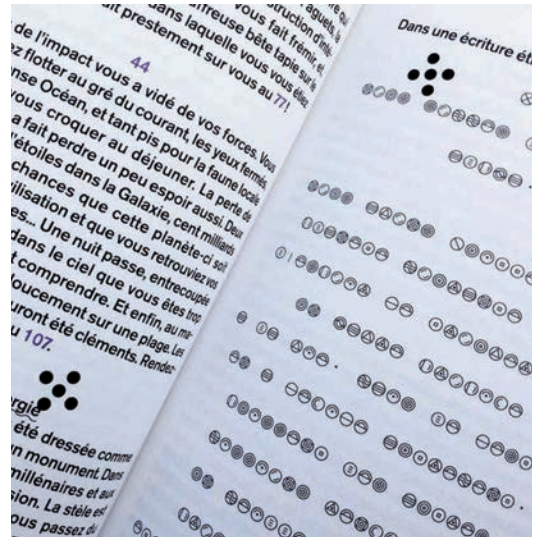
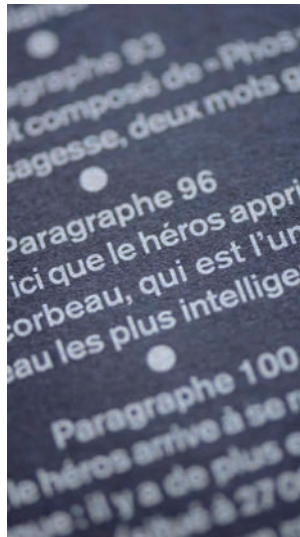
IDNA
EMILIE TAPPOLET
2014

IDNA est un film interactif qui se situe dans un futur lointain, alors que la Terre a été recomposée suite à une catastrophe climatique. Destiné aux tablettes, il évolue en fonction de l'orientation du lecteur qui peut suivre les personnages. C'est le concept de la « narration spatiale » : on choisit son point de vue et son cadrage en se déplaçant grâce à la tablette.





© FANETTE MELLIER



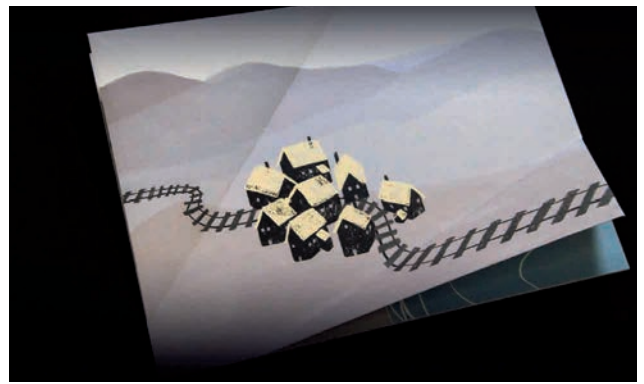
Le chant des oubliés

FANETTE MELLIER

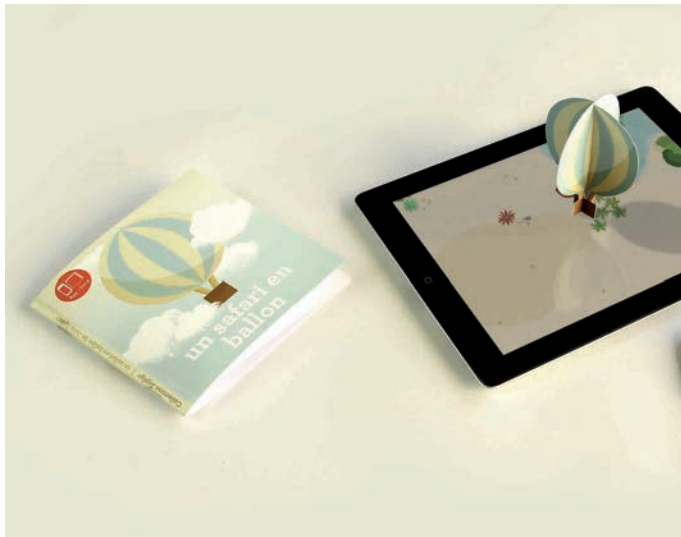
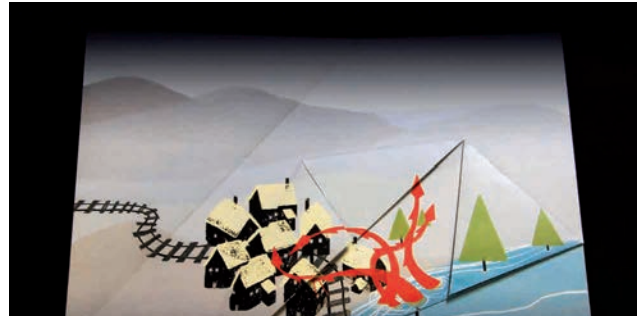
2015

Ce livre, dont vous êtes le héros cosmique, édité par *FibreTigre*, vous transporte dans la peau d'un archéologue du futur enquêtant sur la disparition d'une civilisation. Il clôt la trilogie initiée en 2012 à la Villa Médicis, et explore (après *l'Astronomicon* et *Dans la lune*) l'espace du livre à la manière d'une cosmogonie.

Les paragraphes se succèdent et la mise en page est rudimentaire. Chaque page comprend un dé («jeté» aléatoirement sur le texte ou dans les marges), dont on peut se servir comme outil pour avancer dans la lecture en se référant au numéro hasardeux.



© JULIE CHHENG - EDITION VOLUMIQUE



Les aventures d'un village

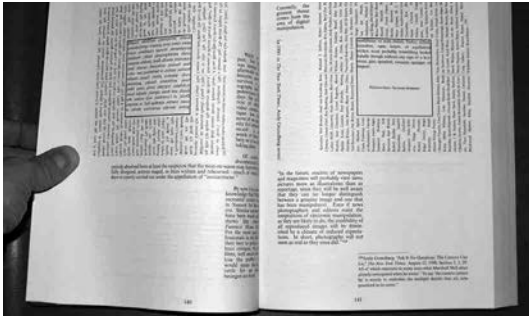
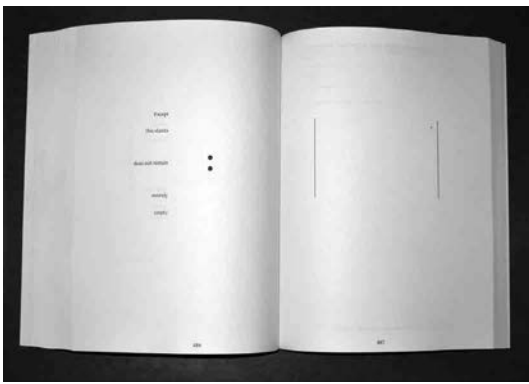
JULIE CHHENG
2012

Au commencement de cette histoire apparaît un village traversé par une voie de chemin de fer. C'est le début de l'aventure où seul le lecteur sera maître de ce qui peut arriver. S'il choisit de tourner le pli de gauche, le village se transforme en ville. S'il choisit le pli de droite, le village se retrouve entouré d'un lac et de sapins. Petit à petit, des monstres, des

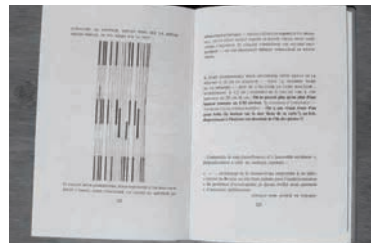
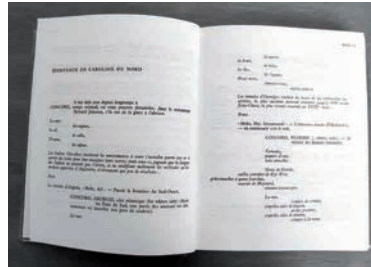
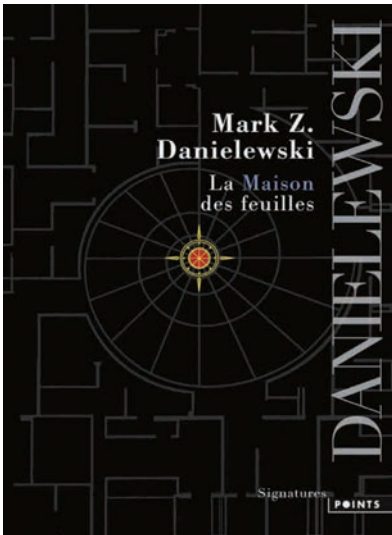
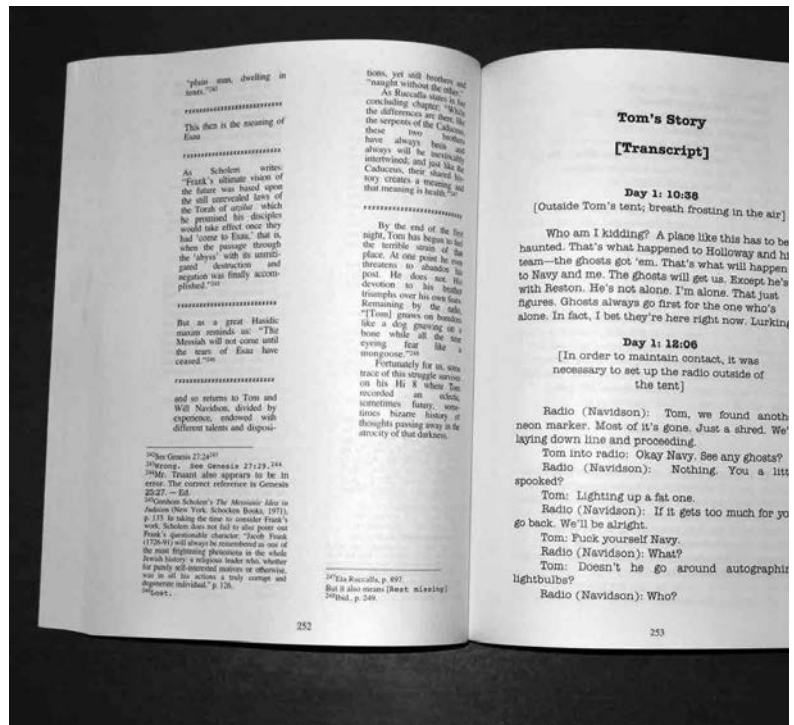
soucoupes volantes et une énorme vague apparaissent...

Le village menace d'être détruit. Heureusement, à chaque pli tourné, le village trouve le moyen de s'échapper ! L'image centrale se métamorphose au fur et à mesure que l'on déplie le cœur du livre pour suivre les différents fils narratifs.





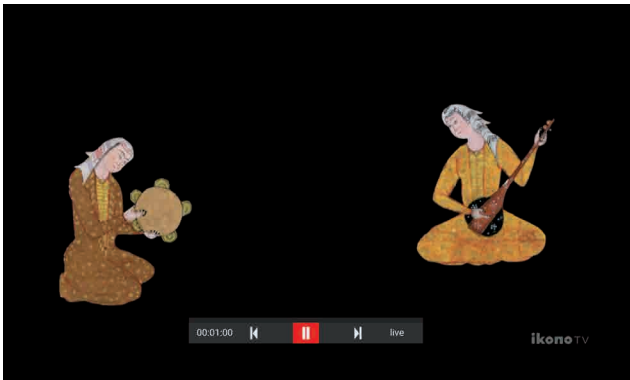
© FULL-COLOR EDITION



House of Leaves
MARK Z. DANIELEWSKI
2000

Will, qui vient d'emménager avec sa famille dans une maison en Virginie, filme son installation, réalisant une sorte de « home movie ». Tout s'annonce bien jusqu'à ce qu'il découvre une pièce qui n'existait pas. Passé l'étonnement, il se rend à une évidence troublante : la maison est plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur. Il tente d'explorer les lieux mais,

après avoir manqué de se perdre, il engage des explorateurs professionnels. L'horreur commence alors, aussi bien pour les membres de l'expédition que pour le lecteur, lui-même égaré dans le dédale des notes qui envahissent les pages comme un lierre maléfique.



© IKONOTV

© JORAN KOSTER
2013 GRADUATES, WILLEM DE KOONING ACADEMIE, ROTTERDAM / 2013 NEW TALENT, SBK, DORDRECHT



IkonoTV
ELIZABETH MARKEVITCH
2005

IkonoTV est un fournisseur multinational d'une télévision numérique consacrée uniquement à l'art. Le but est de démocratiser les œuvres et de familiariser toute personne à l'art de chaque époque par une expérience purement visuelle, sans commentaire.

The social media war
JORAN KOSTER
2012

Ce jeu de plateau se construit autour de la propagande utilisée par les deux parties du conflit israélo-palestinien. Les cartes utilisent des informations diffusées par différents médias numériques. Les joueurs utilisent la propagande comme une stratégie pour conquérir ou défendre leurs territoires.



FRESQUE LIVE : PHALLAINA EST UNE APPLICATION D'ACCOMPAGNEMENT SONORE



© MARIETTA REN / STUDIO SMALL BANG

UN RÉCIT INTIMISTE À LA FRONTIÈRE DE LA MYTHOLOGIE



ET DES SCIENCES COGNITIVES

CETTE APPLICATION FONCTIONNE UNIQUEMENT
À PROXIMITÉ DE L'INSTALLATION FRESQUE PHALLAINA

- 1 METTEZ VOS ÉCOUTEURS
- 2 PLACEZ-VOUS SUR LE REPÈRE AU SOL
- 3 CLIQUEZ SUR "GO"
- 4 LA VOIX S'ADAPTE À VOTRE RYTHME.
LAISSEZ-VOUS PORTER.

SUIVANT

ELLE VOUS PERMET DE FAIRE UNE EXPÉRIENCE PERSONNALISÉE DE LA FRESQUE PHYSIQUE DES PHALLAINAS !



Phallaina

MARIETTA REN
2016

Présentée au festival d'Angoulême en 2016, *Phallaina* est une fresque narrative qui raconte l'histoire d'Audrey, une jeune fille qui souffre de crises hallucinatoires au cours desquelles elle voit des baleines. Cette installation physique est munie d'un dispositif sonore interactif qui déroule le récit au rythme des pas du lecteur. Cette bande visuelle et sonore se lit aussi sur tablette et smartphone.



sources

CULTURE.PL/PL/TWORCA/MALGORZATA-GUROWSKA

GERMANICA.REVUES.ORG/1168?LANG=DE

WWW.FRANCESCOFRANCHI.COM/PROJECTS/INFOGRAPHICS

CREATIVE.ARTE.TV/FR/SERIES/PROFESSEUR-CYCLOPE

WWW.ARTEFAKT-BERLIN.DE/FILEADMIN/FILES/PROJEKTE/ALLTHEWORLDS/PDFS/01_ALLTHEWORLDSAPAGE_FR.PDF

WWW.CREATIVEAPPLICATIONS.NET/OBJECTS/ELECTROLIBRARY-BY-WALDEK-WEGRZYN-PAPER-BOOK-AS-INTERFACE/

WWW.YATZER.COM/DR-JEKYLL-AND-MR-HYDE-A-HYBRID-NOVEL-BY-ALBERTO-HERNANDEZ

BLOG.ALPICT.COM/2014/03/10/APELAB-PART-SEDUIRE-LE-MARCHE-DOUTRE-ATLANTIQUE/

WWW.LESPRESSESUREEL.COM/OUVRAGE.PHP?ID=3860&MENU=2

WWW.AVENTURES-DUN-VILLAGE.COM/

WWW.DENOEL.FR/CATALOGUE/DENOEL/DENOEL-D-AILLEURS/LA-MAISON-DES-FEUILLES

WWW.IKONO.ORG/

JORANKOSTER.NL/THESOCIALMEDIABAR.HTML

PHALLAINA.NOUVELLES-ECRITURES.FRANCETV.FR/



CONCEPTION GRAPHIQUE : MATHILDE RIGAUT

PAPIER : CLAIREFONTAINE (GRIS PERLE) 80G

TYPOGRAPHIES : JOANNA PRO, CLASSIC GROTESQUE PRO

MÉMOIRE IMPRIMÉ EN 10 EXEMPLAIRES PAR AGI GRAPHIC

DANS LE CADRE DU DSAA DESIGN RESPONSABLE ET ÉCO-CONCEPTION

MENTION DESIGN GRAPHIQUE

ÉDITÉ EN FÉVRIER 2016 PAR LE LYCÉE DES MÉTIERS DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS RAYMOND Lœwy, LA SOUTERRAINE

